



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**PEMBUATAN FILM PENDEK FIKSI *THRILLER* PENGGAMBARAN  
DIBALIK PIKIRAN PENDERITA PSIKOTIK**



**TUGAS AKHIR**

**Program Studi**

**D4 Produksi Film dan Televisi**

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Oleh:**

**Rizqi Rhesa Harsana**

**19510160017**

---

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2024**

**PEMBUATAN FILM PENDEK FIKSI *THRILLER* PENGAMBARAN  
DIBALIK PIKIRAN PENDERITA PSIKOTIK**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Program Sarjana Terapan Seni**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

Oleh:

Nama : Rizqi Rhesa Harsana

Nim : 19510160017

Program Studi : Produksi Film dan Televisi

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF  
UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2024**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PEMBUATAN FILM PENDEK FIKSI *THRILLER* PENGGAMBARAN  
DIBALIK PIKIRAN PENDERITA PSIKOTIK**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

**Rizqi Rhesa Harsana**

**NIM: 19510160017**

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji  
pada: Kamis, 1 Februari 2024

**Susunan Dewan Penguji**

**Pembimbing:**

1. Dr. Bambang Hariadi, M.Pd.

NIDN. 0719106401


2. Sutikno, S.Kom., M.Sn.

NIDN. 0718117501

**Penguji:**

Yunanto Tri Laksono, M.Pd.

NIDN. 0704068505

  
Digitally signed by  
Sutikno, S.Kom., M.Sn.  
Date: 2024.02.13  
09:48:03 +07'00'

  
Digitally signed  
by Yunanto Tri  
Laksono  
Date: 2024.02.12  
12:31:40 +05'30'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana



**KARSAM, MA., Ph.D**

2024.02.15

07:58:13 +07'00'

**Karsam, MA., Ph.D.**

NIDN.0704017701

Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

Universitas Dinamika

**LEMBAR MOTTO**

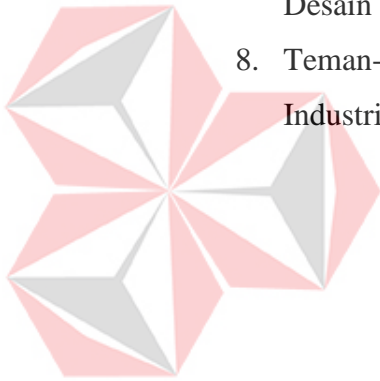


UNIVERSITAS  
*“Can’t change the world by following all the rules”*  
Dinamika

## LEMBAR PERSEMBAHAN

Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya.
2. Kampus tercinta Universitas Dinamika.
3. Dosen Pembimbing I, Bapak Dr. Bambang Hariadi, M.Pd.
4. Dosen Pembimbing II, Bapak Sutikno, S.Kom., M.Sn.
5. Dosen Penguji, Bapak Yunanto Tri Laksono, M. Pd.
6. Kaprodi DIV Produksi Film dan Televisi, Bapak Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom.
7. Seluruh Bapak dan Ibu dosen DIV Produksi Film dan Televisi Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika.
8. Teman-teman DIV Produksi Film dan Televisi Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

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

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Rizqi Rhesa Harsana**  
NIM : **19510160017**  
Program Studi : **DIV produksi Film dan Televisi**  
Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**  
Jenis Karya : **Laporan Tugas Akhir**  
Judul Karya : **PEMBUATAN FILM PENDEK FIKSI *THRILLER*  
PENGAMBARAN DIBALIK PIKIRAN PENDERITA  
PSIKOTIK**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas 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 diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi 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 sebenar-benarnya.

Surabaya, 1 Februari 2024



Rizqi Rhesa Harsana

NIM : 19510160017

## ABSTRAK

Kesehatan mental merupakan aspek vital dalam mencapai kesehatan menyeluruh, namun seringkali diabaikan terutama di negara berkembang. Fokus pada gangguan mental lebih dominan daripada usaha mempertahankan kesehatan mental. Psikosis, seperti yang dialami oleh penderita gangguan psikotik, menjadi tantangan serius. Penyebabnya kompleks, melibatkan faktor genetik, perkembangan otak, dan paparan stres. *Cry of Fear*, sebuah *video game*, memberikan narasi seputar kesehatan mental dan psikosis, yang menginspirasi penulis untuk menciptakan film pendek dengan tema serupa. Sebagai sutradara, penulis merinci proses kreatifnya, memilih warna biru sebagai simbol kekuatan dan suhu dingin. Film pendek ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kesadaran akan kesehatan mental sebagai masalah yang signifikan, serta menghadirkan kembali naratif *Cry of Fear* dalam genre *thriller* melalui gaya penyampaian cerita yang unik. Proses pembuatan film juga menyoroti peran sutradara sebagai kreator dan pemimpin, menghadirkan imajinasi dalam bentuk gambar dan visual. Hasil akhirnya diharapkan memberikan pengalaman menarik bagi penonton, sambil menyampaikan pesan penting tentang kesehatan mental. Berdasarkan pengalaman penulis selama produksi film "DUMB" maka didapatkan saran untuk menambahkan *shoot establish*, memperbanyak *reading* kepada pemain, dan lebih teliti dalam pengecekan ulang setelah merekam suatu footage untuk menyempurnakan produksi.

**Kata Kunci:** Kesehatan Mental, Psikotik, *Cry of Fear*, Film, *Thriller*

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga Tugas Akhir dengan judul Pembuatan Film Pendek Fiksi *Thriller* Penggambaran Dibalik Pikiran Penderita Psikotik dapat diselesaikan dengan tepat waktu oleh karena itu, pada kesempatan ini, saya ingin mengucapkan banyak terima kasih banyak kepada:

1. Kedua orang tua serta keluarga yang senantiasa memberikan dukungan.
2. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika.
3. Bapak Karsam, MA., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika.
4. Dr. Bambang Hariadi, M.Pd. Selaku Dosen pembimbing I.
5. Sutikno, S.Kom., M.Sn. Selaku Dosen Pembimbing II.
6. Yunanto Tri Laksono, M.Pd. Selaku Dosen Penguji.
7. Bapak Dr. Muh. Bahrudin, S.Sos., M.Med.Kom. Selaku Ketua Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi.
8. Bapak / Ibu Dosen DIV Produksi Film dan Televisi.
9. Teman-teman program studi Film dan Televisi Universitas Dinamika.

Penulis memahami bahwa dalam membuat Tugas Akhir ini, masih jauh dari sempurna dan jelas masih banyak kekurangan. Selanjutnya, kritik dan saran berharga dari pembaca sangat diharapkan. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua, Khususnya Mahasiswa DIV Produksi Film dan Televisi.

Surabaya, 1 Februari 2024

Penulis



## DAFTAR ISI

COVER .....	i
HALAMAN DEPAN .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LEMBAR MOTTO .....	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	v
PERNYATAAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	11
DAFTAR TABEL.....	12
BAB I PENDAHULUAN .....	13
1.1 Latar Belakang Masalah .....	13
1.2 Rumusan Masalah .....	13
1.3 Batasan Masalah .....	14
1.4 Tujuan.....	14
1.5 Manfaat.....	14
BAB II LANDASAN TEORI.....	15
2.1 Kesehatan Mental .....	15
2.2 Psikotik.....	15
2.3 Penyutradaraan .....	16
2.4 <i>Split Editing</i> .....	16
BAB III METODE PENELITIAN.....	18
3.1 Pendekatan Penelitian.....	18
3.2 Objek Penelitian .....	18
3.3 Teknik Pengumpulan Data .....	18
3.3.1 Wawancara .....	18
3.3.2 Studi Literatur.....	19
3.3.3 Studi Eksisting.....	19
3.4 Tabel Jadwal Produksi.....	21
3.5 Estimasi Budgeting.....	21
3.6 Pra Produksi .....	21

