

JURNAL

**PENYUTRADARAAN FILM TELEVISI “MILA”
DENGAN PENDEKATAN REALISME**

**SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi dan Film**



Disusun oleh :

FANTO NOVIANTO

NIM: 1010493032

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2017

JURNAL

**PENYUTRADARAAN FILM TELEVISI “MILA”
DENGAN PENDEKATAN REALISME**

**SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi dan Film**



Disusun oleh :

FANTO NOVIANTO

NIM: 1010493032

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2017

ABSTRAK

Karya seni “Penyutradaraan Film Televisi Mila dengan Pendekatan Realisme” ini bertujuan untuk menyajikan sebuah program film televisi yang memberi hiburan sekaligus edukasi bagi anak-anak untuk menghargai sebuah persahabatan dan kejujuran dalam hidup. Pembuatan karya film televisi ini menggunakan pendekatan realisme untuk menghadirkan realita sesungguhnya yang terjadi di dunia anak-anak tentang kehidupan dan problematika persahabatan.

Objek penciptaan karya seni ini adalah film televisi berjudul “Mila” yang bercerita tentang ketulusan dalam sebuah persahabatan dan permasalahan seorang anak perempuan, yang ingin membantu temannya yang sedang kesulitan dengan cara berbohong kepada orang tua dilakukan membantu temannya.

Konsep penciptaan karya ini ditekankan pada penyutradaraan dengan gaya realisme menggambarkan anak-anak biasa di dalam kehidupan sehari-hari, yang bertingkah laku dan berbicara secara wajar. Masalah-masalah yang diungkapkan dalam naskah itupun adalah masalah-masalah yang biasanya dihadapi di dalam kehidupan sehari-hari. Pengambilan gambar dilokasi sebenarnya, pencahayaan natural menjadi salah satu konsep teknik penyutradaraan film realisme.

Kata Kunci: Realisme, Penyutradaraan, Anak-anak

A. Latar Belakang Penciptaan

Televisi merupakan media komunikasi untuk menyampaikan informasi, pendidikan, dan hiburan yang merupakan salah satu media visual dan auditif yang mempunyai jangkauan sangat luas. Mengingat sifatnya yang terbuka, cakupan pemirsanya tidak mengenal usia dan meliputi seluruh lapisan masyarakat mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa. Namun demikian, secara ekspisit maupun implisit mereka tidak menyadari telah menyisipkan gambaran kekerasan, kriminalitas, pornografi dan pornoaksi maupun *western culture* yang kadang bertentangan dengan adat ketimuran yang selalu kita junjung. Titik-titik hitam inilah yang terkadang lebih mudah mengendap di benak anak-anak.

Salah satu program televisi yang cukup banyak menyedot perhatian masyarakat terutama masyarakat kalangan bawah dan anak-anak remaja usia 10-15 tahun adalah sinetron Ganteng-Ganteng Serigala. Sinetron yang diproduksi oleh Amanah Surga Productions bergenre drama percintaan antar remaja yang disiarkan SCTV setiap harinya pukul 19.30 WIB. Sinetron ini menceritakan kisah gadis ceroboh yang imun terhadap kekuatan supernatural dan bertemu dengan pemuda werewolf. Di sisi lain ada seorang pemuda yang merupakan vampire vegetarian. Sinetron Ganteng-Ganteng Serigala menduduki peringkat pertama pada lima drama top di Indonesia pada bulan Juni 2014. Ganteng-Ganteng Serigala sendiri mendapat rating 5,7 pada bulan Juni 2014, jumlah ini lebih banyak dari sinetron-sinetron pesaingnya (Nielsen Monthly Prime Time All Demographic Audience Share). Hal ini jelas sangat tidak pantas untuk ditonton oleh anak di bawah umur, apalagi sinetron ini tayang pada jam *prime time*.

Melihat fenomena film televisi pada saat ini, di mana kehidupan *glamour*, konflik yang tidak masuk akal menjadi bagian dalam, tayangan drama di stasiun televisi di Indonesia saat ini. Hal yang semestinya menjadi keburukan (aib) dalam sebuah keluarga justru dipertontonkan dengan sangat verbal tanpa memandang siapa penontonnya, tidak ada target penonton, dan bagaimana pengaruh yang akan ditimbulkan, jika film dengan format keluarga yang tidak sesuai tersebut menjadi

tontonan sehari-hari. Maka yang terjadi adalah anak-anak yang tidak mengenal sama sekali konsep sebuah film yang akan menjadi korban. Di sisi lain, aneka acara yang sifatnya menghibur anak-anak dengan muatan edukasi, seperti acara permainan tradisional, pentas lagu-lagu anak, membaca puisi dan sejenisnya kurang memperoleh prioritas dari stasiun televisi itu sendiri.

