

**MEMBANGUN TEROR MELALUI DELUSI TOKOH UTAMA
DALAM PENYUTRADARAAN FILM “-repeat.”**

SKRIPSI PENCIPTAAN SENI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Mencapai derajat Sarjana Strata-1

Program Studi Film dan Televisi



Oleh:

AGUNG YUDHA SASONGKO

1810887032

**PROGRAM STUDI S-1 FILM & TELEVISI
JURUSAN FILM & TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PENGESAHAN

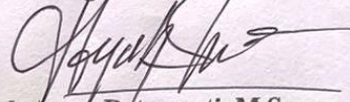
HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni berjudul:

**Membangun Teror Melalui Delusi Tokoh Utama
Dalam Penyutradaran Film “-repeat.”**


diajukan oleh **Agung Yudha Sasongko**, NIM 1810887032, Program Studi S-1 Film dan Televisi, Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia Yogyakarta (**Kode Prodi : 91261**) telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 19 Desember 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua Penguji




Dyah Arum Retnowati, M.Sn.
NIDN 00300471102

Pembimbing II/Anggota Penguji



Antonius Janu Haryono, S.Sn., M.Sn.
NIDN 0020018807

Cognate/Penguji Ahli




Drs. M. Suparwoto, M.Sn.

Ketua Program Studi Film dan Televisi





Latief Rakhman Hakim, M.Sn.
NIP 19790514 200312 1 001

Ketua Jurusan Televisi



Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T.
NIP 19801016 200501 1 001

Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn.
NIP 19670203 199702 1 001

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Agung Yudha Sasongko

NIM : 1810887032

Judul Skripsi : Membangun Teror Melalui Delusi Tokoh Utama Dalam
Penyutradaraan Film “-repeat.”

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni/Pengkajian Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta

Pada tanggal : 14 Januari 2025

Yang Menyatakan,



Agung Yudha Sasongko

NIM 1810887032

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Agung Yudha Sasongko
NIM : 1810887032

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul **Membangun Teror Melalui Delusi Tokoh Utama Dalam Penyutradaraan Film “-repeat.”** untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 14 Januari 2025
Yang Menyatakan,



*) ke materai sesuai

Agung Yudha Sasongko
NIM 1810887032

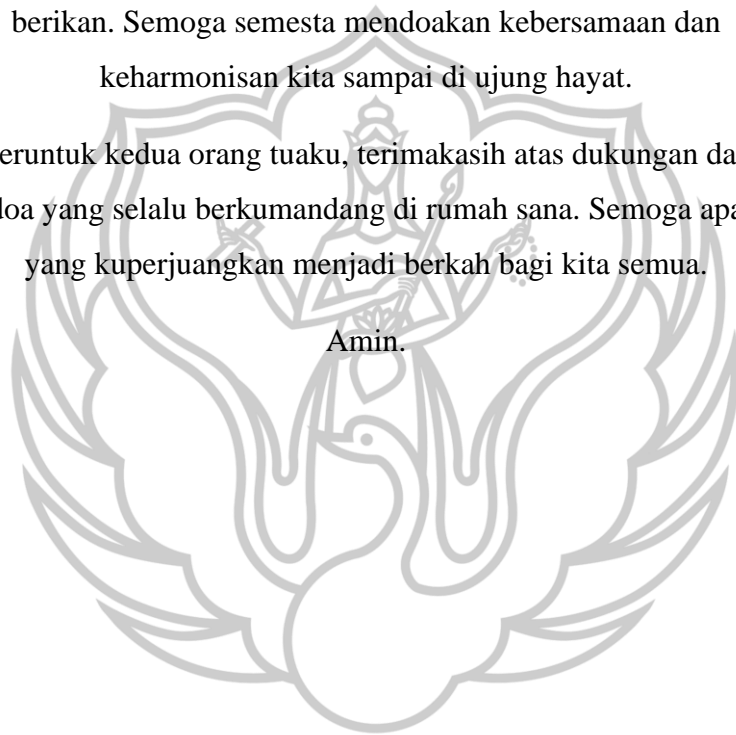
HALAMAN PERSEMBAHAN

Teruntuk diriku, selamat. Engkau telah menyelesaikan tanggung jawabmu dengan baik, terimakasih telah bertahan.

Teruntuk Jeanchristy Humaniora Abdi, kuucapkan banyak terimakasih atas kasih sayang dan kesabaran yang telah kau berikan. Semoga semesta mendoakan kebersamaan dan keharmonisan kita sampai di ujung hayat.

Teruntuk kedua orang tuaku, terimakasih atas dukungan dan doa yang selalu berkumandang di rumah sana. Semoga apa yang kuperjuangkan menjadi berkah bagi kita semua.

Amin.