3.6.1 Premise .....	22
3.6.2 Sinopsis .....	22
3.6.3 Struktur Tiga Babak .....	23
3.7 Produksi.....	23
3.8 Pasca Produksi.....	24
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>25</b>
4.1 Hasil Wawancara.....	25
4.2 Hasil Studi Literatur .....	28
4.3 Hasil Studi Eksisting .....	30
4.4 Dimensi Tokoh .....	33
4.5 Naskah .....	34
4.6 Storyboard .....	39
4.7 Photoboard.....	40
4.8 Anggaran Biaya .....	41
4.9 Music & Scoring .....	41
4.10 Color Grading .....	42
4.11 Publikasi .....	43
4.12 Screenshot Film "DUMB" .....	44
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>45</b>
5.1 Kesimpulan.....	45
5.2 Saran .....	45
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>46</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Video Game Cry of Fear .....	20
Gambar 3. 2 Film Series Dahmer .....	20
Gambar 3. 3 Struktur tiga babak .....	23
Gambar 4. 1 Wawancara bersama Bu Hapsar Puspita Rini .....	27
Gambar 4. 2 Wawancara bersama Haidar Syahm .....	28
Gambar 4. 3 Video game Cry of Fear .....	30
Gambar 4. 4 Cut scene Cry of Fear .....	31
Gambar 4. 5 Film Series Dahmer .....	31
Gambar 4. 6 Scene film series Dahmer .....	32
Gambar 4. 7 <i>Storyboard</i> .....	39
Gambar 4. 8 Hasil <i>Photoboard</i> .....	40
Gambar 4. 9 Hasil <i>Photoboard</i> .....	40
Gambar 4. 10 <i>Music &amp; Scoring</i> .....	42
Gambar 4. 11 <i>Color Grading</i> .....	42
Gambar 4. 12 Konsep Poster .....	43
Gambar 4. 13 Konsep <i>T-shirt</i> .....	43
Gambar 4. 14 Konsep Totebag .....	44
Gambar 4. 15 <i>Scene 1</i> film "DUMB" .....	44
Gambar 4. 16 <i>Scene 4</i> film "DUMB" .....	44
Gambar 4. 17 <i>Scene 6</i> film "DUMB" .....	44

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jadwal Produksi .....	21
Tabel 3. 2 Estimasi Bugeting .....	21
Tabel 4. 1 Anggaran Biaya.....	41



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kesehatan mental sangat jarang dijadikan sebagai topik diskusi di internet, terutama di *Social Media*. Padahal Kesehatan mental merupakan aspek penting dalam mewujudkan kesehatan yang menyeluruh. Namun di sebagian besar negara berkembang, masalah kesehatan mental belum diprioritaskan (Ridlo, 2020). Seringkali orang tidak menyadari bahwa mereka mempunyai masalah kesehatan mental terutama bagi yang menderita psikotik. Penyebab seseorang mengalami gangguan psikotik tidak dapat dijelaskan secara pasti hal tersebut disebabkan karena psikosis tampaknya merupakan hasil dari kombinasi kompleks dari risiko genetik, perbedaan perkembangan otak dan paparan stres atau trauma. Psikosis juga disebabkan oleh gejala penyakit mental, seperti skizofrenia, gangguan bipolar, atau depresi berat. Bahayanya orang yang menderita psikotik tidak menyadari dirinya telah melakukan hal baik atau buruk. Karena orang yang mengalami gangguan psikotik biasanya akan mengalami delusi (keyakinan yang salah misalnya merasa orang lain yang tidak dikenalnya mengirimkan pesan yang khusus, merasa ingin disakiti oleh orang lain), halusinasi (mendengar suara suara aneh yang tidak didengar oleh orang lain yang menyuruhnya melakukan sesuatu) (Kadir, 2023).

Pada Tugas Akhir ini penulis mempunyai peran sebagai sutradara, penulis juga ingin membuat film pendek fiksi yang memiliki genre *thriller* tentang kesehatan mental (psikotik). Hal ini dilatar belakangi oleh penlulis yang sudah resah terhadap *social* yang kurang mempunyai rasa perhatian terhadap kesehatan mental terutama bagi orang yang menderita psikotik.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang maka, rumusan masalah pada Tugas Akhir (TA) ini adalah bagaimana pembuatan film pendek fiksi *thriller* yang menggambarkan bahayanya dibalik pikiran orang yang menderita psikotik dengan judul "DUMB".

### 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pada rumusan masalah, maka batasan masalah pada Tugas Akhir adalah sebagai berikut:

1. Penulis sebagai sutradara dalam pembuatan film pendek berjudul "DUMB" bergenre *thriller*.
2. Menentukan ide dan konsep dalam pembuatan film.
3. Menyusun tim produksi dan memimpin jalannya produksi film.
4. Membuat *storyboard* untuk keperluan pembuatan film.
5. Melakukan *reading* dan *casting talent*.
6. Segmentasi film umur 12 tahun keatas.
7. Mengangkat isu mengenai kesehatan mental.

### 1.4 Tujuan

Berdasarkan pada batasan masalah maka, tujuan pada Tugas Akhir (TA) ini adalah menyutradarai dan menghasilkan film pendek fiksi *thriller* yang menggambarkan bahayanya dibalik pikiran orang yang menderita psikotik dengan judul "DUMB".

### 1.5 Manfaat

Adapun manfaat yang diperoleh dalam pembuatan film pendek fiksi sebagai berikut:

1. Memberikan *awareness* bahwa kesehatan mental adalah masalah yang tidak biasa.
2. Sebagai bahan referensi kepada sineas dalam pembuatan film fiksi.
3. Menerapkan kemampuan dalam pembuatan film pendek fiksi.
4. Menerapkan kemampuan dalam penyutradaraan.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Kesehatan Mental**

Sebelum menuju penjelasan tentang psikotik sebaiknya terlebih dahulu mengetahui apa itu kesehatan mental. Menurut Ridlo (2020) Kesehatan mental merupakan aspek penting dalam mewujudkan kesehatan yang menyeluruh. Namun di sebagian besar negara berkembang, masalah kesehatan mental belum diprioritaskan. Kesehatan mental menurut seorang ahli kesehatan Merriam Webster, merupakan suatu keadaan emosional dan psikologis yang baik, dimana individu dapat memanfaatkan kemampuan kognisi dan emosi, berfungsi dalam komunitasnya, dan memenuhi kebutuhan hidupnya sehari-hari. Inti dari kesehatan mental sendiri adalah lebih pada keberadaan dan pemeliharaan mental yang sehat. Akan tetapi, dalam praktiknya seringkali kita temui bahwa tidak sedikit praktisi di bidang kesehatan mental lebih banyak menekankan perhatiannya pada gangguan mental daripada mengupayakan usaha-usaha mempertahankan kesehatan mental itu sendiri (Dewi, 2012).

#### **2.2 Psikotik**

Psikotik adalah suatu kondisi gangguan mental yang melibatkan sejumlah gejala yang mempengaruhi pikiran, perasaan, dan perilaku. Selama periode psikotik, individu mungkin mengalami kesulitan membedakan antara kenyataan dan khayalan. Orang yang mengidap gangguan psikotik sering menggambarkan pengalaman mendengar suara yang sesuai dengan keyakinan yang mereka miliki tentang diri mereka sendiri. Penyebab seseorang mengalami gangguan psikotik tidak dapat dijelaskan secara pasti hal tersebut disebabkan karena psikosis tampaknya merupakan hasil dari kombinasi kompleks dari risiko genetik, perbedaan perkembangan otak dan paparan stres atau trauma. Psikosis juga disebabkan oleh gejala penyakit mental, seperti skizofrenia, gangguan bipolar, atau depresi berat (Kadir, 2023). Effendy (2021) menjelaskan bahwa psikiatri (ilmu kedokteran yang berfokus pada kesehatan jiwa) menggunakan istilah “gangguan” (*disorders*) bukannya penyakit/keadaan sakit (*disease/illness*). Gangguan adalah

adanya kelompok gejala atau perilaku yang ditemukan secara klinik yang disertai dengan orang dengan gangguan (*distress*) pada kebanyakan kasus. Salah satu contohnya adalah gangguan psikotik dimana semua kondisi menunjukkan adanya disabilitas berat dalam kemampuan daya nilai realitas dengan mempertimbangkan faktor budaya.

### **2.3 Penyutradaraan**

Sutradara, memiliki kontrol terhadap pilihan-pilihan kreatif, mulai dari keaktoran, tata visual, suara, sampai musik. Oleh karena itu, sutradara film tidak hanya dituntut memiliki pemahaman yang mumpuni terhadap aspek-aspek teknis, tetapi juga karakter yang kuat sebagai seorang pemimpin. Tidak hanya itu, sutradara juga harus memiliki ikatan personal yang kuat pada sebuah cerita karena hanya dengan begitu sutradara mampu menceritakan sebuah cerita dalam level emosi yang mendalam (Studioanthelope, 2022). sutradara juga disebut kreator karena membawa ide-ide yang masih berbentuk tulisan ke dalam bentuk gambar dan visual. Sutradara perlu menunjukkan kepemimpinan karena akan mengarahkan banyak ahli sesuai dengan maksud sutradara. Tugas sutradara adalah menciptakan segalanya mulai dari teks hingga video, jadi bagi sutradara diperlukan imajinasi. Faktanya, imajinasi itu milik semua orang. Sutradara dapat digolongkan sebagai seniman, karena tugasnya berkaitan erat dengan imajinasi (Dennis, 2008).