B. Ide Penciptaan

Beragam jenis program tayangan di televisi menjadikan suatu kekuatan yang secara dominan dapat mempengaruhi masyarakat modern. Kekuatan tersebut berasal dari kemampuan televisi memberikan gambaran yang terlihat nyata dan penting seperti sebuah kehidupan sehari-hari. Sesuai dengan pernyataan Jalaluddin Rachmad mengistilahkan televisi *second hand reality* (realitas tangan kedua). Televisi mampu mempengaruhi penontonnya, sehingga apa yang ditampilkan di layar kaca dipandang sebagai sebuah kehidupan yang nyata dari kehidupan sehari-hari (Labib 2002, 14).

Komisi Penyiaran Indonesia pada tanggal 1 Oktober 2014 dengan nomor surat 2286a/K/KPI/10/14. Ini disebabkan KPI menemukan pelanggaran pedoman perilaku penyiaran dan standar program siaran pada tanggal 16 agustus 2014 pukul 20.12 WIB, yakni adanya adegan seorang remaja perempuan melompat kedalam api serta adegan remaja laki-laki dan remaja perempuan yang mengenakan seragam sekolah berpelukan di lingkungan sekolah. Karena telah melanggar mengenai standar program siaran Komisi Penyiaran Indonesia, memberhentikan sinetron ini selama tiga hari berturut-turut yaitu mulai tanggal 21, 22, 23 Oktober 2014 (Komisi Penyiaran Indonesia).

Tayangan drama fiksi sebenarnya hanya sebatas rekaan sutradara yang semestinya sejalan dengan realitas kehidupan anak sehari-hari. Tapi, karena tayangan televisi telah menjadi media publik yang ditonton secara luas, termasuk kalangan anak-anak, maka akan memberi dampak yang kurang positif jika isinya yang bersifat vulgar ditonton secara terus menerus. Walaupun tayangan ini belum tentu ditiru namun tetap akan mengkontaminasi pikiran polos pada anak-anak. Karena efek tayangan televisi selama ini terbukti cukup ampuh untuk mempengaruhi pola perilaku mereka.

C. Tujuan Penciptaan

1. Tujuan Penciptaan
 - a. Sebagai sarana bereksplorasi dan berekspresi untuk merancang program drama televisi berupa film televisi.
 - b. Mengembangkan ilmu teori dan terapan sebagai sutradara program televisi, khususnya program film televisi dengan menggunakan pendekatan realisme.
 - c. Menciptakan sebuah program drama fiksi khusus anak-anak untuk memberi hiburan sekaligus edukasi bagi anak-anak tentang nilai moral, kasih sayang dan persahabatan.

2. Manfaat Penciptaan
 - a. Menyajikan tontonan film televisi dengan tema keluarga kepada masyarakat dengan menggunakan pendekatan realisme.
 - b. Memberikan tayangan yang bukan hanya menghibur bagi anak-anak, namun juga memberikan manfaat sebagai bahan ajar tentang nilai-nilai dalam kehidupan bagi anak-anak, seperti persahabatan, penghargaan terhadap diri sendiri, dan kejujuran melalui media televisi yang telah akrab bagi anak-anak.

D. Tinjauan Karya

1. Laskar Pelangi (2008)

Film *Laskar Pelangi* diadaptasi dari novel berjudul sama, karya Andrea Hirata. Film ini disutradarai oleh Riri Riza, ia adalah seorang sutradara yang gemar mengadaptasi sebuah novel ke layar lebar. Karyanya sebelum *Laskar Pelangi* antara lain film *Gie* (2005) yang diciptakan berdasarkan buku *Catatan Seorang Demontran*. Riri juga menghasilkan film berjudul *Sang Pemimpi* (2009) yang diadaptasi daripada tetralogi novel *Laskar Pelangi* dan film *Sang Pemimpi* yang diilhami oleh karya Andrea Hirata.