KATA PENGANTAR

Segala puji syukur saya ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberi berkat dan karunia-Nya sehingga skripsi dengan judul **Membangun Terror Melalui Delusi Tokoh Utama dalam Penyutradaraan Film “-repeat.”** diselesaikan demi memenuhi syarat menyelesaikan program Strata Satu Jurusan Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, proses ini dijalankan dengan sepenuh hati. Tentunya, proses ini tidak akan bisa berjalan tanpa kontribusi dari orang-orang terdekat yang bersedia mendukung untuk mewujudkan karya film ini. Dalam kesempatan kali ini, disampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn.,
2. Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Dr. Edial Rusli, SE., M.Sn.,
3. Dr. Samuel Gandang Gunanto, S.Kom., M.T selaku Ketua Jurusan Film dan Televisi,
4. Latief Rakhman Hakim, M.Sn. selaku Koordinator Program Studi Film dan Televisi, dan seluruh jajaran staf Jurusan Film dan Televisi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta,
5. Pius Rino Pungkiawan, M.Sn. selaku dosen wali,
6. Dyah Arum Retnowati, M.Sn. selaku dosen pembimbing I,
7. Antonius Janu Haryono, M.Sn. selaku dosen pembimbing II,
8. Drs. M. Suparwoto, M.Sn. selaku dosen penguji ahli,
9. Misnawiyanto dan Laily Kartika selaku orang tua,
10. Abdi Rahmat (Abah) dan Pepi Sri Biyanti (Momsy) selaku orang tua kedua,
11. Jeanchristy Humaniora Abdi selaku kolaborator,
12. Tegar Diananda selaku teman angkatan 2019,
13. M. Jae Sirfefa selaku teman angkatan 2018,
14. Seluruh tim produksi film “-repeat.” dari semua divisi (produser, para aktor, sutradara, asisten sutradara, tim *lighting*, *Director of Photography* (DOP),

sound recordist, Talent Coordinator, Clapper, runner, konsumsi, dan editor),

15. Seluruh pihak yang menjalin kerja sama dengan tim produksi untuk mendukung keproduksian film “-repeat.”,
16. Keluarga Besar Jurusan Film dan Televisi, teman-teman angkatan 2018 Jurusan Film dan Televisi.



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR ISTILAH	xiii
ABSTRAK.....	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat.....	3
BAB II LANDASAN PENCIPTAAN.....	4
A. Landasan Teori	4
1. Film & Sinematografi.....	4
2. Penyutradaraan	6
3. <i>Mise-en-Scene</i>	9
4. Delusi.....	10
5. Teror	12
B. Tinjauan Karya	16
BAB III METODE PENCIPTAAN	23
A. Objek Penciptaan.....	23
B. Metode Penciptaan	30
C. Proses Perwujudan Karya.....	74
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	89
A. Ulasan Karya	89
B. Pembahasan Reflektif.....	104

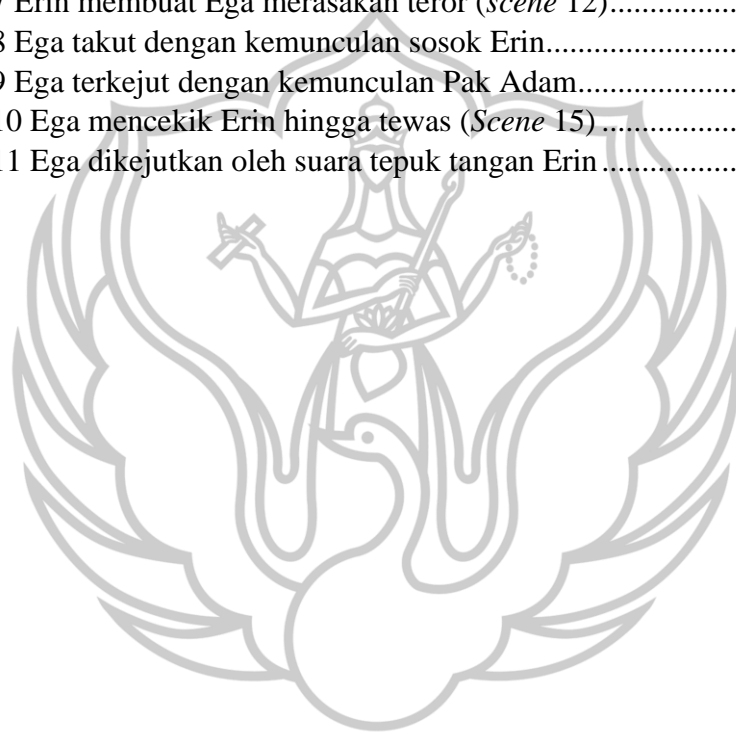
BAB V PENUTUP.....	107
A. Simpulan.....	107
B. Saran.....	109
DAFTAR PUSTAKA	110
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Poster film “ <i>Requiem for a Dream</i> ” (2000)	16
Gambar 2. 2 Poster film “ <i>Black Swan</i> ” (2010)	18
Gambar 2. 3 Poster Serial “Freud” (2020)	20
Gambar 3. 1 “Babak II ‘ <i>Friction</i> ’” (<i>scene</i> 6) dalam skenario film “- <i>repeat.</i> ”	27
Gambar 3. 2 Babak I “ <i>Daydream</i> ” pada skenario film “- <i>repeat.</i> ”	33
Gambar 3. 3 Babak II pada naskah film “- <i>repeat.</i> ”	34
Gambar 3. 4 Babak III pada naskah “- <i>repeat.</i> ”	35
Gambar 3. 5 Grafik Tensi Dramatik <i>Scene</i>	38
Gambar 3. 6 Contoh Center Framing pada film “Wonder Woman”	59
Gambar 3. 7 Shot <i>Close Up</i> dan <i>Extreme Close Up</i> di film “Requiem for a Dream”	60
Gambar 3. 8 <i>Low Angle shot</i> pada film “Black Swan”	61
Gambar 3. 9 Warna palet “ <i>Sand Dune</i> ” dan “ <i>Turquoise Blue</i> ”	63
Gambar 3. 10 <i>Mood photo board</i> “masa sekarang”	64
Gambar 3. 11 <i>Mood photo board</i> “masa lalu”	64
Gambar 3. 12 <i>setting</i> interior ruang tamu di lokasi rumah	65
Gambar 3. 13 <i>setting</i> interior kamar Ega di lokasi rumah	66
Gambar 3. 14 <i>Setting</i> stage auditorium teater	67
Gambar 3. 15 (Kiri) Lampu Profile Elipsodal S-Series, (Kanan) Gobo Filter Bars.	71
Gambar 3. 16 Cuplikan film <i>The Man Who Wasn't There</i> (2001)	71
Gambar 3. 17 <i>screenshot</i> kiriman video casting secara daring oleh (kiri) Lenny sebagai Fio, Rais sebagai Ega, dan Rendy sebagai Ega	77
Gambar 3. 18 Foto proses Bedah Naskah II, pembahasan gambaran shot bersama DOP	79
Gambar 3. 19 Foto proses <i>hunting</i> lokasi rumah bertepat di Sayana Homestay Jogja	79
Gambar 3. 20 Foto proses <i>hunting</i> lokasi panggung di Studio Banjarmili Jogja..	80
Gambar 3. 21 Foto proses <i>reading</i> naskah bersama para aktor dan <i>acting coach</i> yang dipimpin oleh sutradara	81
Gambar 3. 22 Foto proses <i>coaching</i> bersama para aktor dipimpin oleh sutradara, dan dibantu oleh <i>acting coach</i>	81
Gambar 3. 23 Foto rapat produksi bersama tim yang dipimpin oleh Produser membahas tentang kesiapan teknis	82
Gambar 3. 24 Foto rapat produksi kedua diadakan secara melingkar yang dihadiri oleh seluruh aktor dan tim produksi	83
Gambar 3. 25 Foto proses pemasangan lampu panggung pada saat <i>reccee</i>	83
Gambar 3. 26 Foto hasil <i>screenshot</i> pada monitor eksternal saat sutradara melakukan check framing untuk adegan <i>scene</i> 15	84