### **2.4 Split Editing**

Dalam pasca produksi film akan menggunakan 2 teknik editing untuk menyempurnakan hasil, yaitu J cut dan L cut atau bisa dijuluki sebagai Split Editing. Frentio (2021) mengatakan bahwa dalam proses editing film, editor menggunakan teknis untuk mewujudkan film yang baik, penggunaan teknis tersebut yaitu teknik pemotongan gambar Split Edit atau yang biasa dikenal J Cut dan L Cut. Teknik J Cut berguna untuk memberikan petunjuk adegan atau informasi yang dihadirkan pada adegan selanjutnya, sedangkan L Cut memberikan korelasi waktu dan penekanan untuk adegan sebelumnya. Penggunaan J Cut bisa memberikan kejutan/surprise kepada penonton, sedangkan L Cut dapat



memberikan rasa ingin tau/curiosity kepada penonton. Dengan memanfaatkan teknik editing tersebut bisa mewujudkan dramatik agar penonton bisa menikmati dan bisa memahami film.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Pada Bab ini menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan dalam proses pembuatan film pendek fiksi dengan judul "DUMB" yang bisa menggambarkan bahayanya orang yang menderita psikotik dengan tema kesehatan mental.

#### **3.1 Pendekatan Penelitian**

Penulis menggunakan penelitian kualitatif dan metode yang digunakan penulis adalah wawancara kepada narasumber yang ahli di bidang psikologi dan penyutradaraan. Setelah semua data yang diperoleh dan terkumpul dilakukan evaluasi untuk mendukung penelitian penulis.

#### **3.2 Objek Penelitian**

Objek yang akan diteliti penulis adalah penyutradaraan yang akan diterapkan dalam pembuatan film "DUMB" dengan segmentasi remaja keatas.

#### **3.3 Teknik Pengumpulan Data**

Mengingat pentingnya bahwa laporan itu akurat dan mudah dimengerti, ada beberapa teknik pengumpulan data yang membantu penulis memperoleh informasi dan data yang berguna sebagai bahan pengolahan bagi penulis untuk menciptakan karya. Untuk beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan penulis adalah wawancara, studi literatur, dan studi eksisting.

##### **3.3.1 Wawancara**

Metode wawancara yang akan dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi mengenai kesehatan mental meliputi penderita psikotik dan perfilman meliputi penyutradaraan. Penulis akan memilih narasumber untuk diwawancarai mengenai kesehatan mental adalah seorang psikolog yaitu Hapsari Puspita Rini dan untuk narasumber perfilman adalah seorang *filmmaker* yaitu Haidar Syahm.

Berikut acuan kisi - kisi yang akan penulis sampaikan pada Haidar Syahm mengenai pembuatan film:

1. Film *Thriller*.
2. Penyutradaraan.
3. Pesan dalam film dapat tersampaikan.

Berikut acuan pertanyaan untuk Bu Hapsar Puspita Rini:

1. Tanda – tanda orang yang mengalami gangguan psikotik.
2. Gangguan psikotik.
3. Cara untuk mengurangi terjadi episode psikotik.

### 3.3.2 Studi Literatur

Studi literatur dalam pengumpulan data pustaka diolah dengan baik dan akan menjadi sebuah informasi yang dibutuhkan penulis untuk penciptaan karya dan penyusunan laporan penyutradaraan film pendek fiksi *thriller*. Data tersebut dapat membantu penulis dalam melakukan penelitian. Referensi-referensi yang digunakan adalah sebagai berikut untuk mendukung data:

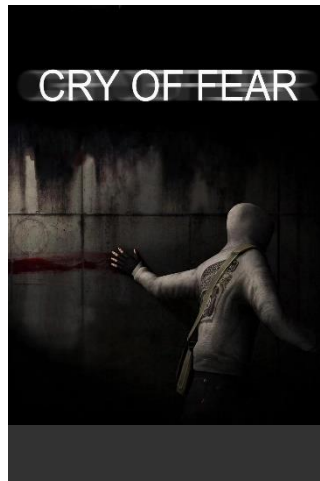
1. Film
2. *Thriller*
3. Psikotik

Referensi di atas dapat dicari diberbagai macam sumber seperti film, buku, jurnal, artikel, laporan penulisan, dan situs *internet*.

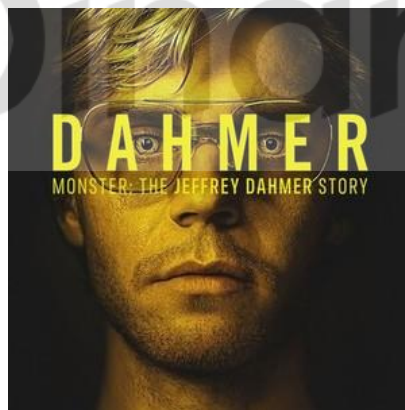
### 3.3.3 Studi Eksisting

Dalam studi eksisting penulis mengambil sebuah video game berjudul *Cry of Fear* (Rönnberg, 2012) dan film series, *Dahmer* (Eyrich, 2022). Game *Cry of Fear* secara narasi menceritakan seorang pemuda bernama Simon mencari jawaban dan berusaha menyelamatkan diri dari ancaman yang mengerikan dalam perjalanan menuju kerumah. *Dahmer*, dari *cinematography* yang sering menggunakan *wide angel* dan *close up* untuk memberikan rasa intensiti. Pewarnaan juga mempunyai

kesamaan dengan film seri Dahmer yang menggunakan warna yang sangat berpengaruh pada respon visual manusia, serta dapat menstimulus rasa.



Gambar 3. 1 Video Game Cry of Fear



Gambar 3. 2 Film Series Dahmer

### 3.4 Tabel Jadwal Produksi

Berikut merupakan tabel produksi sebagai acuan jadwal pembuatan film pendek fiksi.

Tabel 3. 1 Jadwal Produksi

Kegiatan	November	December	Januari
Pra Produksi	■ ■ ■		
Produksi		■	
Pasca Produksi		■ ■ ■ ■	
<i>Publishing</i>			■

### 3.5 Estimasi Budgeting

Berikut merupakan tabel estimasi *budgeting* sebagai acuan pengeluaran saat produksi film pendek fiksi.

Tabel 3. 2 Estimasi Bugeting

No	Nama Kebutuhan	Total
1	<i>Talent</i>	Rp. 500.000
2	Alat-alat	Rp. 2.500.000
3	Konsumsi	Rp. 300.000
<b>Total</b>		<b>Rp. 3.300.000</b>

### 3.6 Pra Produksi

Pada tahap pra produksi, Penulis selaku sutradara akan mulai penulisan ide, konsep cerita, struktur tiga babak dan *story board* yang akan disajikan kepada kru dan tatent sebagai gambaran visual saat produksi, dan mempertimbangkan nilai-nilai estetika dalam penggunaan teknik *editing* yang sesuai dengan tema.

### **3.6.1 Premise**

Polly, Seorang remaja dewasa yang selama hidupnya sedang mengalami gangguan psikotik, tanpa sadar Polly membunuh orang tuanya dengan rasa kebingungan.

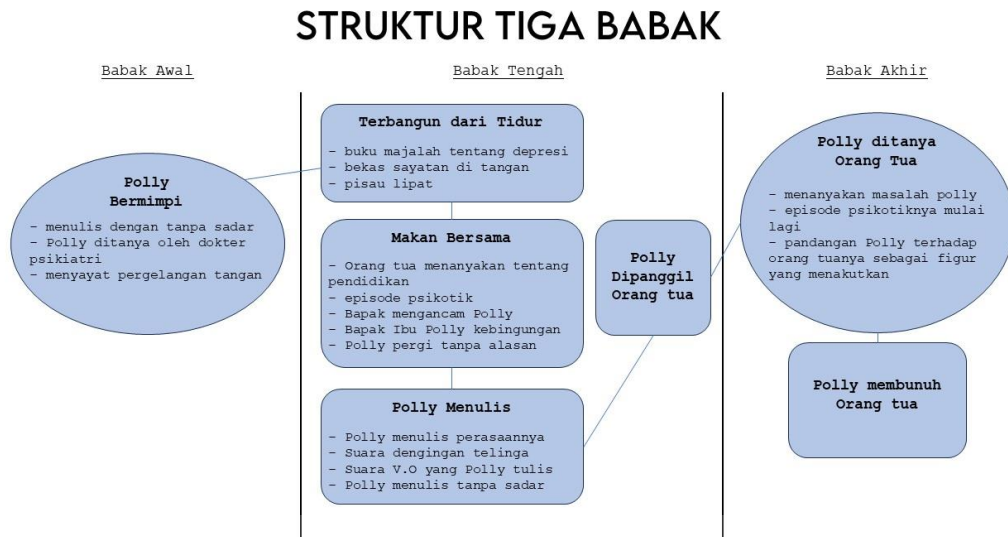
### **3.6.2 Sinopsis**

Polly, seorang remaja dewasa dari anak tunggal yang depresi, hampir seumur hidupnya menyendiri. Polly kebingungan apakah ia menyukainya atau sudah terbiasa, tetapi Polly mengetahui bahwa menyendiri bisa memberikan dirinya sesuatu rasa kacau, pahit, marah terpendam setiap saat, yang perlahan menggrogoti dirinya. Polly adalah orang yang menganggap bahwa dunia selalu menyerang dirinya. Polly hidup dengan orang tuanya yang sangat kurang perhatian, dimana salah satu orang yang paling dekat dengannya walaupun mereka sangat tidak peduli bahkan meremehkan apa yang Polly sedang alami dengan hidup selama ini.