Hal yang membedakan antara film *Laskar Pelangi* dengan film “Mila” yang akan dibuat yakni konflik diantara kisah persahabatan antara anak-anak. Film *Laskar Pelangi* menyajikan permasalahan pada hubungan persahabatan anak-anak *laskar pelangi* secara lebih kompleks dan rumit. Seperti permasalahan ketika salah satu dari anak *laskar pelangi* tidak dapat meneruskan sekolah, salah satu anak yang menderita keterbelakangan mental, anak-anak yang harus bekerja membantu orang tua dengan berjualan selain bersekolah dan masih banyak lagi. Film “Mila” memfokuskan pada persahabatan antara Mila dan Rani, dimana suatu ketika sepatu salah satu diantaranya rusak dan yang lainnya berusaha menolong. Kisah “Mila” memang lebih sederhana dibanding dengan film *Laskar Pelangi*. Namun dari kesederhanaan permasalahan yang diangkat dalam cerita “Mila” diharapkan pesan yang ingin disampaikan dapat lebih mengena pada anak-anak.

2. *Children of Heaven* (1997)

Children of Heaven adalah sebuah film Iran tahun 1997 yang ditulis dan disutradarai oleh Majid Majidi. Film ini dinominasikan dalam Academy Award untuk kategori Film Berbahasa Asing Terbaik pada tahun 1998. Film yang menceritakan petualangan kakak dan adik karena sepasang sepatu yang hilang.

Plot film yang menceritakan persahabatan antara dua orang anak, kakak dan adik menjadi salah satu kesamaan antara film *Children of Heaven* dan “Mila”. Namun, banyak perbedaan antara kedua film ini, selain isi cerita, karakter antara kedua anak yang menjadi tokoh utama pada film ini menjadi keunggulan tersendiri. Ali dan Zahra digambarkan sebagai permasalahan keluarga, dalam film “Mila” cerita lebih difokuskan pada persahabatan Mila dan Rani. Hanya ada sebuah persahabatan khas anak-anak yang penuh dengan keceriaan. Selain itu pada film *Children of Heaven* memiliki permasalahan sepatu yang harus berbagi antara adik dan kakak. Berbeda dengan cerita “Mila” yang permasalahannya dibuat secara sederhana namun umum dialami oleh anak-anak seperti, sepatu yang rusak karena permainan yang dilakukan sehari-harinya, sehingga pesan moral yang ingin disampaikan diharapkan lebih mudah diterima oleh anak-anak.

3. Keluarga Cemara (1996)

Film serial keluarga ini diadaptasikan dari sebuah novel dengan judul yang sama, "Keluarga Cemara" karangan sang sutradara serial ini sendiri Arswendo Atmowiloto. Pemain utama dari serial keluarga ini adalah aktor ternama Adi Kurdi yang memerankan tokoh Abah. Diceritakan dalam serial ini bahwa abah adalah seorang mantan pengusaha kaya raya yang jatuh miskin, lalu menjalani profesi sebagai tukang becak, atau apapun pekerjaan yang bisa dilakukan untuk memenuhi kebutuhan keluarganya.

Serial televisi Keluarga Cemara memiliki unsur khas yang menggambarkan Indonesia. *Setting* tempat, kondisi ruangan dan rutinitas yang realitas terjadi pada kehidupan sehari-hari. Ada beberapa hal yang menjadi tradisi dan adat istiadat di Indonesia disajikan di dalam serial televisi ini. Film serial keluarga ini menjadi acuan dalam film "Mila" karena memiliki kesan kehangatan keluarga namun tidak terlepas dari berbagai masalah dan problematika dalam serial ini menjadi acuan dalam film ini.

4. Taare Zameen Par (Semua Anak adalah Spesial)

Unsur sinematik film televisi "Mila" menjadikan film "Taare Zameen Par" sebagai *referensi*. Setiap anak memiliki keistimewaan sendiri dan terlihat seperti bintang di bumi, mungkin itulah yang ingin disampaikan oleh Aamir Khan yang bertindak sebagai Sutradara dan Produser film ini. Film ini merupakan film keluarga yang sangat menarik menghibur dan mampu menguras air mata. Sebuah film dengan pemeran anak-anak namun digarap dengan sangat serius dan penuh penghayatan sehingga sangat berkelas dan tidak main-main.

Film *Taare zameen par* menjadi tinjauan bagi karya "Mila" yang akan diproduksi, dimana visualisasi terutama dari segi sinematografi menjadi aspek yang sangat menarik untuk dijadikan sebagai bahan inspirasi. Terutama pada *shot-shot* yang disajikan untuk menggambarkan ekspresi alami anak-anak sehari-hari.

