



**PENYUTRADARAAN DALAM PEMBUATAN FILM FIKSI
BERGENRE *PSYCHO THRILLER* BERJUDUL “DELUSI”**

TUGAS AKHIR

**Program Studi
DIV Komputer Multimedia**

**Oleh:
KEVIN ARYA ISWARA
14510160020**

**INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA**

**stikom
SURABAYA**

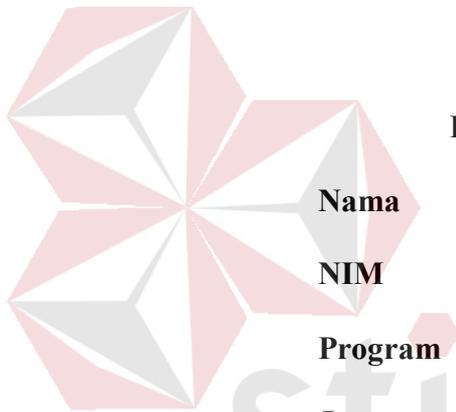
**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2018**

**PENYUTRADAAN DALAM PEMBUATAN FILM FIKSI
BERGENRE *PSYCHO THRILLER* BERJUDUL “DELUSI”**

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana Terapan Komputer Multimedia



Disusun Oleh:

Nama : KEVIN ARYA ISWARA

NIM : 14.51016.0020

Program : DIV (Diploma Empat)

Jurusan : Komputer Multimedia

stikom
SURABAYA

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

2018

Tugas Akhir

**PENYUTRADAAN DALAM PEMBUATAN FILM FIKSI
BERGENRE *PSYCHO THRILLER* BERJUDUL “DELUSI”**

Dipersiapkan dan disusun oleh

KEVIN ARYA ISWARA

NIM: 14.51016.0020

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada: 8 Februari 2018

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing

1. Karsam, MA., Ph.D.
2. Muhammad Rizky, M.Sn.

Pembahas

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



Three handwritten signatures in blue ink, each with a horizontal line underneath, representing the members of the review board.

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana



FAKULTAS TEKNOLOGI
DAN INFORMATIKA

Dr. Jusak

21/2/18

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

LEMBAR PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademika Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya:

Nama : Kevin Arya Iswara
NIM : 14.51016.0020
Program Studi : DIV Komputer Multimedia
Jurusan/Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Judul Karya : Penyutradaraan Dalam Pembuatan Film Fiksi
Bergenre *Psycho Thriller* Berjudul "Delusi"

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, saya menyetujui untuk memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalty Non Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah atas seluruh isi atau 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 merupakan karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka.
3. Apabila di kemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 8 Februari 2018



Kevin Arya Iswara
NIM: 14.51016.0020

LEMBAR MOTTO



“Saya datang, saya bimbingan, saya ujian, saya revisi dan akhirnya Taku selesai”

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

LEMBAR PERSEMBAHAN



Ku persembahkan untuk Allah SWT, Orang Tua dan kekasih tercinta

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

ABSTRAK

Tujuan yang ingin dicapai dalam Tugas Akhir ini adalah menghasilkan film fiksi bergenre *psycho thriller* berjudul “Delusi”. Hal ini di latar belakanginya karena film fiksi ini mengadopsi tentang penyakit yang jarang diketahui oleh masyarakat sekitar dan bahkan jarang terdengar di telinga masyarakat. Maka Tugas Akhir ini dibuat untuk memperlihatkan bahwa seseorang yang terkena skizofrenia sangat berbahaya bagi kalangan masyarakat.

Pada laporan Tugas Akhir ini, penulis menggunakan metode kualitatif menggunakan teknik pengumpulan data berupa wawancara, studi literatur dan observasi sehingga dapat menerima 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 Fiksi, *Psycho Thriller*, Skizofrenia, Delusi



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan penyertaan-Nya sehingga penyusunan Tugas Akhir dengan judul “Penyutradaraan Dalam Pembuatan Film Fiksi Bergenre *Psycho Thriller* Berjudul “Delusi” dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam Penyelesaian laporan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang memberikan masukan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu diucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Orang tua yang senantiasa mendoakan dan mendukung selama proses pengerjaan Tugas Akhir.
2. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
3. Bapak Dr. Jusak selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
4. Bapak Karsam MA., Ph.D. selaku Ketua Program Studi DIV Komputer Multimedia sekaligus Pembimbing I.
5. Bapak Muhammad Rizky, M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II.
6. Bapak Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS. selaku Dosen Pembahas.
7. Keluarga Bapak Bambang Soekarno selaku pemilik Rumah.
8. Seluruh talent, yakni Bapak Agus, Firman, Diana, Irma, Razak dan Sigit.
9. Teman satu tim Tugas Akhir, yakni Maegananda Rosma dan Finaldi Hikmahpasa.
10. Seluruh teman di Program Studi DIV Komputer Multimedia Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
11. Maegananda Rosma yang selalu mendampingi dan membantu menyusun Laporan Tugas Akhir ini.

Demikian Laporan Tugas Akhir ini disusun jika terdapat kesalahan dalam penulisan, maupun penyusunan Laporan Tugas Akhir ini dimohon memberikan kritik dan saran. Sehingga Laporan Tugas Akhir ini menjadi lebih baik.

Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi teman-teman yang membaca khususnya bagi teman-teman Program Studi DIV Komputer Multimedia Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

Surabaya, 8 Februari 2018

Penulis



DAFTAR ISI

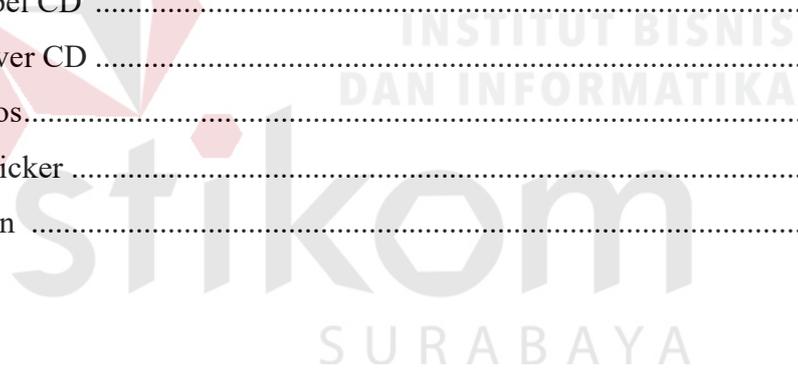
	Halaman
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penciptaan	1
1.2 Fokus Penciptaan	3
1.3 Ruang Lingkup Penciptaan	3
1.4 Tujuan Penciptaan.....	4
1.5 Manfaat Penciptaan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Film.....	6
2.2 Jenis Film.....	6
2.3 Film Fiksi.....	8
2.4 Genre Film	8
2.5 <i>Psycho Thriller</i>	10
2.6 Tahapan Pembuatan Film	10
2.6.1 Pra Produksi.....	11
2.6.2 Produksi	12
2.6.3 Pasca Produksi	12
2.7 <i>Jobdesk</i> dalam Pembuatan Film	13
2.8 Sutradara	13
2.9 Delusi	14
2.10 Penyakit Skizofrenia	14
BAB III METODOLOGI PENCIPTAAN	17
3.1 Metode Penelitian	17

3.2 Obyek Penelitian.....	18
3.3 Lokasi Penelitian.....	19
3.4 Sumber Data	20
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	21
BAB IV PERANCANGAN KARYA	24
4.1 Pra Produksi	25
4.1.1 Naskah	25
4.1.2 Manajemen Produksi	30
4.2 Produksi	41
4.3 Pasca Produksi	44
4.3.1 Control Editing	44
4.3.2 Publikasi.....	44
BAB V IMPLEMENTASI KARYA	53
5.1 Produksi	53
5.2 Proses Produksi.....	53
5.3 Publikasi.....	63
BAB VI PENUTUP	59
6.1 Kesimpulan	59
6.2 Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN.....	62
BIODATA PENULIS.....	116