Suatu saat dimana saat Polly dan orang tuanya makan bersama ayahnya menanyakan tentang pendidikannya dengan nada yang biasa tetapi dari pandangan Polly ayahnya menanyakan dengan nada yang keras dan menganggapnya sebagai ancaman, membuat Polly kebingungan dan tegang untuk menjawab dan tidak bisa merespon dengan baik. Orang tua Polly merasa kebingungan terhadap ekspresinya tetapi mereka selalu menganggap bahwa Polly hanya melamun.

Beberapa hari selanjutnya Polly mengajak orang tuanya untuk berkumpul karena ia ingin menjelaskan masalahnya selama ini yang orang tuanya masih belum menyadarinya. Karena kebingungannya di Tengah penjelasan psikiatrinnya melawan sampai di akhiri Polly tanpa sadar membunuh orang tuanya dengan rasa kebingungan.

### 3.6.3 Struktur Tiga Babak



Gambar 3. 3 Struktur tiga babak

### 3.7 Produksi

Pada tahap produksi, Penulis mengeksekusi semua ide, konsep dan rencana yang sudah disiapkan oleh kru pada tahap pra produksi. Penulis sebagai sutradara memberi arahan kepada para kru untuk bekerja sesuai defisinya yang ingin dicapai, bersama dengan DOP untuk mengambil *angel long shot*, *medium shot*, *over shoulder shot*, dan *close up*. Sutradara juga bertanggung jawab kepada talent untuk mengarahkan bagaimana ekspresi dan acting agar sesuai dengan cerita yang ingin disampaikan.

#### Crew:

Produser: Rhesa Harsana

Sutradara: Rhesa Hasana

Asisten Sutradara: Ardhi Athallahfi

*Art Director*: Sutikno

DOP (*Director of Photography*): Kevin Gunawan

*Camera Person:* Kevin Gunawan

*Makeup Special Effect:* Dwi Cahyo Putro

*SoundMan:* Ferdian Pranawansyah Akbar

*Gaffer:* Fariz Rey

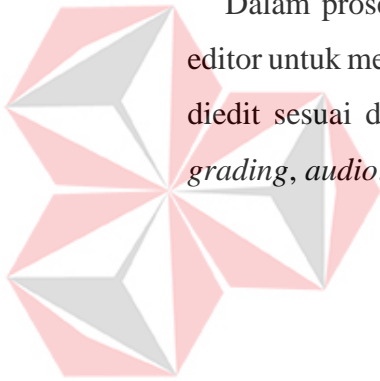
*Editor:* Rhesa Harsana

*Clapper:* Ryan Wisnu

*Behind the Sceme:* Reza Iqbal

### **3.8 Pasca Produksi**

Dalam proses pasca produksi, penulis sebagai sutradara bekerja sama dengan editor untuk menyelesaikan film. Memberikan arahan terhadap hasil produksi untuk diedit sesuai dengan film yang diinginkan. Dimulai dari memberi arahan *color grading, audio*, teknik editing, dan pemilihan musik.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1 Hasil Wawancara

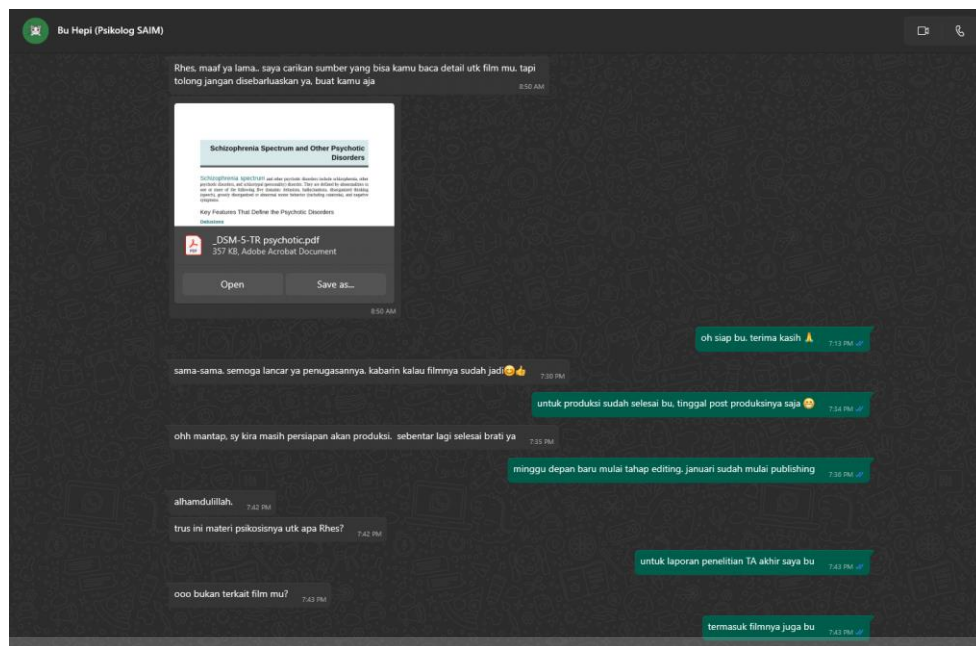
1. Bu Hapsar Puspita Rini menjelaskan dan memberikan referensi dari buku berjudul "*Schizophrenia Spectrum and Other Psychotic Disorders*" (*American Psychiatric Association, 2015*) bahwa ada ciri-ciri utama yang mendefinisikan gangguan psikotik yaitu:

**Delusions**, Delusi adalah keyakinan yang tetap dan tidak dapat diubah meskipun ada bukti yang bertentangan. Isinya dapat mencakup berbagai tema misalnya, paranoid, referensial, somatik, keagamaan, megalomania. Delusi paranoid (yaitu, keyakinan bahwa seseorang akan disakiti, dikejar, dan sebagainya oleh individu, organisasi, atau kelompok lain) adalah yang paling umum. Delusi referensial (yaitu, keyakinan bahwa beberapa gerakan, komentar, petunjuk lingkungan, dan sebagainya ditujukan pada diri sendiri) juga umum. Delusi megalomania (yaitu, ketika seseorang percaya bahwa dia memiliki kemampuan, kekayaan, atau ketenaran yang luar biasa) dan delusi erotomanik (yaitu, ketika seseorang percaya dengan salah bahwa orang lain mencintainya) juga terjadi. Delusi nihilistik melibatkan keyakinan bahwa suatu bencana besar akan terjadi, dan delusi somatik fokus pada kekhawatiran tentang kesehatan dan fungsi organ.

**Hallucination**, Hallusinasi adalah pengalaman mirip persepsi yang terjadi tanpa rangsangan eksternal. Hal ini begitu jelas dan tegas, dengan kekuatan dan dampak penuh seperti persepsi normal, dan tidak berada di bawah kendali diri sendiri. Mereka dapat terjadi dalam setiap modalitas sensorik, tetapi hallusinasi pendengaran adalah yang paling umum dalam skizofrenia dan gangguan terkait. Hallusinasi pendengaran biasanya dirasakan sebagai suara, baik yang dikenal maupun tidak dikenal, yang dianggap berbeda dari pikiran individu itu sendiri. Hallusinasi harus terjadi dalam konteks sensorium yang jelas; yang terjadi saat tertidur (hipnagogik) atau saat bangun (hipnopompik) dianggap berada dalam rentang pengalaman normal.

