

**MEMPERKUAT KONFLIK MELALUI AKTING PADA  
TOKOH UTAMA DALAM PENYUTRADARAAN  
FILM FIKSI PENDEK “MISSION-X”**



**SKRIPSI**

Oleh:

**Lindu Sukma Cakrawarti**

**NIM 1911026032**

**PROGRAM STUDI S-1 FILM DAN TELEVISI  
JURUSAN TELEVISI, FAKULTAS SENI MEDIA REKAM  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
GENAP 2026**

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi berjudul:


**Memperkuat Konflik Melalui Akting Pada Tokoh Utama Dalam Penyutradaraan Film Fiksi Pendek "Mission-X"** diajukan oleh Nama Mahasiswa, NIM 1911026032, Program Studi S-1 Film dan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 91261), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal 12 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua

  
Dyah Arum Retnowati, M.Sn.


NUPTK 4762749650230102

Pembimbing II/Anggota

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

NUPTK 2452766667130272

Cognate/Anggota

  
Dr. Arif Eko Suprihono, M.Hum.

NUPTK 0845741642130082


Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Media Rekam  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Dr. Edia Rusli, S.E., M.Sn.

NUPTK 0745646130092

Koordinator Program Studi  
S-1 Film dan Televisi

  
Latief Rakhman Hakim, S.Sn., M.Sn.

NUPTK 4846757658130142

**LEMBAR PERNYATAAN**  
**KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lindu Sukma Cakrawarti

NIM : 1911026032

Judul Skripsi : Memperkuat Konflik Melalui Akting pada Tokoh Utama dalam  
Penyutradaraan Film Fiksi Pendek "Mission-X"

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 : 11 Mei 2026  
Yang Menyatakan



Lindu Sukma Cakrawarti  
1911026032

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

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lindu Sukma Cakrawarti

NIM : 1911026032

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 Memperkuat Konflik Melalui Aktif pada Tokoh Utama dalam Penyutradaraan Film Fiksi Pendek "Mission-X" 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 : 11 Mei 2026



Lindu Sukma Cakrawarti  
1911026032

## HALAMAN PERSEMBAHAN



Skripsi ini saya persembahkan untuk diri saya sendiri dan utamanya adalah orang tua saya yang sudah sepenuh hati membantu terwujudnya karya ini.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan limpahan karunia-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi penciptaan seni dengan judul “Memperkuat Konflik Melalui Aktng pada Tokoh Utama dalam Penyutradaraan Film Fiksi Pendek “Mission-X” dengan baik dan lancar.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan lulus menempuh gelar Sarjana Seni pada Program Studi Film dan Televisi. Melalui karya ini, penulis mendapatkan kesempatan untuk mengeksplorasi bagaimana tokoh utama mampu membawa pengaruh penting dalam pembentukan konflik melalui aktng dalam film fiksi pendek yang bergenre *action*, *crime* dan *sci-fi*.

Proses yang telah dilalui dalam penciptaan karya ini tak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Dr. Irwandi, M.Sn, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta atas dukungan, fasilitas, dan lingkungan akademis.
2. Dr. Edial Rusli, S.E., M.Sn, selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
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
5. Dr. Lucia Ratnaningdyah Setyowati, S.IP., M.A., selaku dosen wali.
6. Dyah Arum Retnowati, M.Sn., dan Antonius Janu Haryono, S.Sn., M.Sn., selaku dosen pembimbing.
7. Dr. Arif Eko Suprihono, M.Hum., selaku dosen penguji ahli.
8. Seluruh sahabat dan rekan-rekan yang telah memberikan *support*, kritik, dan saran yang membangun.

Penulis menyadari bahwa karya ini tidak akan berhasil tanpa bantuan dari pihak yang telah disebutkan. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang bersifat membangun akan sangat diterima oleh penulis supaya karya ini atau karya berikutnya bisa menjadi lebih baik. Besar harapan penulis supaya karya ini mampu menginspirasi generasi muda menjadi lebih berani dalam berkarya.