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Graha Rumah Sakit Jiwa Menur Surabaya	19
Gambar 3.2 Lokasi Rumah Sakit Jiwa Menur Surabaya	19
Gambar 3.3 Wawancara dengan ahli Gangguan Jiwa.....	20
Gambar 3.4 Poster film A Beautiful Mind.....	21
Gambar 3.5 Poster film Case 39	22
Gambar 3.6 Poster film The Boy	23
Gambar 4.1 Bagan Pra Produksi	24
Gambar 4.2 <i>Storyboard</i>	27
Gambar 4.3 <i>Storyboard</i>	27
Gambar 4.4 <i>Storyboard</i>	28
Gambar 4.5 <i>Storyboard</i>	28
Gambar 4.6 <i>Storyboard</i>	29
Gambar 4.7 <i>Storyboard</i>	29
Gambar 4.8 <i>Storyboard</i>	30
Gambar 4.9 <i>Check List</i> Barang	34
Gambar 4.10 Rumah Bambang Soekarno.....	36
Gambar 4.11 Kamar Instalasi	37
Gambar 4.12 Kamar Tidur Soekarno	37
Gambar 4.13 Kamar Tidur Dona dan Rani	38
Gambar 4.14 Ruang Makan	38
Gambar 4.15 Ruang Tengah	39
Gambar 4.16 Gudang	35
Gambar 4.17 Anggaran Dana.....	41
Gambar 4.18 Produksi 1.....	42
Gambar 4.19 Produksi 2.....	42
Gambar 4.20 Produksi 3.....	43
Gambar 4.21 Produksi 4.....	43

Gambar 4.22 Produksi 5.....	44
Gambar 4.23 Sketsa Poster	48
Gambar 4.24 Sketsa Label DVD.....	49
Gambar 4.25 Sketsa Cover DVD.....	50
Gambar 4.26 Sketsa Kaos	50
Gambar 4.27 Sketsa Stiker.....	51
Gambar 4.28 Sketsa Pin.....	52
Gambar 5.1 Proses Produksi 1	53
Gambar 5.2 Proses Produksi 2	54
Gambar 5.3 Proses Produksi 3	54
Gambar 5.4 Proses Produksi 4	54
Gambar 5.5 Proses Produksi 5	55
Gambar 5.6 Poster	56
Gambar 5.7 Label CD	57
Gambar 5.8 Cover CD	57
Gambar 5.9 Kaos.....	58
Gambar 5.10 Sticker	58
Gambar 5.11 Pin	58



DAFTAR TABLE

	Halaman
Table 4.1 Jadwal.....	34
Table 4.2 <i>Crew List</i>	40
Table 4.3 <i>Script Breakdown</i>	45



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Kartu Bimbingan Tugas Akhir	62
Lampiran 2 Kartu Seminar Tugas Akhir.....	63
Lampiran 3 Naskah	64
Lampiran 4 <i>Treatment</i>	89
Lampiran 5 <i>Shot List</i>	101
Lampiran 6 Form Kolokium 2	116



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penciptaan

Tugas Akhir ini dikerjakan oleh tim yang terdiri 3 mahasiswa, diantaranya adalah sutradara, penulis skenario, dan DOP (*director of photography*). Penulis berperan sebagai sutradara. Penulis ingin membuat Tugas Akhir berjudul Penyutradaraan dalam Pembuatan Film fiksi bergenre *Psycho Thriller* tentang Skizofrenia berjudul “Delusi”. Hal ini dilatarbelakangi oleh perkembangan film di Indonesia yang membawa dampak cukup besar dalam perubahan sosial masyarakat. Dalam sebuah film terdapat sistem sinematografi, suara, editing, dan sebagainya, yang semua hal tersebut bekerja seperti halnya sebuah informasi.

Keinginan penulis sebagai sutradara untuk membuat sebuah film yang mengangkat tentang penderita skizofrenia. Dikarenakan perkembangan industri perfilman saat ini sedang menjadi fokus utama dan perhatian masyarakat, maka penulis akan menghasilkan sebuah film dengan tujuan menyampaikan pesan kepada masyarakat agar setiap individu mengembangkan ilmu pengetahuan. Industri perfilman bisa menjadi lahan potensial dalam memajukan bangsa, baik dalam segi perekonomian, ilmu pengetahuan, dan bahkan menjadi salah satu media untuk melestarikan budaya Indonesia, maka bisa jadi minat dan permintaan terhadap film semakin besar dan hal tersebut akan memicu perluasan pasar dan permintaan terhadap film lokal (kompasiana.com, 2017).

Psychological thriller disebut juga *psycho thriller* menjadi sub-genre yang penulis pilih karena kecenderungan alur cerita yang mengangkat tentang psikologi dimana sub-genre ini menekankan keadaan psikologi karakter yang tidak stabil. Film *psycho thriller* merupakan konflik yang dibangun melalui pikiran, keterampilan, dan kecerdasan karakter utama. Penonton diajak untuk dapat memahami karakternya. Karakter pengidap skizofrenia terkadang sedikit lebih penting daripada alur cerita. Ada situasi hidup dan mati pada puncak cerita,

namun dapat melibatkan kematian juga bahaya bagi pikiran atau identitas intrinsik daripada ancaman fisik (hunterswritings.com).

Genre *psycho thriller* termasuk jenis film fiksi karena digolongkan menurut alur cerita serta *setting* yang ada pada skenario. Maka, penulis memilih jenis film fiksi untuk dapat membebaskan Delusiasi sutradara dalam membuat ide, konsep hingga mengarahkan proses produksi sesuai *jobdesk* sebagai sutradara dalam Tugas Akhir. Film fiksi mengangkat cerita yang disajikan di luar kejadian nyata atau dibuat dari Delusiasi 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* (Fitryan G. Dennis, 2009: 22).

Berdasarkan riset kesehatan dasar (Riskesda) tahun 2013, penulis mendapat informasi untuk mendukung proses pengerjaan Tugas Akhir. Data prevalensi jumlah penduduk Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) yang menderita gangguan jiwa berat sebesar 2,7%. Secara rinci, jumlah tertinggi penderita gangguan jiwa berat berada di Kabupaten Kulonprogo 4,67%, Kabupaten Bantul 4% dan kota Yogyakarta 2,14%, Kabupaten Gunungkidul 2,5%. Sedangkan Jumlah terendah ada di kabupaten Sleman 1,52% (nationalgeographic.co.id).

Aneka perilaku abnormal yang berkembang di masyarakat. Perilaku abnormal adalah salahsatu cabang psikologi yang menyelidiki segala bentuk gangguan mental dan abnormais jiwa menurut Kartini dalam Yohanes Erwin Priyanto (2013: 1). Salahsatunya adalah skizofrenia yang memiliki arti gangguan jiwa, bagi masyarakat awam dapat menyebutnya dengan istilah gila. Kretschmer (1950: 175) menjelaskan bahwa dari 5233 penderita skizofrenia terdapat karakter (leptosom) memiliki tubuh tinggi semampai; cenderung bersifat mementingkan diri sendiri; pemalu; tetapi penuh daya khayal dan menutup diri sendiri dari pergaulan; 50,3 persen karakter tersebut terdapat pada penderita skizofrenia. 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; Gangguan terjadi secara aktif

terus menerus selama masa setidaknya 1 bulan. Hal tersebut yang mendasari penulis mengangkat masalah gangguan kejiwaan skizofrenia menjadi sebuah film, dimana masyarakat masih awam dalam memahami ciri-ciri penderita hingga memperlakukannya.

Karakter skizofrenia yang memiliki sifat yang abnormal yang mendasari penulis memilih genre *thriller* karena penulis ingin menonjolkan karakter skizofrenia menjadi pokok utama dari film yang akan diproduksi. Pada umumnya genre *thriller* memiliki alur penuh misteri, kejutan serta mampu mempertahankan intensitas ketegangan hingga klimaks filmnya. Genre *psycho thriller* dapat memberi rasa penasaran hingga ketidakpastian bagi para penonton. Tokoh protagonis dalam genre tersebut bertentangan dengan masalah pada sebuah pelarian, misi, atau misteri (thescriptlab.com).

Atas dasar paparan di atas, sutradara berharap agar masyarakat dapat menikmati dan mengambil pesan dalam film yang sutradara buat agar menjadi wawasan dalam memahami ciri-ciri juga memperlakukan penderita skizofrenia.

1.2 Fokus Penciptaan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka fokus penciptaan dalam Tugas Akhir ini adalah penyutradaraan pembuatan film fiksi bergenre *psycho thriller* tentang skizofrenia berjudul “Delusi”.

1.3 Ruang Lingkup Penciptaan

Berdasarkan fokus penciptaan di atas, maka ruang lingkup penciptaan dalam Tugas Akhir ini meliputi:

1. Penyutradaraan dalam pembuatan film fiksi bergenre *psycho thriller*.
2. Menentukan ide dan konsep dalam pembuatan film.
3. Memimpin jalannya produksi pembuatan film.
4. Menentukan *talent* yang akan menjadi pemeran karakter pada film.