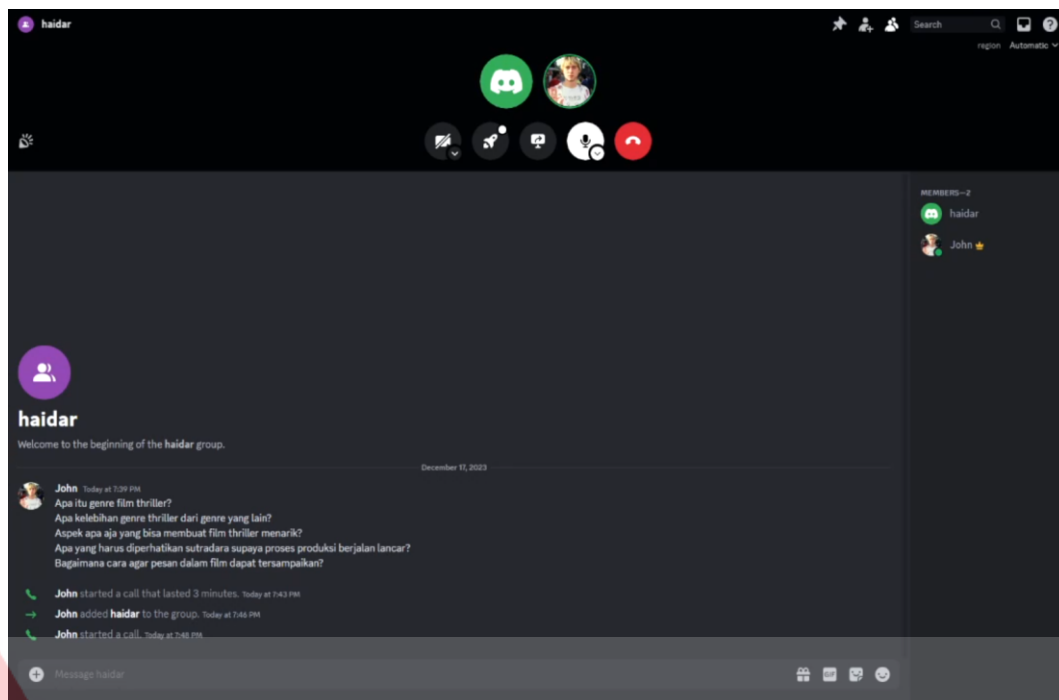
Hallusinasi dapat menjadi bagian normal dari pengalaman keagamaan dalam konteks budaya tertentu.

***Disorganized Thinking (Speech)***, Pemikiran yang tidak teratur (gangguan formal pikiran) biasanya dapat disimpulkan dari ujaran individu. Individu tersebut mungkin beralih dari satu topik ke topik lain (*derailment* atau asosiasi longgar). Jawaban terhadap pertanyaan mungkin berkaitan secara samar atau benar-benar tidak berkaitan (tangensialitas). Terkadang, ujaran dapat begitu tidak teratur sehingga hampir tidak dapat dimengerti dan menyerupai afasia reseptif dalam disorganisasi bahasanya (inkoherensi atau "salad kata"). Karena ujaran yang ringan dan tidak teratur umum terjadi dan bersifat nonspecific, gejala tersebut cukup parah untuk secara signifikan menghambat komunikasi yang efektif. Tingkat keparahan gangguan tersebut mungkin sulit dievaluasi jika orang yang membuat diagnosis berasal dari latar belakang linguistik yang berbeda dengan orang yang sedang diperiksa. Sebagai contoh, beberapa kelompok agama terlibat dalam glossolalia ("berbicara dalam lidah"); yang lain menggambarkan pengalaman trance kepemilikan (keadaan trance di mana identitas personal digantikan oleh identitas kepemilikan eksternal). Fenomena ini ditandai oleh ujaran yang tidak teratur. Kejadian-kejadian ini tidak mewakili tanda-tanda psikosis kecuali jika disertai oleh gejala psikotik yang jelas lainnya.



Gambar 4. 1 Wawancara bersama Bu Hapsar Puspita Rini

- Pada wawancara kepada Haidar Syahm, menjelaskan bahwa genre thriller dalam film berfokus pada sensasi dan ketegangan. Genre ini biasanya ditentukan oleh emosi yang dirasakan saat menontonnya; kegembiraan, antisipasi, dan kecemasan. Aspek membuat film thriller menegangkan, hampir sama dengan film horror tetapi mempunyai pembawaan yang berbeda. Untuk membangun ketegangan pada film thriller adalah intensitas emosi dan kolfik yang dihasilkannya. Sebuah thriller tanpa sensasi memang sebenarnya bukanlah thriller sama sekali. Contoh cara membangun ketegangan dengan cara memberi teka-teki kepada *audience*. Hal ini membuat *audience* selalu menanti apa yang akan terjadi selanjutnya dan menantikan ending yang membingungkan berikutnya yang memberikan kejutan dan kagum. Untuk yang membuat film thriller sendiri itu subjektif, tergantung selera penonton tetapi menurut Haidar sendiri adalah bagaimana sutradara bisa memainkan emosi penonton.



Gambar 4. 2 Wawancara bersama Haidar Syahm

## 4.2 Hasil Studi Literatur

### 1. Film

Berdasarkan Undang-Undang (Indonesia, 1992) tentang Perfilman, film adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan atau ditayangkan dengan sistem proyeksi mekanik, elektronik, dan lainnya. Menurut peneliti definisi ini perlu diperbaharui karena saat ini film tidak lagi menggunakan pita seluloid, melainkan dapat berbentuk file. Selain itu Film memiliki nilai seni tersendiri, karena film tercipta sebagai sebuah karya dari tenaga-tenaga kreatif yang profesional di bidangnya. Film sebagai benda seni sebaiknya dinilai dengan secara artistik bukan rasional. Mengapa film tetap ditonton orang? Film bukan hal baru lagi masyarakat. Alasan umum, film berarti bagian dari kehidupan modern dan tersedia dalam

berbagai wujud, seperti di bioskop, tayangan dalam televisi, dalam bentuk kaset video, dan piringan laser (laser disc). Film bukan hanya menyajikan pengalaman yang mengasyikkan, melainkan juga pengalaman hidup sehari-hari yang dikemas secara menarik (Mudjiono, 2011).

## 2. Thriller

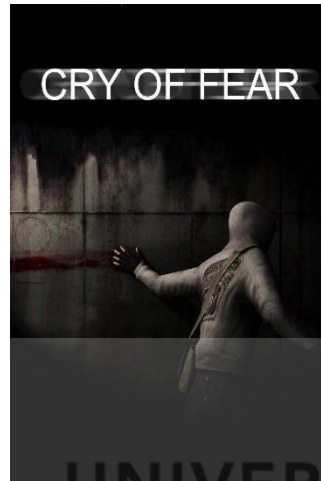
Genre thriller dalam film berkisar pada sensasi dan ketegangan. Umumnya, genre ini ditentukan oleh emosi yang dirasakan saat menontonnya; kegembiraan, antisipasi, dan kecemasan. Thriller umumnya memiliki sejumlah subgenre karena mudah untuk dicampur dengan genre lain. Elemen ketegangan dapat diterapkan pada berbagai genre. Beberapa contoh termasuk thriller aksi, thriller sejarah, thriller psikologis, dan bahkan thriller romantis. Yang pada dasarnya memberikan dasar bersama di antara semua subgenre adalah intensitas emosi yang dihasilkannya. Sebuah thriller tanpa ketegangan sebenarnya bukanlah thriller sama sekali. Thriller memiliki beberapa elemen umum dalam tema cerita dan variasi subgenre ke subgenre. Sebagai contoh, thriller kejahatan sering kali disertai dengan antagonis yang melibatkan penjahat, teroris, atau individu psikotik, dan secara tematis diatur dalam alur cerita yang melibatkan terorisme, pembunuhan, atau konspirasi politik. Di sisi lain, thriller psikologis mungkin berurusan dengan penguntit atau sosiopat dengan alur cerita yang berputar di sekitar obsesi, tuduhan palsu, atau bahkan paranoia (Blazevic & Kesten, 2021).

## 3. Psikotik

Gangguan psikotik didefinisikan oleh sindrom klinis daripada penyakit dan dibedakan satu sama lain terutama berdasarkan durasi mereka, oleh profil gejala (misalnya, beberapa jenis gejala psikotik dalam skizofrenia dan hanya delusi dalam gangguan delusi), oleh hubungan antara gejala psikotik dan episode gangguan mood (yaitu, apakah gejala psikotik terjadi selama, atau melebihi, gangguan mood), dan oleh penyebab (yaitu, apakah gejala psikotik disebabkan oleh penggunaan zat seperti kondisi medis yang memengaruhi otak, seperti epilepsi, dan penyakit autoimun lainnya, tumor, atau demensia) (Lieberman & First, 2018).