Gambar 3. 27 Foto produksi hari pertama, sutradara memimpin doa sebelum syuting dimulai.....	85
Gambar 3. 28 Foto produksi hari kedua, sutradara mengarahkan <i>blocking</i> aktor pada <i>scene</i> 12	85
Gambar 4. 1 Potongan adegan <i>scene</i> 5.....	90
Gambar 4. 2 Potongan adegan <i>scene</i> 12.....	92
Gambar 4. 3 Potongan <i>shot</i> pada adegan <i>scene</i> 6	93
Gambar 4. 4 Penataan artistik pada kamar Ega.....	95
Gambar 4. 5 Penggunaan transisi <i>dissolve</i> pada awal (atas), dan di akhir film (bawah).....	96
Gambar 4. 6 Potongan adegan <i>scene</i> 9.....	97
Gambar 4. 7 Erin membuat Ega merasakan teror (<i>scene</i> 12).....	98
Gambar 4. 8 Ega takut dengan kemunculan sosok Erin.....	100
Gambar 4. 9 Ega terkejut dengan kemunculan Pak Adam.....	101
Gambar 4. 10 Ega mencekik Erin hingga tewas (<i>Scene</i> 15)	102
Gambar 4. 11 Ega dikejutkan oleh suara tepuk tangan Erin.....	103



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 <i>Treatment</i> Skenario "-repeat."	49
Tabel 3. 2 <i>List Equipment</i>	72
Tabel 3. 3 Perencanaan Pemain	74



DAFTAR LAMPIRAN

- Daftar Lampiran 1. Master *Breakdown* “-repeat.”
- Daftar Lampiran 2. *Callsheet Shooting* “-repeat.”
- Daftar Lampiran 3. *Shotlist* “-repeat.”
- Daftar Lampiran 4. *Script & Screenplay* “-repeat.”
- Daftar Lampiran 5. Foto Dokumentasi Produksi
- Daftar Lampiran 6. Form Administrasi I-VII
- Daftar Lampiran 7. Dokumentasi Sidang Skripsi
- Daftar Lampiran 8. Desain Poster Film “-repeat.”
- Daftar Lampiran 9. Desain *Invitation Card* film “-repeat.”
- Daftar Lampiran 10. Surat Undangan Formal Acara *Screening*
- Daftar Lampiran 11. Desain *Flayer Screening*
- Daftar Lampiran 12. Desain Poster Acara *Screening*
- Daftar Lampiran 13. Desain Poster *Rundown* Acara
- Daftar Lampiran 14. *Screenshot* Publikasi Acara
- Daftar Lampiran 15. Dokumentasi Acara
- Daftar Lampiran 16. Laporan Acara *Screening*
- Daftar Lampiran 17. Foto Buku Undangan
- Daftar Lampiran 18. Notulensi Acara Sesi Diskusi
- Daftar Lampiran 19. Surat Keterangan *Screening*