1.4 Tujuan Penciptaan

Adapun tujuan yang ingin dicapai penulis dalam Tugas Akhir ini, yaitu menghasilkan penyutradaraan dalam pembuatan film fiksi bergenre *psycho thriller* tentang skizofrenia berjudul “Delusi”.

1.5 Manfaat Penciptaan

Manfaat yang diharapkan dalam penciptaan Tugas Akhir ini adalah:

1. Manfaat bagi Penulis
 - a. Memahami konsep dalam pembuatan film fiksi bergenre *psycho thriller*.
 - b. Memahami cara pembuatan film fiksi bergenre *psycho thriller*.
 - c. Memahami karakter individu yang mengalami penyakit skizofrenia.
 - d. Lebih memahami cara menonjolkan karakter utama dalam penokohan film fiksi bergenre *psycho thriller*.
 - e. Dapat menyelesaikan Tugas Akhir.
2. Manfaat bagi Lembaga
 - a. Sebagai bahan kajian untuk mata kuliah yang bersangkutan dengan pembuatan film fiksi bergenre *psycho thriller*.
 - b. Sebagai rujukan penelitian pada masa mendatang tentang sutradara dalam pembuatan film pendek dengan judul pembuatan film fiksi bergenre *Psycho Thriller* tentang skizofrenia berjudul “Delusi” untuk generasi selanjutnya.
3. Manfaat bagi Masyarakat
 - a. Film dapat diharapkan masyarakat dapat memahami karakteristik para penderita skizofrenia.
 - b. Perilaku penderita skizofrenia diharapkan mampu menjadi wawasan masyarakat luas melalui kekurangan yang dimiliki para penderita skizofrenia.

- c. Film fiksi *psycho thriller* ini diharapkan dapat dijadikan media pembelajaran non formal bagi masyarakat guna memahami pada penyakit gangguan psikologis khususnya penderita skizofrenia.



BAB II LANDASAN

TEORI

Guna mendukung pembuatan film fiksi bergenre *Psycho Thriller* sebagai sutradara tentang penyakit skizofrenia, maka penulis menggunakan beberapa landasan teori. Adapun landasan teori yang digunakan antara lain sutradara, 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 sebagai berikut:

2.2 Jenis Film

Jenis film dapat didefinisikan sebagai jenis dan klasifikasi dari sekelompok bentuk atau type film yang memiliki karakter serta pola yang sama seperti misalnya setting, isi, cerita, tema, struktur cerita, aksi atau peristiwa dalam film. Adapun beberapa jenis film 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).

2.3 Film Fiksi

Sebuah film terbentuk dari dua unsur, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema film. Setiap film cerita selalu membawa 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).

2.4 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).

2.5 *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).

2.6 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.

2.6.1 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. Outline

Outline adalah kerangka, regangan atau garis besar. Jadi outline merupakan rencana penulisan yang memuat garis besar dari suatu karangan yang akan digarap dan merupakan rangkaian ide-ide yang disusun secara sistematis. Karangan adalah karya tulis dari kegiatan seseorang mengungkapkan kan

gagasan melalui bahasa tulisan. Jadi, kerangka karangan adalah suatu rencana kerja yang memuat garis besar dari suatu karangan atau tulisan secara sistematis dari pikiran–pikiran utama dan penjelas yang menjadi pokok bahasan.

2.6.2 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.

2.6.3 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.

2.7 *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.

2.8 Sutradara

Sutradara adalah orang yang memimpin proses pembuatan film (*syuting*), mulai dari memilih pemeran tokoh dalam film, hingga memberikan arahan pada setiap kru yang bekerja pada film tersebut sesuai dengan skenario yang telah dibuat. Sutradara terkemuka Amerika, Arthur Penn, menyebutkan bahwa sutradara sebagai orang yang menulis dengan kamera (Theodore Taylor, 2006: 21).

2.9 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) Penyebab gangguan ini ada beragam faktor, antara lain faktor keturunan, faktor biologis, maupun faktor lingkungan atau psikologis. Ada kecenderungan bahwa gangguan delusi dapat terjadi pada orang yang memiliki riwayat gangguan delusi atau skizofrenia di dalam keluarga.

2.10 Penyakit Skizofrenia

Skizofrenia adalah gangguan yang memiliki banyak ciri khas yang berkaitan secara genetik. Halusinasi, waham, dan gangguan perilaku dari skizofrenia sendiri selalu menjadi perhatian medis. 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, 2000: 105).

1. Skizofrenia Paranoid

Jenis skizofrenia ini adalah yang paling sering dijumpai di negara manapun. Gambaran klinis didominasi oleh waham yang secara relatif stabil, sering kali bersifat paranoid, biasanya disertai halusinasi, terutama halusinasi pendengaran, dan gangguan persepsi.

2. Skizofrenia Residual

Suatu stadium kronis dalam perkembangan gangguan skizofrenia dimana telah terjadi progresi yang jelas dari stadium awal ke stadium lebih lanjut yang ditandai secara khas oleh gejala-gejala perlambatan psikomotor, aktivitas menurun, sikap pasif dan ketiadaan inisiatif, kemiskinan dalam kuantitas isi pembicaraan, komunikasi yang buruk seperti dalam ekspresi muka, kontak mata, modulasi suara, sikap tubuh, dan kinerja sosial yang buruk.

3. Skizofrenia Katatonik

Gangguan psikomotor yang menonjol merupakan gambaran yang esensial dan dominan dapat bervariasi antara kondisi ekstrim seperti *hiperkinesia* dan *stupor*, atau antara sifat penurut yang otomatis dan negativisme. Sikap dan posisi tubuh yang dipaksakan (*constrained*) dapat dipertahankan untuk jangka waktu yang lama. Episode kegelisahan disertai kekerasan (*violent*) mungkin merupakan gambaran keadaan ini yang mencolok. Fenomena tersebut dapat dikombinasi dengan suatu keadaan seperti bermimpi dengan halusinasi pemandangan yang jelas.

4. Skizofrenia Hebefrenik

Suatu bentuk skizofrenia dengan perubahan afektif yang tampak jelas, secara umum dijumpai waham dan halusinasi yang bersifat mengambang serta terputus-putus (*fragmentary*), perilaku yang tak bertanggung jawab dan tak dapat di ramaikan. Suasana perasaan (*mood*) pasien dangkal dan tidak wajar (*inappropriate*), sering disertai oleh cekikikan atau perasaan puas diri dan senyum sendiri. Ada kecerendungan untuk tetap menyendiri dan perilaku tampak hampa tujuan dan hampa perasaan. Biasanya bentuk ini mulai antara umur 15 tahun dan 25 tahun.



BAB III METODOLOGI

PENCIPTAAN

3.1 Metodologi Penelitian

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

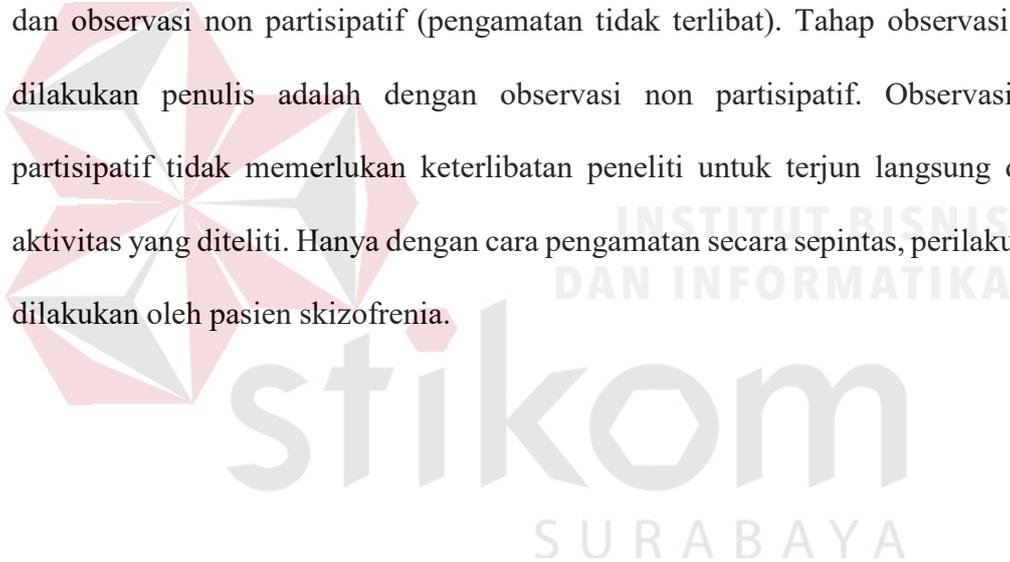
Melalui metode kualitatif akan didapat hal-hal yang berkaitan dengan sutradara, film fiksi, genre, *psycho thriller*. Secara garis besar terdapat empat teknik memperoleh data secara kualitatif, yakni literatur, wawancara, observasi, serta studi eksisting. Pada Tugas Akhir, penulis melakukan penelitian melalui studi literatur, dan wawancara. Seluruh data ditemukan selanjutnya akan dikaji guna mendapatkan objektivitas pemahaman film yang akan dibuat.