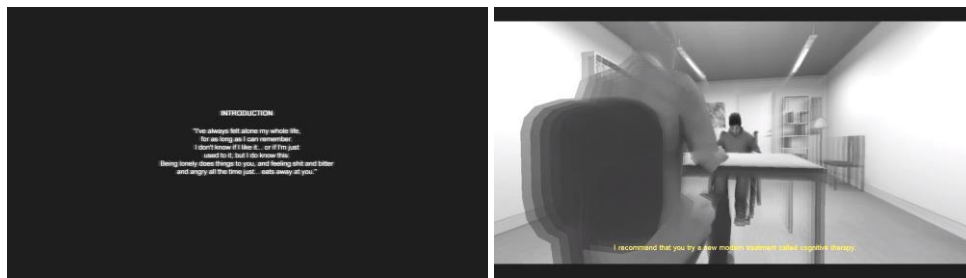
### 4.3 Hasil Studi Eksisting

Alasan utama penulis menggunakan judul TA ini adalah berasal dari video game bernama *Cry of Fear* (Rönnberg, 2012).



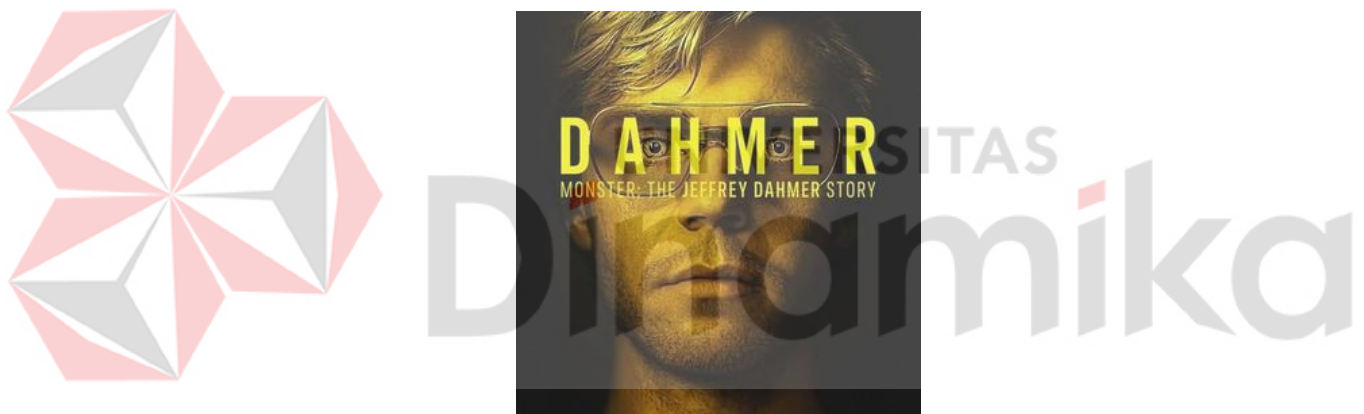
Gambar 4. 3 Video game Cry of Fear

Game *Cry of Fear* secara narasi menceritakan seorang pemuda bernama Simon mencari jawaban dan berusaha menyelamatkan diri dari ancaman yang mengerikan dalam perjalanan menuju kerumah. Tetapi yang membuat penulis terinspirasi bukan dari *Gameplay* akan tetapi bagaimana Andreas Rönnberg (*Director*) menyampaikan narasi tersebut melalui video game. *Cry of Fear* secara tema besar hampir sama dengan tema yang penulis angkat, yaitu kesehatan mental dan orang yang sedang menderita psikotik. Untuk membedakan karya TA dengan *Cry of Fear* adalah dari tempo narasi dan *genre*. *Cry of Fear* menggunakan tempo yang cepat dengan sedikit *action*, sedangkan karya TA penulis menggunakan tempo lambat tanpa *action*.



Gambar 4. 4 Cut scene Cry of Fear

Selain *Cry of Fear* secara teknis karya TA penulis banyak terinspirasi dengan film seri, *Dahmer* (Eyrich, 2022).



Gambar 4. 5 Film Series Dahmer

Dari *cinematography* yang sering menggunakan *wide angel* dan *close up* untuk memberikan rasa intensiti. Pewarnaan juga mempunyai kesamaan dengan film seri *Dahmer* yang menggunakan warna yang sangat berpengaruh pada respon visual manusia, serta dapat menstimulus rasa. Warna yang digunakan juga sering menjadi simbolisasi atau digunakan untuk melambangkan suatu maksud, atau mengidentifikasi sesuatu (Gunawan, 2012). Untuk membedakan dari karya TA dengan *Dahmer* adalah warna utama yang digunakan, yaitu *Dahmer* menggunakan warna kuning sedangkan karya TA menggunakan warna biru. Alasan menggunakan warna biru, menurut penulis bisa memberikan rasa suhu dingin yang

bisa meningkatkan rasa intensitas daripada dalam film. Selain itu warna biru dapat merangsang kemampuan berkomunikasi, ekspresi artistik dan juga sebagai simbol kekuatan (Zharandont, 2015).



Gambar 4. 6 Scene film series Dahmer



Dinamika



#### 4.4 Dimensi Tokoh

##### A. Karakter seorang Polly (Tokoh utama)

- Jenis kelamin : Perempuan
- Bentuk tubuh : tinggi kurus
- Raut wajah : datar, *emotionless*
- Status sosial : kelas menengah



##### B. Karakter seorang Bapak (Tokoh pendukung)

- Jenis kelamin : Laki – laki
- Bentuk tubuh : normal, berisi
- Raut wajah : tegas
- Status sosial : kelas menengah



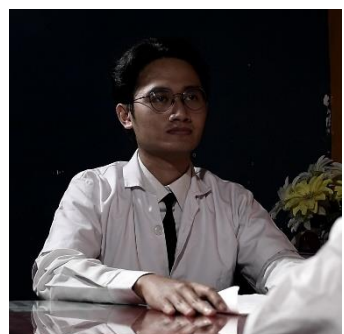
##### C. Karakter seorang Ibu (Tokoh pendukung)

- Jenis kelamin : Perempuan
- Bentuk tubuh : kurus
- Raut wajah : *emotional*
- Status sosial : kelas menengah



##### D. Karakter seorang Dokter (Tokoh pendukung)

- Jenis kelamin : Laki – laki
- Bentuk tubuh : Kurus
- Raut wajah : Normal
- Status sosial : Kelas menengah atas



## 4.5 Naskah

### SCENE 1 - INT. KANTOR - DAY

Flash back Polly memegang pill. Polly saat bersama Dokterpsikiatri memberikan saran untuk Polly.

Dokter: (Echo)  
Polly, kalau kamu cuman minum pillitu terus nggak akan selesai masalahmu. Kamu butuh lebih dari itu.

FADE TO WHITE.

Kepala Polly di tatapkan tembok oleh tamannya.

Dokter: (Echo)  
saya rekomen kamu cara baru, yaitu *cognitive therapy*

FADE TO WHITE.

Memperlihatkan kembali kepada Polly dan Dokter. Pollybertanya kepada dokter dengan ekspresi super datar.

Polly: (Echo)Apa itu dok?

FADE TO WHITE.

Polly saat ingin pergi terlihat orang tua sedang bersulang, bersenang - senang bersama tanpa memperhatikan Polly.

Dokter: (Echo)  
Sebuah *exercise*, cara untuk melupakan masa lalu.

FADE TO WHITE.

Polly terlihat berusaha perlahan menyayat pergelangantangnya sampai berdarah.

Dokter: (Echo)  
Saya ingin kamu menulis buku. Buku tentang perasaanmu. Kamu bisa nulis kan?

CUT TO BLACK.

### SCENE 2 - INT. KAMAR - EVENING

Polly terbangun dengan rasa terkejut dari mimpi buruknya. Ibu mengetuk pintu kamar Polly, memanggil untuk makan bersama.

(MORE)

(CONT'D)

Ibu:  
Polly... Polly.... Polly...

Polly:  
Iya bu?

Ibu:  
Ayo makan. Sudah ditunggu sama  
bapak

CUT TO:

Polly mengecek bekas sayatan di tangannya.

CUT TO:

Bird eye view kamar Polly yang sedang keluar kamar. Musik acoustic cover Nirvana - Dumb mulai bermain.

CUT TO:

B roll meja Polly yang berisi pill, majalah, pisau lipat, dan buku tulis kosong.

CUT TO:

**SCENE 3 - INT. RUANG TAMU - EVENING**

Bird eye view ruang tamu. Polly berjalan menuju ruang makan. Muncul title card film DUMB. Perlahan suara background musik menghilang.