E. Objek Penciptaan

1. Anak-anak

Anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Menurut Beichler dan Snowman, anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Sedangkan hakikat anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Dari berbagai definisi, peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental (Dwi Yulianti 2010, 7).

2. Teman Bermain

Pembentukan karakter tidak terjadi di sekolah tapi di dalam kegiatan bermain. Artinya sekolah memberikan banyak faktor kognitif, bukan afektif. Tugas orang tua atau guru adalah memberitahu anak apa yang dapat dikerjakan atau tidak dapat dikerjakan, sehingga anak tidak dapat belajar berdiri sendiri dan tidak dapat memutuskan sendiri. Kesempatan untuk belajar berdiri sendiri dan memutuskan sendiri apa yang harus diputuskan dapat dipelajari dari teman sebaya dengan bermain bersama. Menurut Hanifan Bambang Purnomo dalam bukun Memahami Dunia Anak-Anak mengatakan:

Anak-anak membutuhkan teman bermain yang simpatik. Teman-teman yang mengerti keadaan dirinya, mau menerima, mau membantu bila dia dalam kesulitan sangat dibutuhkan anak dalam segala jenis permainan. (Purnomo 1990, 22).

3. Kejujuran

Kejujuran menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berasal dari kata "jujur" yang mendapat imbuhan ke-an, yang artinya lurus hati, tidak berbohong, tidak curang, tulus atau ikhlas". Dapat disimpulkan bahwa kejujuran adalah suatu pernyataan atau tindakan yang sesuai dengan faktanya sehingga dapat dipercaya dan memberikan pengaruh bagi kesuksesan seseorang. Kejujuran itu

ada pada ucapan, juga ada pada perbuatan, sebagaimana seorang yang melakukan suatu perbuatan, tentu sesuai dengan yang ada pada batinnya.

4. Keluarga

Pengertian keluarga berdasarkan asal-usul kata yang dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara (Abu dan Nur 2001, 176), bahwa keluarga berasal dari bahasa Jawa yang terbentuk dari dua kata yaitu kawula dan warga. Di dalam bahasa Jawa kuno kawula berarti hamba dan warga artinya anggota. Secara bebas dapat diartikan bahwa keluarga adalah anggota hamba atau warga saya. Artinya setiap anggota dari kawula merasakan sebagai satu kesatuan yang utuh sebagai bagian dari dirinya dan dirinya juga merupakan bagian dari warga yang lainnya secara keseluruhan.

F. Analisa Objek

1. Skenario Mila

a. Skenario

Pembuatan naskah ini berawal dari kurangnya film televisi tentang anak-anak yang berisikan tentang dunia anak-anak baik dari segi hiburan ataupun pendidikan. Hampir sebagian besar acara televisi yang ada, menyajikan sinetron ataupun program acara tidak sesuai dengan target penonton untuk anak-anak. Kemudian untuk merealisasikan ide tersebut dibantu oleh penulis skenario. Dalam prosesnya sutradara turut membantu dalam pembuatan naskah "Mila". Melakukan riset di sekolah dasar untuk memasukkan konflik yang terjadi kedalam alur cerita. Dua ide cerita yang ditulis dan dikembangkan sutradara dan penulis naskah menjadi cerita terciptanya tokoh Mila dan tokoh Rani.

b. Judul

Mila adalah nama populer untuk anak perempuan. Arti nama Mila mempunyai arti dalam Bahasa Indonesia nama yang berarti kemilau, dalam bahasa Sunda gadis manis, dalam bahasa Rusia nama yang berarti dicintai orang, dan dalam bahasa Jerman mempunyai arti orang yang besar.

c. Premis

Premis adalah intisari cerita yang ingin disampaikan oleh cerita, atau sesuatu yang menentukan arah cerita (Lutters, 2004 : 45). Premis penciptaan karya seni film televisi “Mila” adalah ketulusan dalam sebuah persahabatan dan permasalahan seorang anak perempuan yang ingin membantu temannya yang sedang kesulitan dan cara berbohong kepada orang tua dilakukan membantu temannya. Melalui premis ini, maka pengembangan kedalam bentuk visual juga disesuaikan. Pemilihan anak-anak sebagai tokoh cerita berpacu pada kehidupan realita dan konflik yang dialami dalam kehidupan sosial di masyarakat.