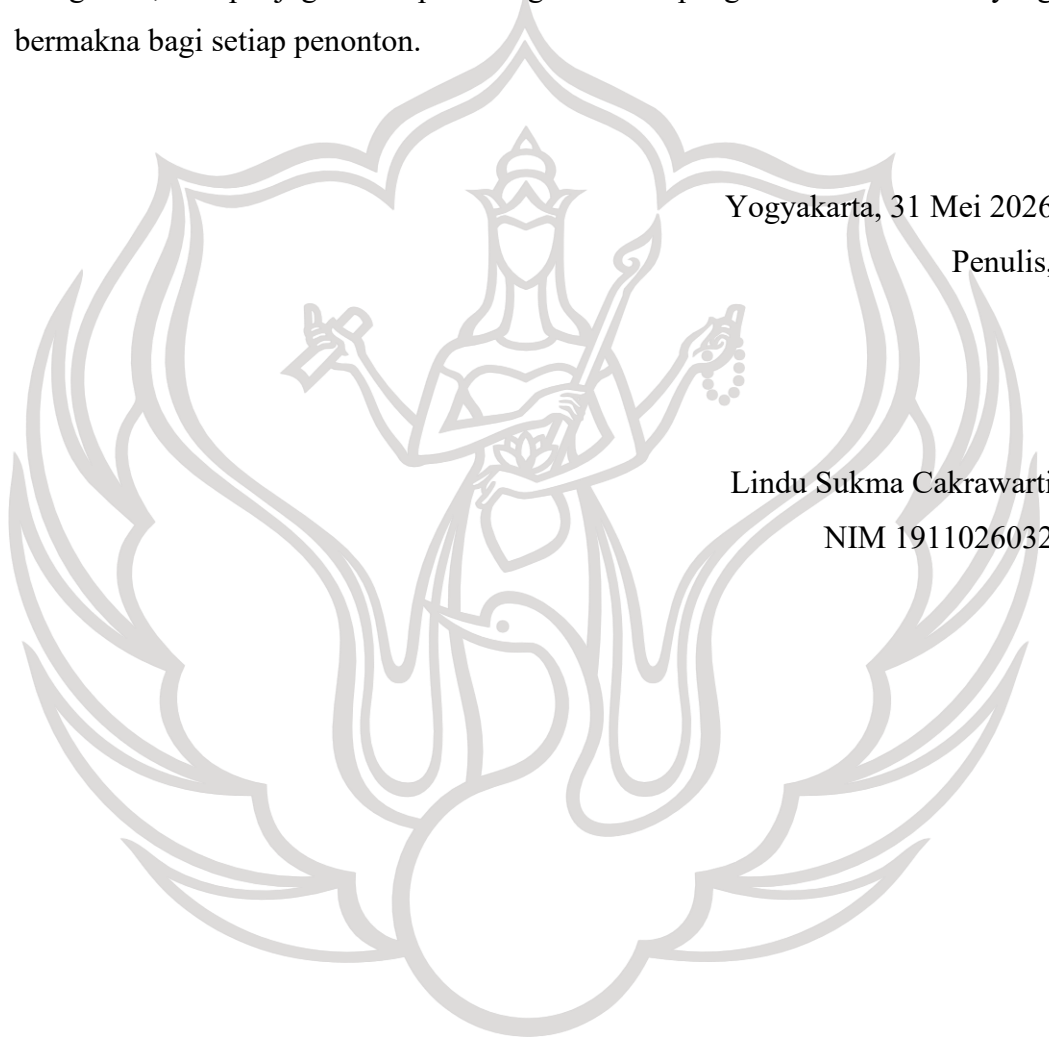
Akhir kata, semoga film pendek “Mission-X” ini tidak hanya mampu menghibur, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman dramatik yang bermakna bagi setiap penonton.