Pada sutradara, data di peroleh dari studi literatur yang dilakukan pada buku *Job Description Pekerja Film Versi 01*. Pengumpulan data pada film fiksi, genre film, dan *psycho thriller* diperoleh dari literatur yang dilakukan pada buku, internet, dan wawancara. Studi literatur dilakukan dari buku: *Film, Ideologi, dan Militer*, *Mahir Bikin Film*, *Memahami Film*. Studi literatur dilakukan dari internet. www.kompasiana.com. Pada skizofrenia data didapat dari studi literatur

dari buku: *Pedoman Penggolongan dan Diagnosis Jiwa Di Indonesia III*, dan wawancara oleh psikiater Ananta M.Psi.

3.2 Obyek Penelitian

S. Subagyo (2011: 63) menyatakan bahwa observasi adalah pengamatan yang dilakukan secara sengaja, sistematis mengenai fenomena sosial dengan gejala-gejala psikis untuk kemudian dilakukan pencatatan. Teknik observasi menurut cara pelaksanaannya ada dua macam yaitu observasi partisipatif (pengamatan terlibat) dan observasi non partisipatif (pengamatan tidak terlibat). Tahap observasi yang dilakukan penulis adalah dengan observasi non partisipatif. Observasi non partisipatif tidak memerlukan keterlibatan peneliti untuk terjun langsung dalam aktivitas yang diteliti. Hanya dengan cara pengamatan secara sepintas, perilaku yang dilakukan oleh pasien skizofrenia.



3.3 Lokasi Penelitian

Untuk mendapatkan data yang valid tentang penyakit dan penderita skizofrenia, penulis melaksanakan di Rumah Sakit Jiwa Menur Surabaya berlokasi di Jalan Raya Menur No.120, Manyar Sabrangan, Mulyorejo, Kertajaya, Gubeng, Kertajaya, Gubeng, Kota Surabaya.



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



Gambar 3.2. Lokasi Rumah Sakit Jiwa Menur Surabaya
(Sumber: maps.google.com)

3.4 Sumber Data

Pada penciptaan karya dan penyusunan laporan Tugas Akhir ini data merupakan salahsatu faktor penting agar laporan dapat dipertanggungjawabkan dan akurat. Sumber data pada laporan yang diperoleh yang terdiri dari wawancara atau studi literatur. Studi literatur digunakan untuk menemukan keaslian data yang sudah diterbitkan dari buku, jurnal dan laporan penelitian yang sudah ada. Sumber data dari observasi dengan cara menuju ke lokasi penelitian yang akan dilakukan studi eksisting. Karya Tugas Akhir ini memperoleh kelebihan dan kekurangan supaya tidak memiliki kesamaan dengan film lain. Selain itu, untuk data tentang sutradara tidak hanya diperoleh melalui studi literatur, wawancara juga dilakukan pada ahli psikologi dalam mendapat informasi tentang ciri-ciri orang skizofrenia, yaitu Aliffia Ananta S.Psi., M.Psi. dan Ester S.Psi., M.Psi.



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

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam Tugas Akhir ini dilakukan agar proses analisis data tidak menyimpang dari materi dan tujuan yang dicapai. Dalam pembuatan film fiksi tentang skizofrenia, penulis menggunakan penelitian secara kualitatif. Penelitian kualitatif tersebut merujuk dan berciri pada penulis mengamati, mencatat, bertanya dan menggali data yang erat dengan obyek yang akan diteliti, kemudian disusun, lalu dirumuskan, seperti observasi, wawancara, dan menggali sumber yang ada melalui studi literatur (Sugiyono, 2013: 34)

1. Studi Eksisting

Pada tahap ini studi eksisting selanjutnya, penulis mengumpulkan data pada film yang berceritakan tentang penyakit skizofrenia, yaitu *A Beautiful Mind*.

a. *Beautiful Mind* (2001)



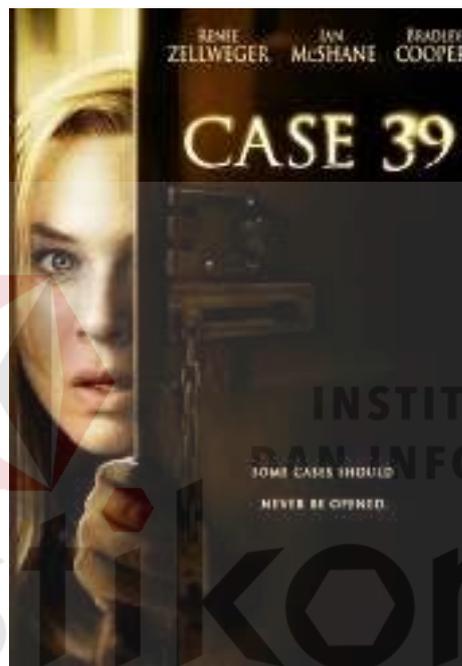
Gambar 3.4 Poster film *A Beautiful Mind*
(Sumber: image.google.com)

Director : Ron Howard

Producer: Ron Howard, Brian Grazer

Pemain : Russell Crowe, Jennifer Connelly, Ed Harris, Paul Bettany,
Christopher Plummer, Josh Lucas, Judd Hirsch

b. *Case 39* (2009)

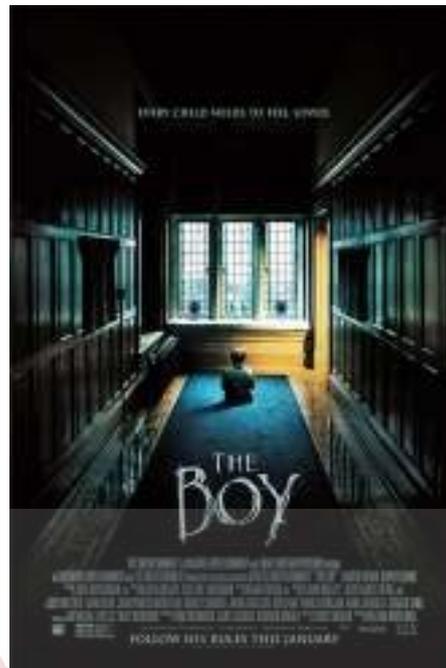


Gambar 3.5 Poster film Case 39
(Sumber: image.google.com)

Director : Christian Alvart

Producer : Lisa Bruce, Steve Golin, Alix Madigan, Kevin Misher

Pemain : Renée Zellweger, Jodelle Ferland, Ian McShane, Bradley Cooper

c. *The Boy* (2016)

Gambar 3.6 Poster film *The Boy*
(Sumber: image.google.com)