d. Tema

Tema adalah pokok cerita, tentang siapa yang bagaimana (Yusa Biran 2010, 126). Tema yang diambil dalam film televisi “Mila” adalah anak-anak yang mulai mencari jati diri dari persahabatan, kepedulian terhadap teman dan keputusan yang diambil. Ketika seseorang anak mulai mencari jati diri dengan memiliki kepedulian terhadap teman, akan muncul pertanyaan bagaimana cara keputusan yang akan diambil.

e. Sinopsis

Mila menggambarkan persahabatan seorang anak perempuan, Rani adalah teman satu kelas yang memiliki kedekatan dengan Mila. Suatu ketika, sepatu Rani rusak. Rani yang biasanya gesit dan pintar ketika bermain tidak dapat bergerak dengan bebas karena sepatunya yang rusak. Mila menjadi sedih melihat keadaan Rani. Dia berpikir keras bagaimana caranya ia bisa membantu keadaan Rani. Apalagi Rani tidak mampu untuk beli sepatu baru karena keluarganya tidak mampu secara ekonomi. Mila sempat minta dibelikan sepatu baru kepada ibunya namun ibunya tidak mengizinkan. Akhirnya ia mendapat ide untuk membantu Rani dengan memberikan sepatunya kepada Rani. Sementara ia nanti akan bilang kepada ibunya bahwa ia kehilangan sepatu. Dengan begitu ia telah berbohong kepada ibunya demi membantu sahabatnya.

f. Alur/Plot

Pola struktur yang digunakan dalam film televisi “Mila” adalah struktur tiga babak. Struktur tiga babak memiliki beberapa karakteristik yang khas menyangkut aspek ruang dan waktu, pelaku, masalah atau konflik, serta tujuan. Alur cerita biasanya menggunakan pola linier dan sering kali mengambil bentuk cerita perjalanan, pengejaran dan pencarian. Struktur tiga babak umumnya hanya memiliki satu pelaku cerita utama (protagonis) sebagai penyebab kausalitas atau penggerak utama cerita. Struktur tiga babak dapat diterapkan dalam genre apapun namun paling mudah tampak dalam genre drama, aksi, roman, pertualangan, serta *western* (Pratista, 2008 : 47).

2. Analisa Cerita

Cerita “Mila” ini adalah sepenggal kisah persahabatan yang terjalin antara dua anak perempuan yang masih duduk dibangku Sekolah Dasar. Tidak jarang dalam kehidupan sebenarnya menemukan terjalinnya persahabatan antara dua anak, apalagi persahabatan yang dijalin mulai dari kecil.

Rasa saling tolong-menolong, dan saling membantu diantara Mila dan Rani begitu kuat. Adanya perbedaan tingkat ekonomi diantara mereka berdua tidak memutuskan jalinan persahabatan diantara mereka. Dan dari sinilah ketulusan seorang Mila diuji. Apakah Mila yang berasal dari keluarga berkecukupan masih tetap mau berteman dan membantu Rani yang bersal dari keluarga miskin.

Mila salah satu tokoh yang ingin berusaha membantu sahabatnya untuk memiliki sepatu yang bisa digunakan untuk bermain bersama, hingga ia harus berbohong kepada Ibunya dan memecahkan celengan ayam kesayangannya demi membantu sahabatnya Rani.

3. Analisa Dramatik

Alur cerita pada film Mila ini memiliki struktur tiga babak dimana setiap permasalahan yang datang makin rumit hingga memuncak. Struktur tiga babak

mempunyai tiga bagian untuk membangun sebuah cerita yaitu pengenalan, kemudian konflik dan penyelesaian.

a. Pengenalan

Pada film ini terdapat dua tokoh utama yaitu Mila dan Rani. Mereka berdua sama-sama duduk di bangku sekolah dasar. Sebagaimana mestinya kegiatan anak-anak selain dalam proses belajar, mereka sangat senang dengan dunia bermain. Awal pembukaan film ini dibuka dengan kegiatan anak-anak di lingkungan sekolah.

b. Konflik

Konflik muncul saat sepatu Rani yang mulai rusak parah. Kerusakan sepatu itu cukup menghambat kegiatan Rani baik dalam pergi bersekolah dan juga bermain. Tak jarang Rani selalu mendapat ejekan dari teman-temannya. Melihat hal itu Mila bertekad untuk membantu Rani. Tekad Mila yang begitu keras ingin membuat sahabatnya bahagia membuatnya nekat berbohong kepada kedua orangtuanya.

c. Penyelesaian

Penyelesaian dari permasalahan ini ketika kebohongan Mila terbongkar oleh ibunya. Ibunya sempat sedih melihat anak satu-satunya harus berbohong. Tak lama akhirnya Mila menceritakan yang sebenarnya dan meminta maaf kepada ibunya.