Yogyakarta, 31 Mei 2026

Penulis,

Lindu Sukma Cakrawarti

NIM 1911026032



## DAFTAR ISI

<b><u>MEMPERKUAT KONFLIK MELALUI AKTING PADA TOKOH UTAMA DALAM PENYUTRADARAAN FILM FIKSI PENDEK “MISSION-X”</u></b> .....	I
<b><u>LEMBAR PENGESAHAN</u></b> .....	II
<b><u>LEMBAR PERNYATAAN</u></b> .....	III
<b><u>KEASLIAN KARYA ILMIAH</u></b> .....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
<b><u>LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS</u></b> .....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
<b><u>HALAMAN PERSEMBAHAN</u></b> .....	V
<b><u>KATA PENGANTAR</u></b> .....	VI
<b><u>DAFTAR ISI</u></b> .....	VIII
<b><u>DAFTAR GAMBAR</u></b> .....	X
<b><u>ABSTRAK</u></b> .....	XI
<b><u>BAB I</u></b> .....	12
<b><u>PENDAHULUAN</u></b> .....	12
1. <b><u>Latar Belakang Penciptaan</u></b> .....	12
2. <b><u>Rumusan Penciptaan</u></b> .....	15
3. <b><u>Tujuan dan Manfaat</u></b> .....	16
<b><u>BAB II</u></b> .....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
<b><u>LANDASAN PENCIPTAAN</u></b> .....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
A. <b><u>Landasan Teori</u></b> .....	Error! Bookmark not defined.
A. <b><u>Tinjauan Karya</u></b> .....	Error! Bookmark not defined.

**BAB III**.....ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

**METODE PENCIPTAAN**.....ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

**A. Objek Penciptaan** ..... Error! Bookmark not defined.

**B. Metode Penciptaan** ..... Error! Bookmark not defined.

**C. Proses Perwujudan Karya** ..... Error! Bookmark not defined.

**B. Timeline**..... Error! Bookmark not defined.

**BAB IV** .....ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

**HASIL DAN PEMBAHASAN** .....ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

**A. Ulasan Karya** ..... Error! Bookmark not defined.

**BAB V**.....ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

**PENUTUP**.....ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

**A. Kesimpulan** ..... Error! Bookmark not defined.

**B. Saran**..... Error! Bookmark not defined.

**KEPUSTAKAAN** .....ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

**LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

<u>Gambar 2.1 Poster Interceptor</u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 2.2 Kutipan Film “Interceptor”</u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 2.3 <i>screenshot</i> film 2</u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 2.4 Poster Ready Player One</u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 2.5 <i>Screenshot</i> Ready Player One (Futura Gear “Chair”)</u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 2.6 <i>Screenshot</i> Ready Player One (Futura Gear “Helmet”)</u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 2.7 <i>Screenshot</i> “Ready Player One” (Hologram)</u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 2.8 Poster Blade Runner</u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 2.9 <i>Screenshot</i> Blade Runner (<i>City view</i>)</u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 2.10 <i>Screenshot</i> Blade Runner (look and mood)</u>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 3.1 J.J Colins</u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 3.2 Ada Wong</u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 3.3 Al Pacino</u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 3.4 Cilian Murphy</u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 3.5 Dunia Nyata</u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 3.6 Logo “Viper”</u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 3.7 Logo “Mamba”</u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 3.8 Konsep camera movement</u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 3.9 Konsep <i>water caustic</i></u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 3.10 Proses Pendalaman Karakter &amp; Meditasi</u> ...	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 3.11 Workshop Fighting</u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 3.12 Pembuatan Set</u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 3.13 <i>Fitting, Pre-visual dan Rehearsal</i></u>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 3.14 <i>Briefing</i></u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 3.15 Proses Syuting</u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 3.16 Proses <i>editing</i></u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 3.6 <i>Timeline</i></u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 4.1 <i>Mia scene 2</i></u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 4.2 <i>Mia scene 2</i></u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 4.3 Bayangan Kevin Muncul-<i>Scene 6</i></u> .	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 4.4 <i>Flashback</i> Mia</u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 4.5 <i>Kematian</i> Kevin-<i>Scene 20</i></u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 4.6 Konsep visual dunia nyata 1</u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 4.7 Konsep visual dunia nyata 1</u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