CUT TO:

**SCENE 4 - INT. RUANG MAKAN - EVENING**

Wide shoot meja makan, Polly makan bersama orang tuanyadengan ekspresi yang sangat datar membuat orang tuanyakhawatir, mengira jika Polly sedang ngelamun dan segeramenyadarkan Polly dengan memanggil berkali-kali.

Bapak:  
Polly... Polly... Polly...

Polly terkejut, melihat muka Bapak.

Bapak:  
Kamu itu lagi mikirin apa? Jangan  
suka ngelamun...

tanpa respon sama sekali dari Polly. Orang tua melirik satusama lain dengan rasa kebingungan. Dengan rasa pasrah Bapakmenanyakan tentang pendidikan kepada Polly.

Bapak:  
Jadi gimana...? Sekolahmu...?  
(Echo). Kamu udah mau ujian  
akhirkan...?

Dolly zoom muka Polly. Setelah Polly mendengar kata sekolahdari Bapak, pandangan Polly mulai menggelap dan semua suarayang ia dengar perlahan meredup.

#### **EPISODE PSIKOTIK POLLY**

Dari pandangan Polly hanya melihat orang tuanya di tutupi dengan asap hitam dan dirinya sendiri di dapannya yang sedangduduk melihat Polly dengan ekspresi datar, dan juga di belakang dengan mendengar suara campuran dari dokter dan orang tuanya yang berpantulan, perlahan memanggil Polly.

Bapak & Dokter:  
Polly... Polly... Polly!

#### **EPISODE PSIKOTIK POLLY BERAKHIR**

Dengan terkejut Polly sadar dari apa yang telah ia alami.

Bapak:  
Polly... kamu memperhatikan nggaksih  
apa yang Bapak omongin?

Tanpa kepeduliannya, Polly tanpa ragu langsung meninggalkan makannya, menuju ke kamar.

Bapak:  
Hey! Mau kemana kamu?

Orang tua Polly terkejut terhadap anaknya.

Ibu: (bertanya-tanya)  
Kenapa sih Polly itu?

Bapak: (bertanya-tanya)  
Biaran aja mungkin dia lagi stress  
sama sekolah.

FADE TO BLACK.

**SCENE 5 - INT. KAMAR - NIGHT**

Bird eye view kamar. Polly memasuki kamar.

CUT TO:

Polly duduk di kasur, kebingungan. Polly menoleh menghadap mejanya. Polly menuju ke meja dan mulai menulis apa yang sedang ia rasakan selama ini, seperti apa yang di katakan oleh dokter.

Polly: (V.O)  
Selama yang aku tau. Dalam hidupku, aku  
selalu merasa sendirian.

B-roll jump cut footage beberapa angel Polly menulis perasaannya dalam buku.

Polly: (V.O)  
Aku sendiri nggak tau kalo emang sudah  
biasa atau... sudah menikmatinya. Tapi  
aku tau satu hal-

\*dok\* \*dok\* \*dok\* \*dok\*

Suara dan penulisan Polly terpotong oleh ketukan pintu kamar Polly dari Bapak.

Bapak:  
Polly... yuk ke ruang tamu  
sebentar. Bapak sama Ibu mau  
ngobrol.

Tanpa berpikir panjang Polly segera beranjak dari kursidengan mengambil pisau lipatnya.

CUT TO:

**SCENE 6 - INT. RUANG TAMU - NIGHT**

Orang tua Polly sudah menunggu, duduk bersampingan. Polly duduk menghadap orang tua dengan rasa kebingungan.

Bapak:  
Polly... Bapak sama Ibu tadi-  
(Muffled) sempat ngobrolin tentang  
masalahmu yang kita sudah perhatiin.

Dolly zoom muka Polly setelah Bapak mengucapkan "tadi". Terjadi kembali, pandangan Polly mulai menggelap dan semuasuara yang ia dengar perlahan meredup.

Polly: (V.O)  
Tapi aku tau satu hal. Kalo  
menyendiri itu memberimu sesuatu.

#### **EPISODE PSIKOTIK POLLY**

Dari pandangan Polly hanya melihat orang tuanya di tutupidengan asap hitam.

CUT TO:

Close up muka Polly yang tegang melihat orang tuanya.

Polly: (V.O)  
Merasa nggak enak, pahit, dan  
amarah setiap saat.

CUT TO:

Tangan Polly membuka pisau lipatnya.

Polly: (V.O)  
Dan juga perlahan... menggrogoti  
dirimu.

CUT TO BLACK.

Wide shoot Polly dengan tangan terlumuri darah. Musik coveracoustic Nirvana - Polly mulai bermain.

Pull out kamera dari Polly yang perlahan menunjukkan orangtuanya yang sudah terbunuh. Kepala yang tertutup oleh kain dan belumur darah di bagian leher. Dibelakangi lampu strobodari jendela.

CUT TO:

**END CREDIT**



UNIVERSITAS  
Dinamika

## 4.6 Storyboard



Gambar 4. 7 Storyboard

## 4.7 Photoboard

PAGE 3 / 14



Gambar 4. 8 Hasil *Photoboard*

PAGE 10 / 14



Gambar 4. 9 Hasil *Photoboard*



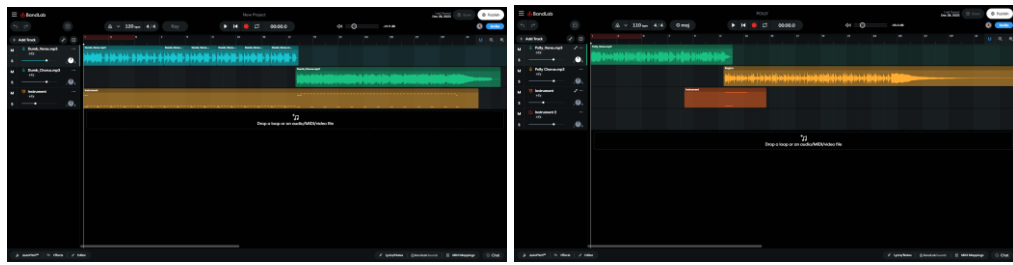
#### 4.8 Anggaran Biaya

Tabel 4. 1 Anggaran Biaya

<b>Biaya Pra produksi, produksi, dan pasca produksi Film "DUMB"</b>	
November 2023	Pra Produksi
1. Akomodasi	Rp 550.000
2. Konsumsi	Rp 100.000
<b>Total</b>	<b>Rp 650.000</b>
1 – 2 Desember 2023	Produksi
1. Fee Talent	Rp 500.000
2. Konsumsi	Rp 150.000
3. Akomadasi	Rp 50.000
4. Biaya Tambahan	Rp 27.500
<b>Total</b>	<b>Rp 727.500</b>
3 - 31 Desember 2023	Pasca Produksi
1. Merchandise	Rp 449.000
2. Lain – lain	Rp 100.000
<b>Total</b>	<b>Rp 549.000</b>
<b>Total Keseluruhan</b>	<b>Rp 1.926.500</b>