4. Analisa Penokohan

a. Mila

1) Fisiologis :

Tubuh kurus dengan tinggi 70 cm, berhidung mancung, kulit bersih kuning lansat, memiliki rambut lurus sebatas bahu dan terkadang dikepang dua. Gaya bicaranya cerewet, dalam kesehariannya ia selalu mengenakan busana rok anak-anak desa umumnya.

2) Psikologis :

Mila adalah seorang anak yang penurut kepada orang tuanya, meskipun dengan gayanya yang usil Mila tak mempunyai nyali melawan orang tua karena keinginannya tidak dituruti. Pendidikan yang ditempuh saat ini Sekolah Dasar kelas tiga,. Ia sangat mudah bergaul dengan teman-temannya di sekolahnya, terutama pada Rani. Mila merupakan seorang anak yang baik dan suka menolong tanpa pamrih.

3) Sosiologis :

Mila terlahir dari keluarga yang berkecukupan. Bapak dan Ibunya adalah pemilik kebun apel di sekitar perkampungannya. Meskipun berasal dari keluarga yang berkecukupan Mila beserta keluarganya tidak sombong dan tetap bersahaja dengan tetangga lainnya.

b. Rani

1) Fisiologis

Tubuh Rani tergolong kecil dan kurus, rambut lurus sepinggang yang sering diikat. Kulitnya sawo matang bersih, cara bicara kalem dan pandangan matanya sipit. Gaya keseharian Rani memakai celana pendek serta kaos oblong dan memakai sandal jepit, ia tak banyak memakai aksesoris. Kondisi fisiknya gesit dan dia sangat suka bermain.

2) Psikologis

Rani adalah seorang anak yang periang, meskipun dia terkadang terlihat sedih namun ia tetap berusaha menutupinya. Rani sangat senang bermain dengan teman-temannya di sekolah. Rani juga sangat sayang dan menurut kepada Bapaknyanya. Ia seorang yang aktif dalam bidang menggambar. Pendidikan yang ditempuh saat ini Sekolah Dasar kelas tiga.

3) Sosiologis

Rani berasal dari keluarga yang kurang mampu. Bapaknyanya adalah seorang buruh tani apel di Desanya. Kadang Rani juga ikut membantu Bapaknyanya untuk memanen apel di kebun. Rani hanya tinggal berdua bersama Bapaknyanya. Ibunya

sudah lama meninggal saat Rani berumur empat tahun. Di lingkungan sekitar Rani dikenal sebagai anak yang ramah dan santun kepada orang yang lebih tua.

c. Siti Aminah

1) Fisiologis

Tubuh tinggi 160 cm. Badannya cukup ideal dengan tinggi badannya. Warna kulitnya kuning langsung dan bersih. Pakaian keseharian yang selalu dikenakan busana daster.

2) Psikologis

Siti Aminah adalah ibu dari Mila yang sabar dan lemah lembut. Siti Aminah selalu mengajarkan agar berbuat baik dan selalu mempunyai jiwa tolong-menolong kepada Mila.

3) Sosiologis

Siti Aminah adalah istri dari Kasiman yaitu salah satu pemilik kebun apel di desanya. Berasal dari keluarga menengah ke atas. Ia tidak sombong dan selalu membantu siapapun yang butuh bantuannya.

d. Sudiono

1) Fisiologis

Tubuh tinggi 170 cm. Badannya cukup ideal dengan tinggi badannya. Warna kulitnya coklat gelap. Pakaian yang selalu dikenakan dalam kehidupan sehari-hari celana kain panjang, kemeja pendek yang sudah sedikit usang.

2) Psikologis

Semenjak meninggalnya istrinya, ia mengurus Rani dengan penuh kasih sayang. Dihimpitan perekonomian Sudiono selalu bekerja keras demi membuat Rani bahagia. Cita-cita Sudiono hanya ingin menyekolahkan Rani sampai akhirnya Rani menjadi anak yang sukses.