Director : William Brent Bell

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

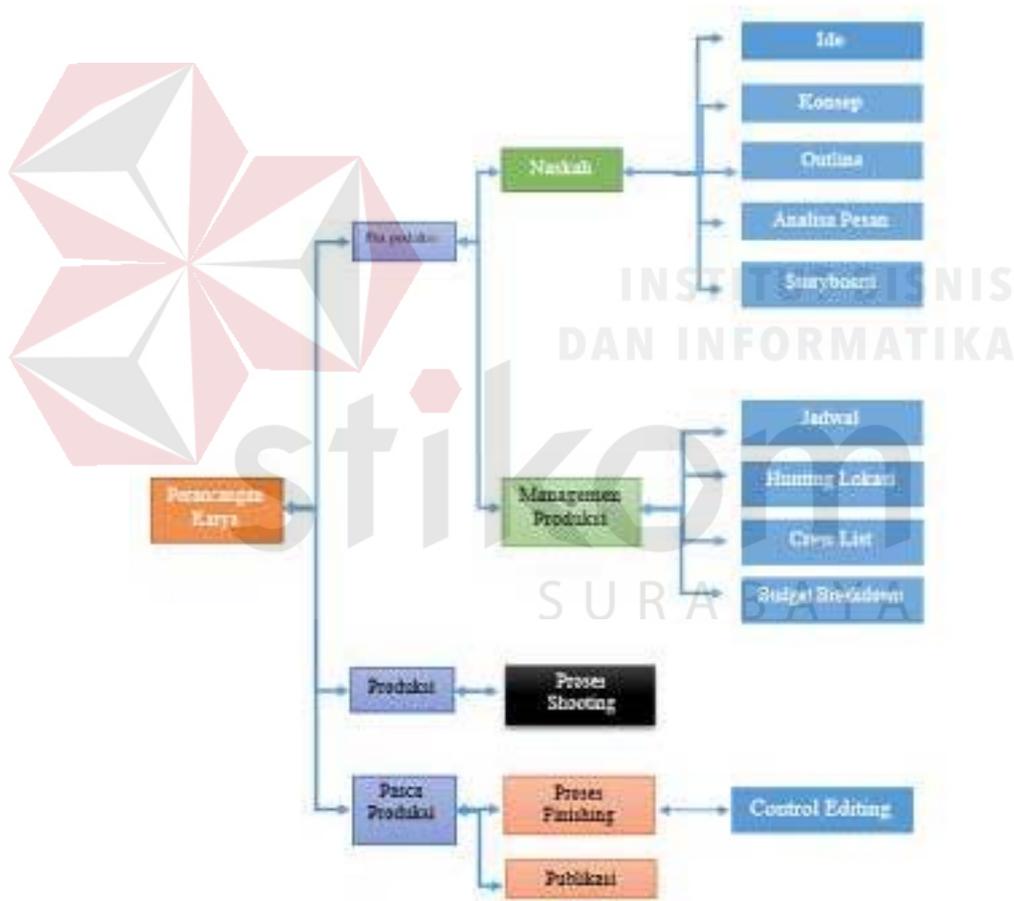
Pemain : Lauren Cohan, Rupert Evans

Berdasarkan dari kedua literatur dan studi eksisting dari beberapa film yang bergenre thriller, penulis menyimpulkan bahwa film thriller adalah bentuk jenis 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.

BAB IV

PERANCANGAN KARYA

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



Gambar 4.1 Bagan Proses Produksi
(Sumber: Olahan Penulis)

4.1 Pra Produksi

Proses produksi pada pembuatan film tersebut adalah tahapan menyusun ide, konsep sertahal pendukung lainnya.

4.1.1 Naskah

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

1. Ide

Ide pembuatan film fiksi tentang skizofrenia berjudul “Delusi” berawal dari inisiatif penulis untuk menggali lebih dalam tentang teman satu kelas yang berkebutuhan khusus. Penulis ingin mengetahui lebih dekat tentang teman satu kelas tersebut, karena sering berhalusinasi dan berbicara sendiri. Oleh karenanya, penulis mencoba untuk mencari informasi lebih lanjut dan bertanya pada psikolog untuk mendapatkan keterangan tentang penyakit tersebut. Hasil yang didapatkan, bahwa karakteristik di atas lebih menggambarkan pada skizofrenia.

2. Konsep

Konsep yang disuguhkan dalam pembuatan film *psycho thriller* ini dimana film tersebut akan dibangun dengan alur cerita maju. Alur cerita dibuat dengan adegan yang mengangkat estetika dalam sinematografi. Setiap adegan pembunuhan dan penyiksaan akan dikemas menjadi sebuah simbol tanpa mengurangi maksud film tersebut. Kemudian penulis menonjolkan semua talent atau karakter dalam film dengan membangun pendalaman karakter penderita skizofrenia (pemeran utama). Alur, pembawaan karakter hingga pemilihan *sound* akan dikembangkan menurut gaya romantisme.

3. *Outline*

Film yang akan penulis produksi bercerita tentang seorang kakek mengidap penyakit skizofrenia, dia memiliki teman delusi yang bernama Baron dan Willy. Suatu hari anak dan cucunya berkunjung pada rumah kakek tersebut. Kemudian konflik mulai terjadi karena cucunya mendekati ruangan dan kakek berhalusinasi bahwa cucunya terkena penyakit menular dan berusaha membunuh cucunya agar tidak menularkan keseluruhan rumah.

4. Naskah

Naskah dibuat oleh Penulis Naskah. Naskah Tugas Akhir dapat dilihat pada lampiran.

5. *Treatment*

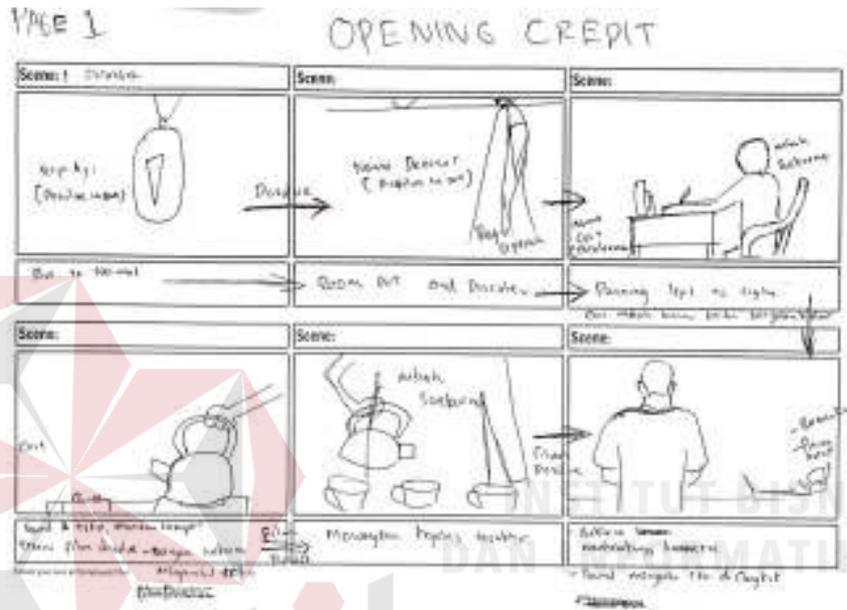
Treatment dibuat oleh Penulis Naskah. *Treatment* Tugas Akhir dapat dilihat pada lampiran.

6. *Shotlist*

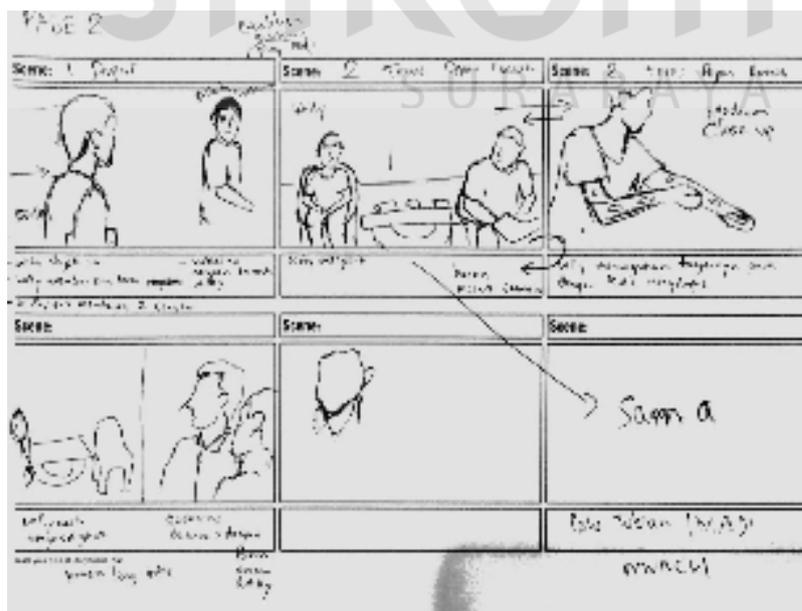
Shotlist dibuat oleh DOP (*Direct of Photography*). *Shotlist* Tugas Akhir dapat dilihat pada lampiran.

7. Storyboard

Pada proses *shoting* film Tugas Akhir ini, terdapat proses pembuatan *storyboard* sebelum memulai *shoting*.