<u>Gambar 4.8 Konsep visual dunia nyata 2</u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 4.9 Konsep efek dunia virtual</u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 4.10 Konsep UI</u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 4.11 Momen Mia Blokir Pusat</u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 4.12 Scene 18</u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<u>Gambar 4.13 Scene 20</u> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## ABSTRAK

Film sebagai media audio visual memerlukan konflik yang kuat untuk membangun keterlibatan emosional penonton. Konflik tidak hanya hadir melalui skenario, tetapi juga perlu diwujudkan melalui akting yang mampu merepresentasikan kondisi psikologis tokoh secara meyakinkan. Dalam film fiksi pendek *Mission-X*, tokoh utama Mia mengalami konflik internal berupa dilema antara profesionalismenya sebagai agen intelijen dan ikatan emosionalnya sebagai kakak dari pelaku utama pembantaian di dunia virtual. Oleh karena itu, penyutradaraan aktor menjadi aspek penting dalam upaya memperkuat konflik yang dialami tokoh utama.

Karya tugas akhir ini bertujuan untuk menerapkan penyutradaraan aktor sebagai strategi penguatan konflik pada tokoh utama dalam film fiksi pendek *Mission-X*. Metode penciptaan dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu pra-produksi, produksi, dan pascaproduksi. Pada tahap pra-produksi, sutradara melakukan analisis karakter, casting, reading, pendalaman karakter, dan rehearsal. Tahap produksi difokuskan pada pengarahan ekspresi, gestur, intonasi, serta ritme permainan aktor untuk merepresentasikan perkembangan konflik tokoh. Tahap pascaproduksi dilakukan melalui proses seleksi adegan dan penyuntingan untuk menjaga kesinambungan emosi karakter. Konsep penyutradaraan aktor dalam karya ini mengacu pada teori penyutradaraan aktor Judith Weston, sistem pemeranan Konstantin Stanislavski, serta konsep konflik dramatik menurut Lajos Egri.

Hasil penciptaan menunjukkan bahwa penyutradaraan aktor berperan penting dalam memperkuat konflik dramatik tokoh utama. Transformasi emosi Mia dari sosok yang profesional, mengalami guncangan batin, hingga mengambil keputusan sebagai agen intelijen berhasil diwujudkan melalui pengolahan akting yang terarah. Dengan demikian, akting tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian dialog, tetapi juga menjadi medium utama dalam menghidupkan konflik dan membangun pengalaman emosional penonton terhadap cerita film *Mission-X*.

**Kata kunci:** *Penyutradaraan aktor, konflik, akting, film fiksi pendek, Mission-X.*

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1. Latar Belakang Penciptaan**

Keresahan utama yang menjadi landasan terciptanya ide ini adalah kondisi kehidupan manusia modern yang diwarnai permasalahan sosial dan perkembangan teknologi. Kejahatan dapat muncul kapanpun dan dimanapun. Akal manusia merupakan sumber dari segala cipta, rasa, dan karsa, juga menjadi sumber potensi munculnya kehancuran dan kemunduran. Fenomena ini memperlihatkan sifat alami manusia yaitu destruktif. Dunia nyata kini telah dipenuhi sifat-sifat toksik, kemerosotan moral dan hilangnya norma-norma kehidupan. Hal ini menandakan bahwa manusia belum sepenuhnya bisa menerima segala konsekuensi dari perkembangan zaman dan teknologi ciptaan mereka sendiri. Dengan demikian, kemunduran terjadi bukanlah akibat dari teknologi atau zaman, melainkan pilihan dari manusia dan pola pikir yang terus mengalami degradasi.