DAFTAR ISTILAH

<i>Acting Coach</i>	: Seorang profesional yang membantu aktor dalam mendalami tokohnya pada proses pra-berdasarkan gambaran sutradara.
<i>Angle</i>	: Sudut atau posisi kamera dalam mengambil gambar
<i>Anxiety</i>	: Sebuah perasaan kecemasan
<i>Art Director</i>	: Seseorang yang bertanggung jawab dalam konsep penataan ruang dan properti pada lokasi syuting atau panggung.
<i>Audio Mixing</i>	: Proses menggabungkan, menyeimbangkan, dan menyempurnakan berbagai elemen audio seperti dialog, musik, efek suara, dan suasana menjadi satu kesatuan yang harmonis.
<i>Blocking</i>	: Proses merancang dan mengatur pergerakan serta posisi aktor di dalam sebuah adegan, termasuk interaksi dengan kamera, properti, dan elemen set.
<i>Breakdown Script</i>	: Proses menganalisis skenario film atau produksi ke dalam elemen-elemen penting, seperti karakter, lokasi, dialog, properti, kostum, dan efek visual, untuk mempermudah perencanaan produksi. Ini membantu tim produksi memahami kebutuhan teknis dan logistik untuk setiap adegan.
<i>Camera Movement</i>	: Pergerakan kamera yang memiliki motivasi tertentu dalam penggunaannya untuk menciptakan kesan tertentu secara visual.
<i>Casting</i>	: Proses memilih dan merekrut aktor untuk memerankan karakter dalam sebuah produksi film, teater, atau acara.
<i>Center Framing</i>	: Teknik pengambilan gambar di mana subjek utama diletakkan di tengah frame sehingga menciptakan komposisi visual.
<i>Coaching</i>	: Proses bimbingan yang dilakukan oleh acting coach dalam mengembangkan kemampuan akting para aktor.

<i>Cognitive Distortion</i>	: Sebuah keadaan berpikir yang kacau, yakni ketidakmampuan seseorang dalam membedakan persepsi subjektifnya dengan kenyataan yang sebenarnya akibat mengalami delusi.
<i>Colour Grading</i>	: Proses pewarnaan pada gambar untuk membangun suasana atau atmosfer di dalam film atau foto.
<i>Confrontation</i>	: Sebuah situasi di mana dua pihak atau lebih menghadapi atau terlibat dalam konflik langsung, baik secara verbal maupun fisik. Umumnya, hal ini melibatkan ketegangan atau perselisihan antara individu atau kelompok yang memiliki perbedaan pendapat, tujuan, atau keinginan.
<i>Costume/wardrobe</i>	: Kostum yang digunakan oleh aktor pada saat memainkan tokoh dalam film, teater, atau acara televisi.
<i>Close Up Shot</i>	: Sebuah teknik pengambilan gambar di mana kamera mengambil gambar dengan posisi sangat dekat dengan subjek, biasanya fokus pada wajah atau bagian tertentu dari tubuh, seperti tangan atau objek.
<i>Credit title</i>	: Tampilan teks yang menunjukkan informasi penting tentang produksi, seperti nama-nama sutradara, produser, aktor, kru, serta pihak-pihak yang terlibat dalam keproduksian film.
<i>Cutting</i>	: Teknik penyuntingan gambar dengan cara memotong gambar menjadi dua bagian atau lebih.
<i>Daydream</i>	: Suatu keadaan di mana seseorang sedang melamun.
<i>Director of Photography</i>	: Seseorang yang bertanggung jawab dalam mengatur konsep sinematografi dalam menyusun gambar dalam produksi film.
<i>Director Statement</i>	: Sebuah pernyataan sutradara yang ingin disampaikan melalui karya film yang dibuatnya.
<i>Dissolve</i>	: Teknik transisi dalam penyuntingan gambar di mana satu gambar perlahan-lahan menghilang dan digantikan oleh gambar lain yang muncul secara bertahap.

<i>Drafting</i>	: Proses awal dalam pembuatan karya tulis, di mana ide-ide utama dituangkan secara kasar dan belum final. Tahap ini akan mengalami revisi dan penyempurnaan sebelum mencapai versi final.
<i>Dutch Angle Shot</i>	: Teknik pengambilan gambar pada kamera di mana kamera diputar pada sumbu horizontal hingga menghasilkan gambar yang terlihat miring atau terdistorsi.
<i>Error</i>	: kesalahan atau ketidaktepatan yang terjadi dalam suatu sistem, proses atau tindakan.
<i>Editing</i>	: Proses pengolahan gambar, audio, efek suara, grafis, serta teks yang disusun, sehingga menjadi kesatuan utuh dalam bentuk film.
<i>Equipment</i>	: Peralatan yang digunakan dalam proses produksi film.
<i>Extreme Close Up</i>	: Teknik pengambilan gambar pada kamera yang di posisikan sangat dekat pada subjek, sering kali fokus pada bagian detail tertentu, seperti mata, bibir, atau objek kecil lainnya.
<i>Eye Level</i>	: Posisi pengambilan gambar di mana kamera ditempatkan sejajar dengan tingkat mata subjek, sehingga penonton melihat adegan seperti halnya jika mereka berada di posisi yang sama dengan subjek tersebut.
<i>Flashback</i>	: Teknik cerita di mana peristiwa yang terjadi di masa lalu ditampilkan kembali dalam alur cerita utama. Flashback sering digunakan untuk memberikan konteks atau latar belakang lebih dalam tentang karakter, hubungan, atau peristiwa yang memengaruhi cerita saat ini.
<i>Fight or flight reaction</i>	: Respon fisiologis otomatis yang terjadi saat seseorang menghadapi ancaman atau situasi stres. Reaksi ini mempersiapkan tubuh untuk menghadapi bahaya dengan dua kemungkinan respon, yakni melawan atau melarikan diri.
<i>Film Statement</i>	: Sebuah pernyataan tentang pesan atau isu apa yang sedang dibicarakan dalam film tersebut.