Gambar 4.2 Storyboard
Sumber: Olahan Penulis



Gambar 4.3 Storyboard
Sumber: Olahan Penulis



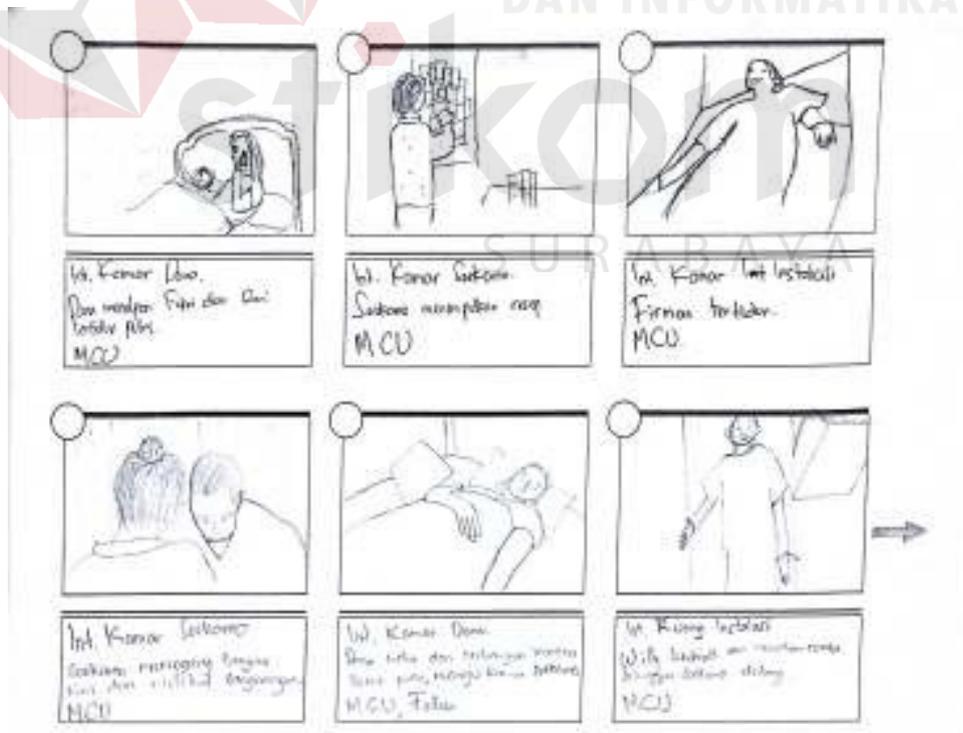
Gambar 4.4 Storyboard
Sumber: Olahan Penulis



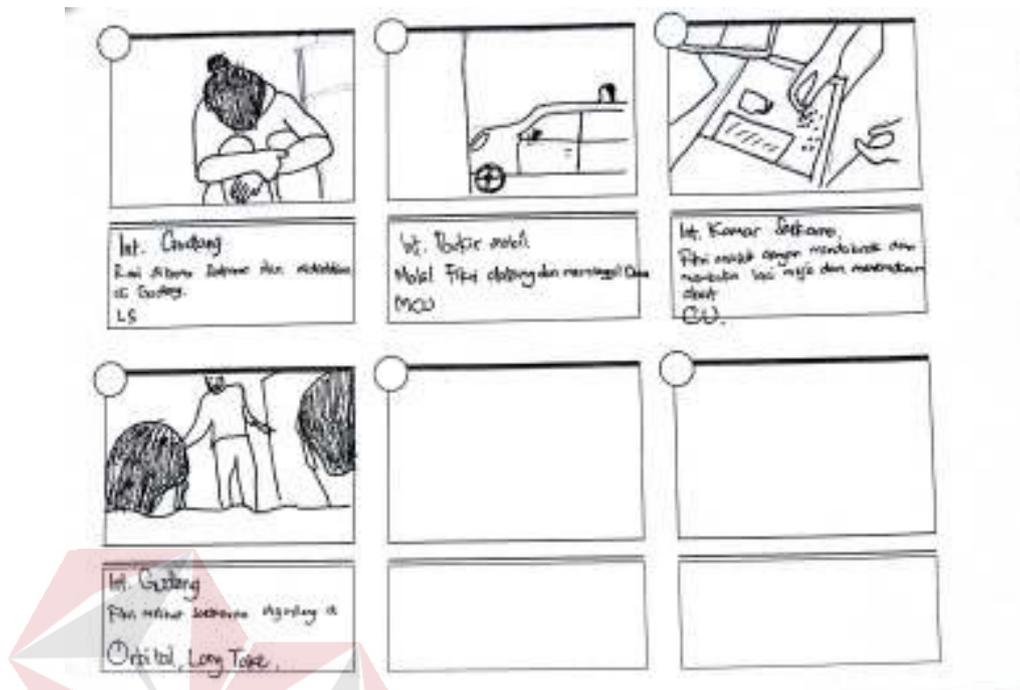
Gambar 4.5 Storyboard
Sumber: Olahan Penulis



Gambar 4.6 Storyboard
 Sumber: Olahan Penulis



Gambar 4.7 Storyboard
 Sumber: Olahan Penulis



Gambar 4.8 Storyboard
Sumber: Olahan Penulis

4.1.2 Manajemen Produksi

1. Pemilihan *Talent*

a. Bambang Soekarno

1) Dimensi Fisiologis

Jenis kelamin: Laki-laki

Bentuk tubuh: Ideal

Usia : 52 tahun Raut

wajah : Ceria, Lesuh Pakaian

: Casual sehari-hari Tinggi

: 150cm

Berat : 70kg

2) Dimensi Sosiologis

Status sosial : kelas menengah bawah

Bahasa : Bahasa Indonesia & Bahasa Jawa

b. Dona

1) Dimensi Fisiologis

Jenis kelamin : Perempuan

Bentuk tubuh : Ideal

Usia : 22 tahun

Tinggi : 150cm

Berat : 50kg

Raut wajah : Tenang, Ceria

Pakaian : Casual sehari-hari

2) Dimensi Sosiologis

Status sosial: kelas menengah

Pekerjaan : Mahasiswi

Bahasa : Bahasa Indonesia & Bahasa Jawa

c. Fikri

1) Dimensi Fisiologis

Jenis kelamin : Laki-laki

Bentuk tubuh : Ideal,

Usia : 22 tahun

Tinggi : 175cm

Berat : 65kg

Raut wajah : Santai

Pakaian : Casual sehari-hari

2) Dimensi Sosiologis

Status sosial : Kelas menengah bawah

Pekerjaan : Mahasiswa

Bahasa : Bahasa Indonesia & Bahasa Jawa

d. Rani

1) Dimensi Fisiologis

Jenis kelamin : Perempuan

Bentuk tubuh : Ideal

Usia : 18 tahun

Tinggi : 140cm

Berat : 40kg

Raut wajah : Ceria

Pakaian : Casual sehari-hari

2) Dimensi Sosiologis

Status sosial : Kelas menengah bawah

Pekerjaan : Mahasiswi

Bahasa : Bahasa Indonesia & Bahasa Jawa

e. Willy

1) Dimensi Fisiologis

Jenis kelamin : Laki-laki

Bentuk tubuh : Kurus

Usia : 21 tahun
 Tinggi : 150cm
 Berat : 50kg
 Raut wajah : Lesuh
 Pakaian : Casual sehari-hari

2) Dimensi Sosiologis

Status sosial : Kelas menengah
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Bahasa : Bahasa Indonesia

f. Baron

1) Dimensi Fisiologis

Jenis kelamin : Laki-laki
 Bentuk tubuh : Ideal
 Usia : 23 tahun
 Tinggi : 172cm
 Berat : 65kg
 Raut wajah : Ceria, Tegas
 Pakaian : Casual sehari-hari

2) Dimensi Sosiologis

Status sosial : Kelas menengah
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Bahasa : Bahasa Indonesia & Bahasa Jawa

2. Equipment Checklist

Hal ini diperlukan saat jalannya suatu produksi.