Film ini berawal dari misi agen intelijen di dunia virtual masa depan yang bernama Codelink. Media yang menghubungkan dunia nyata dengan dunia virtual adalah perangkat yang bernama Futura Gear. Perangkat ini berupa helm yang menghubungkan kesadaran manusia langsung kedalam sistem digital. Setiap player bisa menggerakkan karakternya masing-masing di dunia virtual langsung intruksi dari otak, tanpa menggunakan gestur berlebih di dunia nyata. Namun, teknologi ini menyimpan bahaya besar. Ketika seseorang mati di dunia virtual Codelink, Futura Gear akan memancarkan

gelombang yang sangat kuat sehingga mampu mencederai penggunaannya. Belum lagi sistem Codelink juga masih lemah dan tidak mampu menjamin keamanan setiap pengguna. Hal ini dikarenakan, Codelink masih dalam tahap *beta test* atau uji coba. Akibatnya, sistem tidak bisa mencegah kejahatan dan aksi *hacking* yang menyebabkan kasus kematian yang besar di dunia nyata.

Tokoh utama dalam skenario film “Mission-X” ini adalah Mia, yang terbagi menjadi dua representasi. “Mia 1” adalah Mia yang berada di dunia nyata, sedangkan “Mia 2” adalah Mia yang berada di dunia virtual. Mia terbagi menjadi dua karena sebelum proses memasuki Codelink, Mia melakukan kustomisasi karakter. Mia adalah pemimpin tim intelijen Swan yang ditugaskan untuk menganalisa dan melakukan *hacking* menggunakan Lockbit atau bisa disebut *chip* penyegel. *Chip* ini berfungsi untuk mencegah para pengguna keluar (*log out*), sehingga para player tetap tidak sadar di dunia nyata karena tertahan sistem. Dengan demikian, tim penangkap akan lebih mudah menangkap para pelaku. Tugas ini menempatkan Mia pada posisi strategis untuk menyelesaikan misi besar.

Konflik muncul ketika Mia mengetahui bahwa pimpinan *gangster* Viper yang menjadi dalang kerusuhan Codelink adalah adiknya sendiri yaitu Luis. Luis merupakan karakter virtual yang berusia 60 tahun. Dibalik karakter itu, hadirlah Kevin yang sebenarnya nama asli dari *player* yang memainkan Luis. Kevin merupakan adik kandung Mia yang berusia 15 tahun. Pada kenyataannya, mereka sudah lama terpisah karena perceraian ibu dan ayahnya sejak Kevin berusia 10 tahun. Kevin tidak hadir secara langsung di dunia nyata dalam cerita, tetapi melalui adegan *flashback* dan *voice over*. Momen pedih itu membuat adik dan kakak tidak pernah bertemu lagi karena terpisah hak asuh. Maka ketika mereka berdua bertemu kembali di dunia virtual, ikatan emosional yang terpendam sejak lama

menjadi bagian penting dari konflik. Luis/Kevin bukan sekedar antagonis, melainkan seorang remaja SMP kelas 3 yang terseret ke dalam dunia kriminal akibat luka keluarga.

Konflik dalam film ini makin kompleks karena salah satu karakter dalam cerita yang bernama Tiger menyimpan dendam terhadap Luis. Dulunya Tiger bagian dari Viper. Namun sekarang berbeda, karena beberapa persoalan. Tiger berselisih dengan Luis, sehingga mampu membentuk 2 kubu. Luis yang keras kepala menembak mati salah satu anggotanya yang juga sebagai teman Tiger. Semenjak saat itulah Tiger pergi bersama beberapa teman yang setia padanya, lalu membentuk kelompok *gangster* baru dan mempunyai misi utama yaitu membalaskan dendam kawannya. Jika hal itu terjadi, Kevin akan mati di dunia nyata akibat efek fatal dari Futura Gear. Inilah alasan kenapa Mia memilih untuk tetap tinggal di dunia virtual, meskipun tindakannya berarti melawan perintah pusat dan berpotensi mengkhianati timnya sendiri. Mia ingin memastikan supaya dirinya tidak kehilangan adik yang dia cintai. Meskipun Mia tahu, ia juga harus rela jika proses hukum untuk adiknya tetap berjalan.