<i>Follow</i>	: Teknik pergerakan kamera dalam pengambilan gambar di mana kamera mengikuti arah gerak subjek atau objek.
<i>Friction</i>	: Merujuk pada ketegangan atau konflik antara karakter, ide, atau elemen cerita yang menciptakan dinamika dan memperkuat plot dalam konteks naratif.
<i>Frame</i>	: Merujuk pada batas atau bingkai gambar yang terlihat di layar, yang mengelilingi setiap adegan atau shot dalam film. Ini adalah representasi visual dari apa yang ditangkap oleh kamera dan menentukan elemen apa yang terlihat oleh penonton.
<i>Full Shot</i>	: Teknik pengambilan gambar pada kamera di mana subjek, terlihat sepenuhnya dari kepala hingga kaki, dengan sedikit ruang di sekitar mereka. Teknik ini memberikan gambaran yang jelas tentang postur tubuh dan pergerakan karakter, serta konteks lingkungan sekitar subjek.
<i>Genre</i>	: kategori atau jenis film yang dikelompokkan berdasarkan kesamaan tema, gaya, atau elemen cerita tertentu. Setiap genre memiliki ciri khas yang membedakannya, seperti alur cerita, atmosfer, atau karakteristik tertentu yang sering muncul di dalam film tersebut.
<i>Handheld</i>	: Teknik pergerakan kamera dalam pengambilan gambar di mana kamera mengambil gambar dengan cara dipegang oleh tangan, sehingga menciptakan visual yang tidak stabil.
<i>High Angle Shot</i>	: Teknik pengambilan gambar di mana kamera ditempatkan di posisi yang lebih tinggi daripada subjek, sehingga kamera melihat ke bawah ke arah subjek.
<i>Hunting lokasi</i>	: Proses pencarian lokasi yang sesuai dengan kebutuhan produksi film.
<i>Indoor</i>	: Ruang yang tergolong di dalam bangunan atau di dalam rumah.

Kausalitas	: Hubungan sebab-akibat antara dua peristiwa atau fenomena, di mana satu peristiwa mengarah pada terjadinya peristiwa lainnya.
Konflik Internal	: Kondisi dimana seseorang atau tokoh mengalami keresahan di dalam batinnya.
<i>Lighting</i>	: Penggunaan cahaya untuk menciptakan suasana, memperkuat emosi, dan menyoroti elemen visual dalam adegan.
<i>Logline</i>	: Ringkasan singkat yang menggambarkan inti dari cerita, karakter utama, dan konflik utama dalam sebuah film atau karya fiksi untuk menarik perhatian produser, sutradara, atau penonton.
<i>Low Angle Shot</i>	: Teknik pengambilan gambar di mana kamera ditempatkan di posisi yang lebih rendah daripada subjek, sehingga kamera melihat ke atas ke arah subjek.
<i>Makeup</i>	: Seni dan teknik aplikasi produk kosmetik untuk mengubah penampilan aktor, karakter, atau objek dalam sebuah produksi film atau teater.
<i>Mise-en-scene</i>	: Segala elemen visual yang ada dalam sebuah adegan atau frame, termasuk penataan latar, pencahayaan, kostum, properti, dan posisi karakter.
<i>Mood</i>	: Penggambaran suasana yang dibentuk melalui aspek audio visual film.
<i>Music Scoring</i>	: Proses komposisi dan penataan musik yang digunakan untuk mendukung suasana, emosi, dan tema dalam sebuah film.
<i>Offline Editing</i>	: Tahap pertama dalam proses penyuntingan, di mana editor bekerja dengan salinan sementara atau versi kasar dari kualitas gambar yang lebih rendah. Berfokus untuk mengatur struktur cerita, memilih adegan, dan merancang alur film tanpa memperhatikan kualitas gambar yang tinggi.
<i>Online Editing</i>	: Tahap kedua dalam proses penyuntingan gambar sebagai upaya penyempurnaan visual, pengeditan warna, pemrosesan audio, dan penerapan efek

khusus. Tahap ini juga mencakup finalisasi film untuk distribusi, seperti pengaturan aspek teknis agar film siap untuk tayang di bioskop, televisi, atau platform digital.