EQUIPMENT CHECKLIST									
Kategori 1					Kategori 2				
<input type="checkbox"/>	Item 1	1			<input type="checkbox"/>	Item 6			
<input type="checkbox"/>	Item 2	1			<input type="checkbox"/>	Item 7			1
<input type="checkbox"/>	Item 3	1			<input type="checkbox"/>	Item 8			1
<input type="checkbox"/>	Item 4	1			<input type="checkbox"/>	Item 9			1
<input type="checkbox"/>	Item 5	1			<input type="checkbox"/>	Item 10			1
<input type="checkbox"/>	Item 6	1			<input type="checkbox"/>	Item 11			1
<input type="checkbox"/>	Item 7	1			<input type="checkbox"/>	Item 12			1
<input type="checkbox"/>	Item 8	1			<input type="checkbox"/>	Item 13			1
<input type="checkbox"/>	Item 9	1			<input type="checkbox"/>	Item 14			1
<input type="checkbox"/>	Item 10	1			<input type="checkbox"/>	Item 15			1
<input type="checkbox"/>	Item 11	1			<input type="checkbox"/>	Item 16			1
<input type="checkbox"/>	Item 12	1			<input type="checkbox"/>	Item 17			1
<input type="checkbox"/>	Item 13	1			<input type="checkbox"/>	Item 18			1
<input type="checkbox"/>	Item 14	1			<input type="checkbox"/>	Item 19			1
<input type="checkbox"/>	Item 15	1			<input type="checkbox"/>	Item 20			1
<input type="checkbox"/>	Item 16	1			<input type="checkbox"/>	Item 21			1
<input type="checkbox"/>	Item 17	1			<input type="checkbox"/>	Item 22			1
<input type="checkbox"/>	Item 18	1			<input type="checkbox"/>	Item 23			1
<input type="checkbox"/>	Item 19	1			<input type="checkbox"/>	Item 24			1
<input type="checkbox"/>	Item 20	1			<input type="checkbox"/>	Item 25			1
<input type="checkbox"/>	Item 21	1			<input type="checkbox"/>	Item 26			1
<input type="checkbox"/>	Item 22	1			<input type="checkbox"/>	Item 27			1
<input type="checkbox"/>	Item 23	1			<input type="checkbox"/>	Item 28			1
<input type="checkbox"/>	Item 24	1			<input type="checkbox"/>	Item 29			1
<input type="checkbox"/>	Item 25	1			<input type="checkbox"/>	Item 30			1

Gambar 4.9 Check List Barang

Sumber: Olahan Penulis

3. Jadwal Kegiatan

Pembuatan film ini membutuhkan pembagian jadwal kerja agar semua proses terencana. Rincian jadwal dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Jadwal

Pra Produksi	Oktober				November				Desember			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Ide dan Konsep		■	■									
Pengembangan Skenario			■	■								
Membuat Story Board					■							

4. *Hunting*

Pada proses *hunting* dilakukan perencanaan lokasi rumah yang akan digunakan untuk proses *shooting* mulai dari set halaman depan rumah, bangunan rumah, kamar tidur dan ruang makan serta properti yang akan digunakan. Dalam proses *hunting* ini dilakukan penataan kamera dan tata cahaya ketika proses *shooting* berlangsung.

a. Rumah Bambang Soekarno



Gambar 4.10 Rumah Bambang Soekarno
(Sumber : Olahan Penulis)

SURABAYA

b. Kamar Instalasi



Gambar 4.11 Kamar Instalasi
(Sumber : Olahan Penulis)

c. Kamar Tidur Soekarno



Gambar 4.12 Kamar Tidur Soekarno
(Sumber : Olahan Penulis)

d. Kamar Tidur Dona dan Rani



Gambar 4.13 Kamar Tidur Dona dan Rani
(Sumber : Olahan Penulis)

e. Ruang Makan



Gambar 4.14 Ruang Makan
(Sumber : Olahan Penulis)

f. Ruang Tengah



Gambar 4.15 Ruang Tengah
(Sumber : Olahan Penulis)

g. Gudang



Gambar 4.16 Gudang
(Sumber : Olahan Penulis)

5. Crew List

Pada tahap ini, penulis melakukan recruit crew agar dapat melaksanakan produksi film.

Tabel 4.2 *Crew List*

NO.	NAMA	JOBDESK
1.	Kevin Arya Iswara	Sutradara
2.	Maegananda Rosma	Ass. Sutradara, Penulis Naskah dan Artistik
3.	Finaldi Hikmahpasa	D.O.P, <i>Cameraman</i> dan <i>Editor</i>
4.	Fachrully Rahman	<i>Cameraman</i>
5.	Deva Arta Mahardika	<i>Audio Record</i>
6.	Ian Lande	<i>Audio Record</i> dan <i>Lighting Man</i>
7.	Alviantyf	<i>Sfx make-up</i>
8.	Shafa	<i>Wardrobe</i>

Sumber: Olahan Penulis

6. Anggaran Biaya

Pembuatan film ini membutuhkan anggaran biaya dari proses pra produksi hingga pasca produksi.

ANALISIS ANGGARAN BIAYA					
NO	Uraian	Unit	Jumlah	Unit Price	Total
PRAPRODUKSI					
1	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
2	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
3	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
4	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
5	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
6	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
7	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
8	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
9	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
10	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
11	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
12	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
13	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
14	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
15	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
16	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
17	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
18	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
19	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
20	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
21	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
22	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
23	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
24	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
25	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
26	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
27	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
28	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
29	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
30	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
31	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
32	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
33	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
34	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
35	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
36	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
37	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
38	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
39	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
40	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
41	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
42	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
43	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
44	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
45	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
46	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
47	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
48	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
49	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
50	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
51	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
52	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
53	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
54	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
55	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
56	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
57	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
58	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
59	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
60	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
61	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
62	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
63	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
64	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
65	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
66	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
67	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
68	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
69	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
70	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
71	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
72	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
73	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
74	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
75	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
76	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
77	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
78	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
79	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
80	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
81	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
82	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
83	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
84	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
85	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
86	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
87	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
88	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
89	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
90	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
91	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
92	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
93	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
94	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
95	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
96	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
97	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
98	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
99	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
100	Penelitian & Pengembangan	1	1	1000000	1000000
SUB TOTAL					4.305.000,00

Gambar 4.17 Anggaran Dana
Sumber: Olahan Penulis

4.2 Produksi

Melakukan proses shooting film fiksi bergenre *psycho thriller* tentang skizofrenia berjudul “Delusi” agar sesuai pada proses pra produksi.

Produksi 1 (Kamis-Sabtu, 9-11 November 2017)



Gambar 4.18 Produksi 1
Sumber: Olahan Penulis

Pada produksi film pertama kami melakukan *shooting* di Komplek Bhumi Marini Karang Pilang Jl. Nanggala No 5, Surabaya. Tujuan kami mengambil gambar di lokasi ini, karena lokasi tersebut cocok dengan alur cerita film kami yang menceritakan tentang seorang kakek pensiunan medis TNI-AL.

1. Produksi 2 (Sabtu, 18 November 2017)



Gambar 4.19 Produksi 2
Sumber: Olahan Penulis

Pada produksi selanjutnya kami melakukan *shooting* di lokasi yang sama, tetapi pengambilan gambar dilaksanakan malam jam 21.00

2. Produksi 3 (Sabtu-Minggu, 25-26 November 2017)



Gambar 4.20 Produksi 3
Sumber: Olahan Penulis

Pada produksi selanjutnya kami melakukan shooting di ruang instalasi dengan lokasi yang sama dirumah tersebut, kami mempersiapkan berbagai macam alat dokter.

3. Produksi 4 (Jum'at-Sabtu, 15-16 Desember 2017)



Gambar 4.21 Produksi 4
Sumber: Olahan Penulis

Pada produksi selanjutnya kami melakukan *shoting* di kamar Soekarno, di kamar Soekarno ini, kami melakukan *shoting* dengan durasi yang panjang.

4. Produksi 5 (Rabu, 20 Desember 2017)



Gambar 4.22 Produksi 5
Sumber: Olahan Penulis

Pada produksi terakhir, kami *shooting* di gudang bagian dari rumah tersebut yang menjadi akhir dari cerita.

4.3 Pasca Produksi

Melakukan proses *finishing* di pasca produksi film fiksi bergenre *psycho thriller* tentang skizofrenia berjudul “Delusi” agar sesuai jadwal publikasi.

4.3.1 Control Editing

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

1. *Control Editing*

Script Breakdown dibawah ini dikerjakan oleh asisten sutradara sebagai hasil dari produksi yang menjadi acuan sebagai proses *editing*.

Tabel 4.3 *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
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

Lanjutan Tabel 4.3

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
	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	

Lanjutan Tabel 4.3

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
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				

Sumber: Olahan Penulis

4.3.2 Publikasi

Pada saat film memasuki tahap publikasi, maka akan dibuat media promosi dan mempublikasi proyek Tugas Akhir ini pada masyarakat

1. Publikasi

a. Poster

1) Konsep

Konsep dari poster ini adalah seorang kakek yang duduk dengan wajah menyeringai dulunya dia adalah orang terpendang digambarkan dengan berwarna gelap yang mulai mendekati dia, dan dibagian belakang dengan latar gelap.