Konflik film “Mission-X” ini hadir menjadi dua lapisan, yaitu: konflik eksternal antara intelijen dan kelompok kriminal, serta konflik internal antara profesionalisme dan ikatan keluarga. Mia tidak hanya bertugas sebagai intelijen, tetapi juga sebagai seorang kakak yang menghadapi dilema moral sekaligus trauma masa lalu. Itulah mengapa memperkuat konflik menjadi fondasi utama penyutradaraan film pendek “Mission-X”. Aktif tokoh utama juga berfungsi penting untuk menghadirkan dilema tersebut. Melalui ekspresi wajah, *gesture*, dan penghayatan emosional, Mia harus mampu menunjukkan beban psikologis seorang intelijen yang terbelah antara kewajiban profesional dan kasih sayang.

Konflik menjadi penting dalam sebuah karya dramatik. Karena konflik, alur cerita bisa berkembang. Konflik tumbuh dari latar belakang karakter yang bersifat fisik maupun lingkungan. Lajos Egri menegaskan, “*Because all conflict grew from the character's physical and environmental background this approach is dialectical.*” (Egri, 1946, 245). Artinya, Karena semua konflik berasal dari latar belakang fisik dan lingkungan karakter, pendekatan ini bersifat dialektis.

Kutipan ini menunjukkan bahwa konflik dalam drama lahir dari dialektika antara siapa karakter itu (usia, kondisi fisik sifat bawaan) dan dimana ia berada (keluarga, budaya, status sosial, ekonomi). Dengan kata lain, konflik dramatik adalah hasil dari benturan dialektis antara individu dan lingkungannya.

Konflik Mia lahir dari perannya sebagai agen intelijen yang berhadapan dengan adiknya sendiri. Sementara Kevin tumbuh dari latar belakang keluarga yang *broken home* dan juga penyalahgunaan teknologi. Dialektika antara kondisi pribadi mereka dan lingkungan melahirkan benturan emosional yang kompleks. Oleh sebab itu, penyutradaraan akting diperlukan sebagai media untuk menghidupkan konflik tersebut. Konflik bukan hadir sebagai teks atau naskah, melainkan benar-benar terasa dalam performa aktor di layar.

## **2. Rumusan Penciptaan**

Film pendek “Mission-X” ini memiliki konflik yang cukup kompleks antara tugas sebagai seorang intelijen yang dituntut profesional, atau menyelamatkan keluarga yang terlibat sebagai pelaku. Mia merupakan tokoh utama dalam film ini. Ia mengemban tugas berat untuk mengidentifikasi pelaku pembantaian dunia virtual. Namun, ketika mengetahui

bahwa pelaku utama pembantaian tersebut adalah adiknya sendiri, hati Mia terasa sangat hancur.

Berdasarkan konsep tersebut, kemudian dapat dirumuskan rumusan penciptaan sebagai berikut: Bagaimana akting tokoh utama mampu memperkuat konflik dalam penyutradaraan film fiksi pendek “Mission-X”?

### **3. Tujuan dan Manfaat**

#### **a. Tujuan**

1. Menciptakan karya film fiksi dengan memperkuat konflik melalui akting pada tokoh utama;
2. Menciptakan karya film fiksi tentang kemajuan dunia pada masa depan.

#### **b. Manfaat**

1. Sebagai referensi film *action* yang mengolah ekspresi, *gesture*, dan pendalaman emosi untuk memperkuat konflik;
2. Menjadi inspirasi kepada sineas muda untuk berani berkarya tanpa takut mengambil keputusan besar.