#### 4.9 Music & Scoring

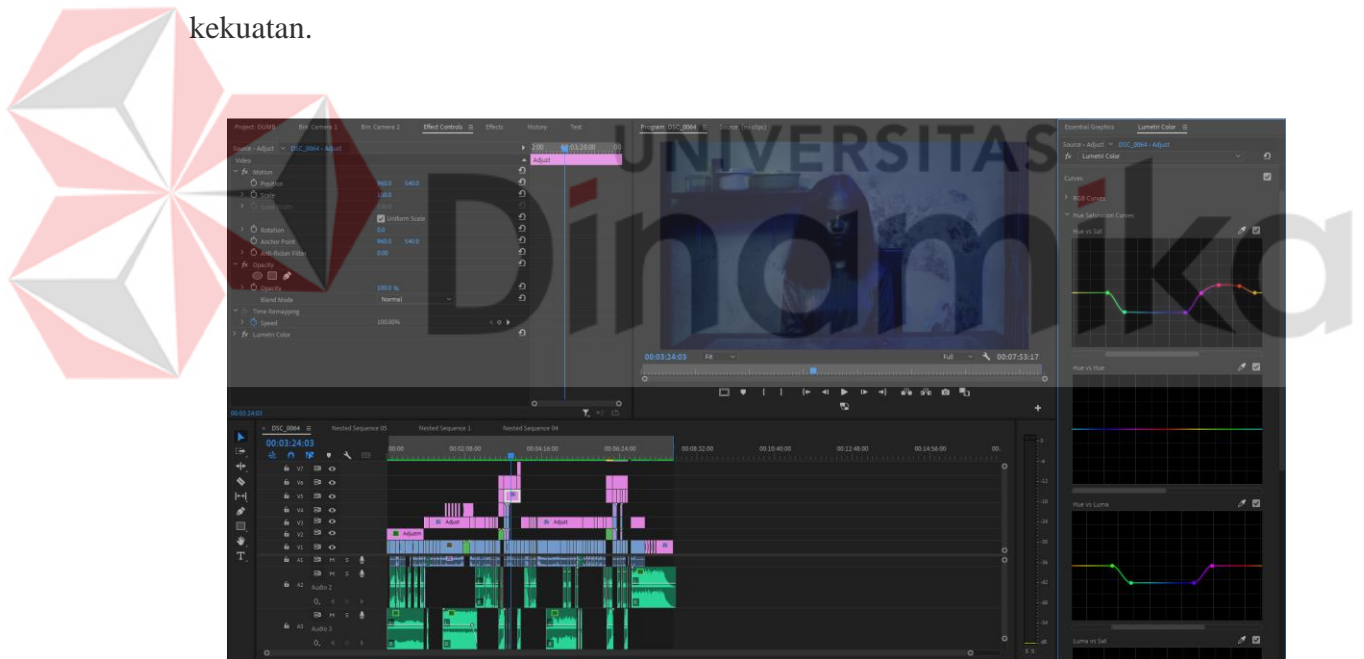
*Music & Scoring* yang digunakan berupa *cover* akustik musik dari Nirvana berjudul "Dumb" dan "Polly". Untuk backsound yang digunakan berdominan menggunakan nada minor. Dengan nada minor yang mempunyai kesan tegang dan meningkatkan tensi film dan emosi yang telah dibawakan oleh karakter oleh karakter.



Gambar 4. 10 *Music & Scoring*

#### 4.10 Color Grading

Warna yang digunakan yaitu biru yang memberikan rasa suhu dingin yang bisa meningkatkan rasa intensitas daripada dalam film. Selain itu warna biru dapat merangsang kemampuan berkomunikasi, ekspresi artistik dan juga sebagai simbol kekuatan.



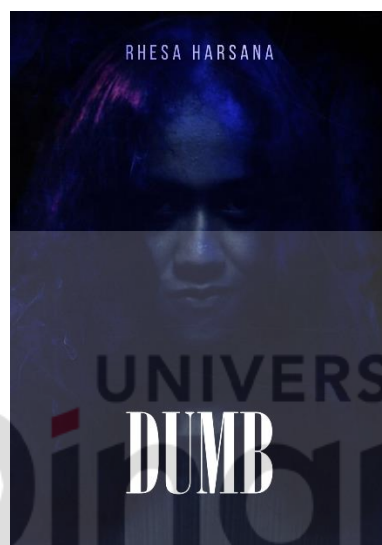
Gambar 4. 11 *Color Grading*

#### 4.11 Publikasi

Pada rencana publikasi ini penulis membuat beberapa desain poster, *t-shirt*, dan totebag sebagai media publikasi ini:

##### 1. Poster

Konsep dalam poster film "DUMB" menampilkan karakter karakter Polly duduk melihat kamera dengan ekspresi yang datar.



Gambar 4. 12 Konsep Poster

##### 2. *T-Shirt*

Konsep desain kaos menampilkan judul film "DUMB" di sisi depan dan gambar salah satu *scene* film dijadikan warna *negative* di sisi belakang.



Gambar 4. 13 Konsep *T-shirt*

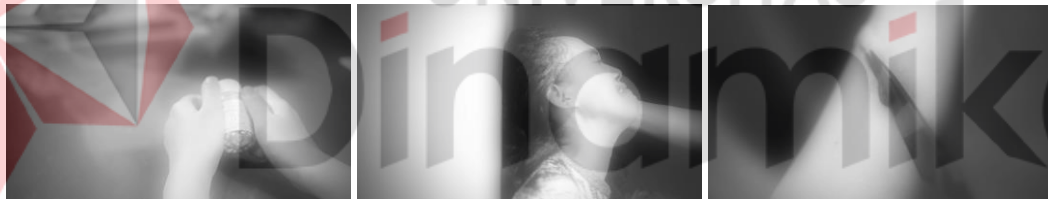
### 3. Tas Totebag

Konsep desain totebag menampilkan judul film "DUMB" di sisi depan dan gambar salah satu scene film dijadikan warna negative di sisi belakang.



Gambar 4. 14 Konsep Totebag

#### 4.12 Screenshot Film "DUMB"



Gambar 4. 15 Scene 1 film "DUMB"



Gambar 4. 16 Scene 4 film "DUMB"



Gambar 4. 17 Scene 6 film "DUMB"

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Dilatar belakangi oleh penulis yang sudah resah terhadap social yang kurang mempunyai rasa perhatian terhadap kesehatan mental terutama bagi orang yang menderita psikotik. Oleh karena itu dibutuhkan media pendukung untuk memberi pesan untuk menyadarkan kepada orang – orang bahwan kesehatan mental terutama psikotik bukan hal yang biasa yang untuk dipahami. Proses pengerjaan tugas akhir pembuatan film pendek fiksi *thriller* berjudul “DUMB” penulis menjadi sutradara yang mengatur dan mengarahkan seluruh tim produksi selama produksi, mulai dari sinematografi, artistik, tim lighting dan lain-lain. Sebagai seorang sutradara, penulis harus menemukan karakter yang diinginkan, mampu menyusun adegan-adegan yang diinginkan dan menjelaskan kepada para *talent* bagaimana menyajikan adegan yang sesuai, sehingga menghasilkan karya yang optimal dan diharapkan. Melalui semua itu, penulis menjadi sutradara yang memproduksi film dengan karya yang diinginkan.

### 5.2 Saran

Berdasarkan pengalaman oleh penulis selama produksi dalam menyutradarai film ”DUMB” didapatkan saran yaitu:

1. Menambahkan *shoot establish* yang digunakan untuk transisi film.
2. Memperbanyak *reading* kepada pemain agar memperkuat karakter pemain.
3. Harus lebih teliti dan melakukan pengecekan ulang setelah merekam suatu footage dikarenakan terjadinya kebocoran *crew* yang tidak sengaja terekam kamera.
4. Menggunakan peralatan *audio* yang sesuai *standard* film agar suara *talent* dapat terdengar dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- American Psychiatric Association. (2015). *Schizophrenia Spectrum and Other Psychotic Disorders*. Arlington: American Psychiatric Publishing.
- Blazevic, S., & Kesten, C. J. (2021). *Editing within The Thriller Genre*. Karlskrona: Blekinge Institute of Technology.
- Buckland, W. (2009). *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Blackwell.
- Dennis, F. G. (2008). *Bekerja Sebagai Sutradara*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Dewi, K. S. (2012). *Buku Ajar Kesehatan Mental*. Semarang: UPT UNDIP Press Semarang .
- Effendy, D. d. (2021). *Gejala dan Tanda Gangguan Psikiatri*. Medan: Yayasan Al-Hayat.
- Eyrich, L. (Director). (2022). *Dahmer* [Motion Picture].
- Frentio, A. f. (2021). *Split edit ada film fiksi iniyak untuk mewujudkan dramatik pada: skripsi karya + CD*. Padangpanjang : ISI Padangpanjang.
- Gunawan, A. P. (2012). Peranan Warna dalam Karya Fotografi. *HUMANIORA*, 540-548.
- Indonesia, P. R. (1992). *Undang-Undang Republik Indonesia Tentang Perfilman*.
- Kadir, N. U. (2023). Jenis Gangguan Psikotik Berdasarkan PPDGJ III. *Journal Of Social Science Research*, 9140-9150.
- Lieberman, J. A., & First, M. (2018). Psychotic Disorders. *The New England Journal of Medicine*, III(379), 270-280.
- Mudjiono, Y. (2011). KAJIAN SEMIOTIKA DALAM FILM. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, I(1), 126.
- Ridlo, I. A. (2020). Pandemi COVID-19 dan Tantangan Kebijakan Kesehatan Mental di. *Jurnal Psikologi dan Kesehatan Mental*, 155.
- Rönnerberg, A. (Director). (2012). *Cry of Fear* [Motion Picture].
- Studioanthelophe. (2022, March 25). *Pengertian Sutradara Dan Tugas-Tugasnya Dalam Pembuatan Film*. Retrieved from Studio Anthelophe:

<https://studioantelope.com/pengertian-dan-tugas-sutradara-dalam-produksi-film/> Diakses pada tanggal 22 September 2022.

Zharandont, P. (2015). *PENGARUH WARNA BAGI SUATU PRODUK DAN PSIKOLOGIS MANUSIA*. Bandung.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**