2) Sketsa



Gambar 4.23 Sketsa Poster
(Sumber: Olahan Penulis)

b. Label DVD

1) Konsep

Konsep dari label DVD hampir sama dengan cover DVD dan poster, pada bagian bawah DVD terdapat logo stikom dan multimedia

2) Sketsa



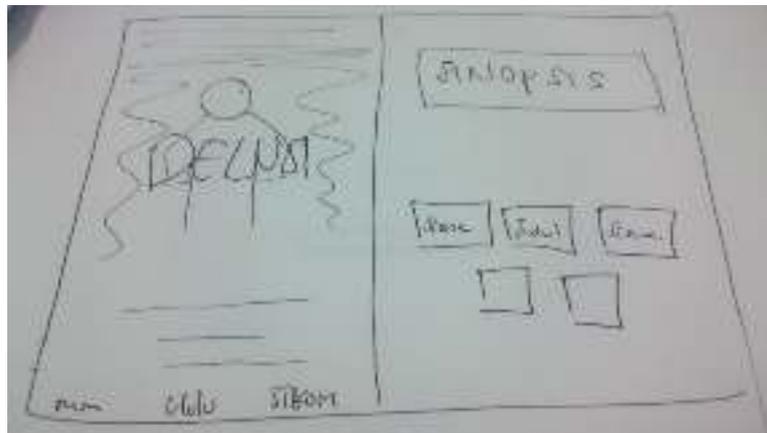
Gambar 4.24 Sketsa Label DVD
(Sumber: Olahan Penulis)

c. Cover DVD

1) Konsep

Konsep dari *cover* DVD pada bagian seorang kakek yang wajahnya sedang menyeringai, bagian atas terdapat keterangan logo stikom, multimedia, dan logo Ululu *production*. Pada bagian belakang *cover* terdapat sedikit sinopsis kecil dan beberapa potongan film.

2) Sketsa



Gambar 4.25 Sketsa Cover DVD
(Sumber: Olahan Penulis)

d. Desain Kaos

1) Konsep

Berwarna biru dikarenakan menandakan pasien laki-laki dan cenderung pasien laki-laki yang terkena skizofrenia.

2) Sketsa



Gambar 4.26 Sketsa Kaos
(Sumber: Olahan Penulis)

e. Desain Stiker

1) Konsep

Desain yang begitu *simple* menggunakan background biru dan tulisan putih.

2) Sketsa

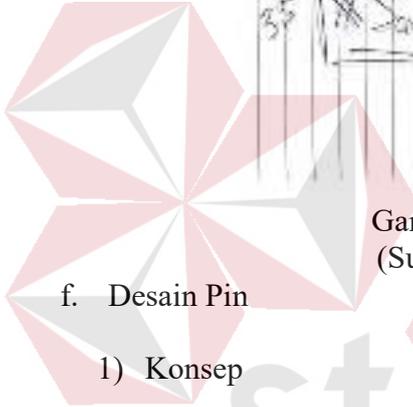


Gambar 4.27 Sketsa Stiker
(Sumber: Olahan Penulis)

f. Desain Pin

1) Konsep

Konsep yang begitu sederhana, sama seperti desain stiker.



2) Sketsa



Gambar 4.28 Sketsa Pin
(Sumber: Olahan Penulis)

BAB V IMPLEMENTASI

KARYA

Pada bab V ini menjelaskan tentang bagaimana penerapan perancangan karya terharap pengembangan film.

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 dalam proses produksi, antara lain pengambilan gambar secara berurutan mulai dari tahap awal, tengah, dan tahap akhir.

5.2 Proses Produksi

Adapun proses produksi yang penulis lakukan sebagai berikut:



Gambar 5.1 Proses Produksi 1
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.2 Proses Produksi 2
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.3 Proses Produksi 3
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.4 Proses Produksi 4
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.5 Proses Produksi 5
(Sumber: Olahan Penulis)



Gambar 5.6 Proses Produksi 6
(Sumber: Olahan Penulis)

5.3 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 5.7 Poster
(Sumber: Olahan Penulis)

b. Label CD



Gambar 5.8 Label CD
(Sumber: Olahan Penulis)

c. Cover CD



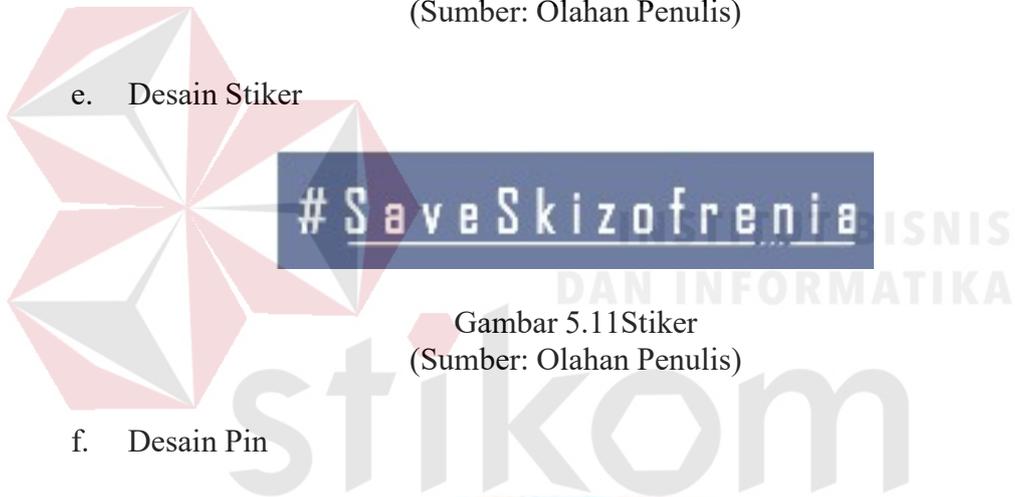
Gambar 5.9 Cover CD
(Sumber: Olahan Penulis)

d. Desain Kaos



Gambar 5.10 Kaos
(Sumber: Olahan Penulis)

e. Desain Stiker



Gambar 5.11 Stiker
(Sumber: Olahan Penulis)

f. Desain Pin



Gambar 5.12 Pin
(Sumber: Olahan Penulis)

BAB VI

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengerjaan Tugas Akhir ini, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pembuatan film fiksi tentang skizofrenia berjudul *Delusi* terdiri dari beberapa tahap, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Proses pengerjaan Tugas Akhir dilakukan secara satu tim guna setiap *jobdesk* dapat bekerja secara maksimal sesuai ide dan konsep sutradara.

Film yang dihasilkan yaitu film fiksi bergenre *psycho thriller* tentang skizofrenia yang berjudul *Delusi* yang bertujuan untuk mendukung cerita dalam film yang dihasilkan dapat memberikan kesan lebih dramatik sesuai dengan genre drama.

6.2 Saran

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

1. Perbaikan dalam segi waktu.
2. Perbaikan dalam durasi film.
3. Perbaikan dalam komunikasi satu tim.
4. Terbatasnya properti *shooting*.

Masih banyak kekurangan yang ada dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini masih mempunyai masalah pengaturan dalam pengerjaannya. Demikian saran yang didapat, semoga bermanfaat bagi pembaca selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

1. Diambil dari Buku

Adinda, & Adjie. (2011). *BI 3D Studio Max 9 +Cd. Film AnimasiI 2D Berbasis 3D Menggunakan Teknik Cell Shading 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.

Dennis, Fitriyan G. (2009). *Bekerja Sebagai Sutradara*. Aceh: Erlangga.

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

Effendy, Heru. (2005). *Bagaimana Memulai Shoting*. Jakarta: Erlangga. Frank,

Beaver. (2008). *Dictionary Of Film Terms*. Philadelphia: Erlangga.

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

Moleong, Lexy. J. (2012). *Metode Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

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

Prasityo, Yohanes Erwin. (2013). *Pembuatan Film Pendek Skizofrenia Bergenre Drama Sosial dengan Teknik Split Screen Berjudul "NOT ME"*, Tugas Akhir. Surabaya: Stikom.

Subagyo, S. (2011). *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sugiyono (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

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

Taylor, Theodore. (2006). *People Who Make Movies*. New York: Avon Camelot Books.

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

2. Diambil dari Internet

www.hunterswritings.com
Diakses pada 26 September 2017.

www.csinema.com
Diakses pada 20 September 2017.

www.kompasiana.com
Diakses pada 20 September 2017.

www.idseducation.com
Diakses pada 21 September 2017.

www.maps.google.com
Diakses pada 30 September 2017

www.image.google.com
Diakses pada 30 September 2017

www.nationalgeographic.co.id
Diakses pada 15 September 2017

www.thescriptlab.com
Diakses pada 15 September 2017

www.alodokter.com
Diakses pada 5 Februari 2017