- Persepsi* : Proses pikiran dan mental di mana individu mengorganisasi, menginterpretasi, dan memberikan makna terhadap informasi yang diterima melalui panca indera.
- Picture Lock* : Sebuah tahap akhir dari proses offline editing yang menandakan bahwa penyusunan gambar telah mencapai tahap final, dan siap untuk disempurnakan pada tahap online editing
- Point of View* : Sebuah sudut pandang yang dimiliki oleh seseorang atau tokoh.
- Plot* : Rangkaian peristiwa yang terjadi dalam sebuah karya fiksi, seperti novel, film, atau drama, yang disusun dengan cara tertentu untuk membangun alur cerita.
- Plot Twist* : Teknik dalam membentuk alur cerita dengan memberikan perubahan tak terduga dalam alur cerita yang mengubah arah atau pemahaman penonton terhadap keseluruhan narasi.
- Pre-Production Meeting* : Proses persiapan, perancangan, dan perencanaan terkait produksi yang akan dilaksanakan.
- Psychological thriller* : Genre film atau sastra yang berfokus pada ketegangan mental, konflik emosional, dan permasalahan psikologis yang dialami oleh sebuah karakter. Dalam genre ini, cerita sering kali mengandung elemen ketakutan atau kecemasan yang lebih bersifat psikologis daripada fisik, dengan penekanan pada manipulasi mental, distorsi kenyataan, dan perubahan dalam persepsi karakter terhadap dunia di sekitar mereka.
- Reading* : Proses membaca naskah/skenario yang dilakukan aktor dan sutradara selama tahap pra-produksi.
- Recce* : proses pencarian dan penilaian lokasi untuk pengambilan gambar dalam produksi film atau

	proyek lainnya. Umumnya, dilakukan setelah hasil dari proses hunting lokasi telah ditentukan.
<i>Recruitment</i>	: Proses merekrut aktor atau tim yang akan terlibat dalam sebuah proses keproduksiian.
<i>Reverb</i>	: Sebuah efek suara yang menghasilkan bunyi gema pada audio.
<i>Roughcut</i>	: Versi awal dari hasil editing film atau video yang belum selesai sepenuhnya dan masih berbentuk kasar.
<i>Sand Dune</i>	: Warna yang mirip dengan warna pasir yang ada di padang pasir atau gurun. Warna ini cenderung berupa nuansa coklat keemasan atau krem kekuningan yang lembut, dengan sedikit sentuhan warna abu-abu atau oranye.
<i>Scene</i>	: Sebuah unit terkecil dari struktur naratif dalam skenario film yang terdiri dari serangkaian adegan atau peristiwa yang terjadi di tempat dan waktu yang sama.
<i>Setting</i>	: Elemen latar yang mencakup tempat, waktu, dan suasana di mana adegan atau cerita berlangsung. Setting berfungsi untuk memberikan konteks visual dan naratif yang membantu penonton memahami cerita, karakter, dan situasi yang sedang terjadi.
<i>Screenshot</i>	: Tangkapan gambar dari layar perangkat elektronik, seperti komputer, ponsel, atau tablet, yang merekam apa yang sedang ditampilkan pada layar pada suatu waktu tertentu.
<i>Shot</i>	: Unit dasar visual yang terdiri dari rangkaian gambar yang direkam secara kontinu oleh kamera dari awal hingga akhir tanpa adanya pemotongan. Sebuah shot dimulai ketika kamera mulai merekam dan berakhir ketika perekaman dihentikan. Shot digunakan untuk menyusun adegan dan membangun narasi visual dalam sebuah film.
<i>Shotlist</i>	: Daftar berisi shot-shot yang akan diambil pada saat proses syuting.

<i>Shot Size</i>	: Unit dasar visual pada kamera yang menggambarkan cakupan lensa pada saat mengambil gambar.
<i>Sound Design</i>	: Proses kreatif yang melibatkan perancangan, pembuatan, manipulasi, dan pengaturan semua elemen suara dalam film, termasuk dialog, musik, dan efek suara.
<i>Sound Effect</i>	: Suara buatan atau rekaman yang ditambahkan ke film untuk meniru atau memperkuat elemen tertentu, seperti suara langkah kaki, dentuman pintu, angin, atau ledakan
<i>Soundman</i>	: Seseorang yang bertanggung jawab dalam merekam suara pada saat proses syuting berlangsung.
<i>Stage</i>	: Sebuah ruang panggung yang terdapat di gedung teater atau pertunjukan.
<i>Still</i>	: Teknik di mana kamera tetap diam di satu posisi tanpa bergerak selama pengambilan gambar yang difokuskan pada satu sudut pandang tertentu.
<i>Subjective Shot</i>	: Teknik pengambilan gambar dalam film di mana kamera ditempatkan sedemikian rupa sehingga memberikan sudut langsung dari perspektif seorang karakter.
<i>Suspense</i>	: Ketegangan yang terbangun ketika penonton menantikan sesuatu yang akan terjadi, sering digunakan untuk menciptakan rasa penasaran.
<i>Take</i>	: Proses rekaman satu adegan atau bagian tertentu dalam film, dari awal hingga akhir tanpa jeda.
<i>Tensi Dramatik</i>	: Ketegangan emosional dalam cerita yang timbul dari konflik atau situasi kritis yang melibatkan karakter.
<i>Thriller</i>	: Genre film atau cerita yang menampilkan ketegangan, misteri, atau aksi, dengan tujuan membuat penonton merasa tegang dan terkejut.
<i>Thrilling</i>	: Sesuatu yang memicu kegembiraan, ketegangan, atau adrenalin, sering digunakan untuk menggambarkan pengalaman yang intens.

<i>Torquoise Blue</i>	: Warna biru kehijauan yang sering digunakan dalam sinematografi atau desain untuk menciptakan suasana tertentu.
<i>Tracking</i>	: Teknik pergerakan kamera yang mengikuti subjek, biasanya menggunakan dolly atau stabilizer untuk menciptakan gerakan yang halus pada gambar.
Traumatis	: Kondisi emosional atau psikologis yang disebabkan oleh pengalaman buruk atau menyakitkan yang mendalam.
<i>Traumatic Trigger</i>	: Sesuatu yang memicu ingatan atau reaksi terhadap trauma masa lalu, seperti suara, gambar, atau situasi tertentu.
<i>Treatment</i>	: Ringkasan cerita atau konsep film yang menjelaskan ide utama, alur, dan karakter secara singkat untuk kebutuhan sutradara dalam memberikan arahan ke pada aktor pada saat pra-produksi dan produksi.
<i>Tube Lighting (TL)</i>	: Jenis lampu pencahayaan berbentuk tabung, sering digunakan dalam produksi film untuk menciptakan pencahayaan yang konsisten dan seragam.
<i>Visual Look</i>	: Tampilan estetika visual dalam film, termasuk warna, pencahayaan, dan desain, yang menciptakan identitas visual unik.
<i>Wide Shot</i>	: Jenis framing yang menampilkan subjek secara keseluruhan bersama latar belakangnya, memberikan konteks lokasi atau situasi.
<i>Zoom In</i>	: Teknik kamera di mana lensa diperbesar secara perlahan untuk mendekati subjek, menciptakan fokus atau penekanan pada detail tertentu.

ABSTRAK

Penciptaan tugas akhir dengan judul Membangun Teror Melalui Delusi Tokoh Utama Dalam Penyutradaraan Film “-repeat.” adalah sebuah karya film fiksi bergenre psychological thriller yang menggambarkan dampak trauma mendalam hingga menyebabkan pembunuhan akibat delusi yang dialami oleh tokoh utama. Film ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana langkah-langkah membangun perasaan teror tokoh utama melalui penggambaran gejala delusi dalam konteks sinematik. Delusi sendiri adalah salah satu jenis gangguan kejiwaan yang ditandai dengan *cognitive distortion*, yaitu ketidakmampuan membedakan antara kenyataan dan realita palsu. Penggambaran delusi ini menjadi dasar utama dalam proses kreatif penyutradaraan film “-repeat.” untuk membangun suasana teror yang intens.

Konsep delusi diadaptasikan melalui pendekatan sinematik dan penyutradaraan yang memanfaatkan tiga elemen utama. Pertama, Film & Sinematografi, yaitu penggunaan teknik pengambilan gambar dan penataan visual untuk menciptakan suasana tegang yang mendalam. Kedua, Penyutradaraan, melalui pengadeganan dan dialog yang memperkuat elemen psikologis dan teror. Ketiga, *Mise-en-scène*, berupa pengaturan elemen visual seperti pencahayaan, properti, dan tata ruang untuk menghadirkan pengalaman visual yang mendukung tema. Ketiga elemen ini menjadi landasan utama dalam penciptaan film yang dapat menyampaikan pesan secara utuh.

Film “-repeat.” tidak hanya berhasil membangun teror melalui eksplorasi delusi, tetapi juga menyampaikan pesan tentang besarnya pengaruh trauma masa lalu terhadap kesehatan mental seseorang. Film ini mendorong penonton untuk merenungkan bagaimana pengalaman traumatis dapat memengaruhi pola pikir dan perilaku seseorang. Penciptaan film ini memiliki manfaat besar, baik sebagai media edukasi maupun ekspresi kreatif. Melalui penciptaan ini, diharapkan tercipta lingkungan yang lebih simpatik dan empatik, serta dapat mencegah penyimpangan pola pikir maupun perilaku yang merugikan. Selain itu, karya ini dirancang untuk memberikan pengalaman sinematik yang berkesan, sekaligus menjadi media ekspresi kreatif personal bagi pembuatnya.

Kata Kunci: Film Fiksi, Penyutradaraan, Delusi, Teror

MEMBANGUN TEROR MELALUI DELUSI TOKOH UTAMA DALAM PENYUTRADARAAN FILM “-repeat.”

By Agung Yudha Sasongko

ABSTRACT

The development of a final project titled Building Terror Through the Delusions of the Main Character in the Direction of the Film “-repeat.” presents a fictional psychological thriller that examines the profound effects of deep-rooted trauma, ultimately leading to murder as a result of the main character’s delusions. This film seeks to investigate the process of creating a sense of terror in the protagonist by portraying delusional symptoms within a cinematic framework. Delusions, a psychological condition marked by cognitive distortions, impair an individual’s ability to discern between reality and false perceptions. This representation of delusions serves as the creative cornerstone in directing the film -repeat. to evoke an intense sense of terror.

*The depiction of delusions is realized through a cinematic and directorial approach that integrates three key components. The first is **Film and Cinematography**, involving the application of camera techniques and visual arrangements to evoke a profound sense of suspense. The second is **Directorial Techniques**, focusing on scene construction and dialogue to heighten psychological and terror elements. The third is **Mise-en-Scène**, which emphasizes the use of visual elements like lighting, props, and spatial design to create a thematic and immersive experience. Together, these components form the foundation for delivering the film’s narrative effectively.*

The film “-repeat.” not only achieves its goal of constructing terror through the exploration of delusions but also conveys a deeper message about the significant influence of past trauma on mental health. It invites viewers to contemplate how traumatic events shape an individual’s thought processes and behavior. This project is valuable both as an educational tool and as a form of creative expression. By crafting this film, the creators aim to promote a more empathetic and understanding environment while mitigating harmful cognitive and behavioral tendencies. Additionally, the project aspires to provide a compelling cinematic experience while serving as a platform for the creator’s personal artistic expression.

Keywords: Fiction Film, Directing, Delusion, Terror

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

“-repeat.” merupakan sebuah karya skenario film fiksi, bergenre *psychological thriller*. Mengisahkan Ega, seorang pria dengan trauma yang melakukan pembunuhan terhadap istri dan rekan kerjanya. Pembunuhan ini dilakukan atas dasar delusi yang tercipta dari kenangan masa lalu yang traumatis bagi Ega.

Delusi dapat dicirikan sebagai berikut: 1) Memiliki rasa curiga yang tinggi terhadap diri sendiri maupun orang lain, 2) Merasa memiliki kekuasaan besar, 3) Merasa memiliki kekuatan yang luar biasa jauh di atas manusia pada umumnya, 4) Merasa mempunyai penyakit yang parah dan dapat menular ke orang lain, dan 5) Menganggap dirinya sudah meninggal (Sofian, 2017). Delusi atau waham memberi kecenderungan seseorang untuk mengalami sebuah gangguan dalam proses berpikir, dan memberi keyakinan palsu yang tidak sesuai dengan realita. Delusi diakibatkan oleh adanya penyakit mental, sehingga ketika seseorang mengalaminya, ia memiliki keyakinan bahwa itu merupakan sebuah kenyataan (Kiran, *et.al*, 2019:18).

Masa kecil Ega yang kelam menjadi titik awal penyimpangan perilaku dan kondisi mentalnya. Dihantui oleh rasa bersalah, Ega mulai berdelusi bahwa istrinya yang sudah meninggal itu hidup kembali dan mulai meneror

kehidupannya. Teror inilah yang menekan Ega dan menjadi dorongan kuat baginya untuk melakukan pembunuhan terhadap Fio, rekan kerjanya.

Menurut *Oxford Dictionary*, *terror* (teror) berarti ‘ketakutan berlebih’. Teror merupakan elemen penting dalam genre *thriller*. *Thriller* bersifat *thrilling*, yaitu ketika sebuah kejadian atau karya seni dapat membangkitkan dan mempertahankan respon emosional yang dapat dinikmati khalayak ramai melalui *suspense* (ketegangan), *tension* (tensi), *anxiety* (kecemasan), atau *anticipation* (antisipasi) (Tomlinson, 2017). *Psychological thriller* merupakan sub-genre dari *thriller* yang melibatkan pendekatan psikologis dalam tema utamanya. Film dengan genre *psychological thriller* seringkali melibatkan kematian, gangguan kejiwaan dan persepsi, serta distorsi akan kenyataan (delusi).

Film “-repeat.” ingin berbicara tentang akan keberadaannya gangguan kejiwaan dalam diri seseorang. Teror sebagai perwujudan konflik internal yang terjadi secara dramatis pada tokoh utama dapat menciptakan pemahaman yang dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran tentang mengubah persepsi seseorang atas suatu kejadian traumatis agar dapat menempatkan diri untuk tidak melakukan tindak agresi yang dapat merugikan diri sendiri dan orang lain. Menumbuhkan lingkungan bermasyarakat yang simpatik serta empatik demi mencegah penyimpangan-penyimpangan pola pikir dan perilaku yang berawal dari pengalaman traumatis.

Melalui delusi sebagai tema utama dalam penciptaan ini, terdapat tujuan yang diimplementasikan melalui teror sebagai pemantik atas respon emosional

yang dapat dinikmati penonton dalam sebuah karya sinematik berlandaskan sinematografi, *tone* (warna), tata artistik, *editing*, dan *sound design*.

B. Rumusan Penciptaan

Bagaimana cara membangun teror melalui delusi yang dialami tokoh utama dalam penyutradaraan film “-repeat.”?

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari pembuatan film fiksi “-repeat.” antara lain:

- a. Menciptakan karya film fiksi dengan bagaimana membangun teror melalui delusi tokoh utama dalam penyutradaraan film “-repeat.”,
- b. Menciptakan karya film fiksi, dimana secara tersirat memberikan pemahaman tentang pola dalam gejala penyakit mental yang dapat diidentifikasi secara empiris.

Manfaat yang diharapkan dapat terwujud dari hasil penciptaan karya film fiksi ini adalah:

- a. Dapat meningkatkan kepekaan terhadap orang terdekat yang mengidap penyakit mental,
- b. Dapat menjadi bahan renungan bagi masyarakat untuk memutus rantai kebiasaan buruk yang menyimpang, dan mungkin dimiliki oleh individu hingga lingkup keluarga.