3) Sosiologis

Pekerjaan Sudiono adalah buruh petani sayur di desanya. Berasal dari keluarga menengah kebawah. Sudiono termasuk orang yang gampang membaur dengan tetangga di lingkungan sekitarnya dan ramah. Rumahnya tidaklah besar dan sangat sederhana.

e. Bulis

1) Fisiologis

Tubuh tinggi 160 cm. Badannya cukup ideal dengan tinggi badannya. Warna kulitnya kuning langsung dan bersih. Pakaian keseharian yang selalu pakaian guru dan berkerudung.

2) Psikologis

Bulis adalah Ibu Guru dari Mila dan Rani yang sabar dan lemah lembut. Bulis seorang guru yang mengajar mata pelajaran kewenegaraan.

3) Sosiologis

Dari sudut status sosial Bulis digambarkan seorang guru yang sederhana.

f. Lala Kamelia

1) Fisiologis

Tinggi 70 cm, badannya ideal. Warna kulitnya coklat sawo matang. Rambut pendek sebahu, suka memakai bandana. Pakaian keseharian yang dikenakan rok pendek dan kaos.

2) Psikologis

Lala adalah anak yang baik, merupakan teman sekelas Mila dan Rani. Suka sekali bermain bersama teman-temannya. Hobinya yang suka bernyanyi membuatnya menjadi penghibur untuk teman-temannya saat bermain. Ia juga mempunyai sifat yang sedikit usil.

3) Sosiologis

Lala berasal dari keluarga yang sederhana. Lala termasuk sebagai anak yang cukup pintar diantara teman-temannya. Ia suka berbagi makan dengan teman-temannya.

g. Ika Indahyani

1) Fisiologis

Tubuh tinggi 70 cm. Badannya kurus, warna kulitnya kuning langsung dan bersih. Pakaian keseharian yang selalu dikenakan rok panjang dengan rambut yang diikat.

2) Psikologis


Ika adalah anak yang lincah dan centil. Suka bermain bersama teman-temannya. Ika seorang anak perempuan yang suka usil. Ika juga teman sekelas dari Mila dan Rani, yang sering mengejek Rani ketika sepatunya rusak.

3) Sosiologis

Ika berasal dari keluarga yang kaya. Ika termasuk sebagai anak yang nakal disekolah karena keusilannya. Di lingkungan sekitar Ika dikenal sebagai anak yang pendiam.

G. Desain Produksi

1. Identitas Program

- 
- a. Nama Program : “MILA”
 - b. Kategori Program : Cerita
 - c. Format Program : Film Televisi
 - d. Jenis Televisi : Televisi Lokal (Agropolitan Televisi)
 - e. Durasi : 20 Menit
 - f. Bahasa : Jawa dan Bahasa Indonesia
 - g. Target Audience
 - Sasaran Umur : Anak-anak 5 Tahun ke atas
 - Segmentasi : Semua kalangan
 - h. Isi : Menyajikan acara khusus untuk anak-anak yang tidak hanya menghibur namun juga memberikan edukasi dan pesan moral.
 - i. Tujuan : Menyajikan sebuah image media televisi bisa sangat bermanfaat.
 - j. Kategori Produksi : Non studio
 - k. Lokasi Produksi : Kota Batu

2. Waktu Kegiatan

Pra Produksi : 2 April-23 April 2015

Produksi : 24-26 April 2015

Pasca Produksi : 27-15 Mei 2015

3. Kerabat Kerja

Produser Eksekutif : Suminto

Produser : Sustika Nuri Sumiarwaji

Line Produser : Gita Amalia Saraswati

Tehnickal Director : Suhendri

Unit Manager : Salaka Dana Putra Satria, Neny Meylani

Manager Lokasi : Wingga Prasetya Wardani

Logistik : Zalsa Bella Amelia, Mareta Venia Andini, Cindi

Runner : Fanny Dhamanza

Penulis Naskah : FantoNovianto, Sustika Nuri Sumiarwaji

Casting Director : Dadang Kusuma

KoordinatorTalent : Figo Rivaldhi, Dini Rahayu Wulandari

Sutradara : FantoNovianto

Asisten Sutradara 1 : Adib Yayuda

Asisten Sutradara 2 : Ghalif P Sadewa

Continuity : Muhammad Yusuf

Penata Kamera : Shuhaery Faiz

Asisten Penata Kamera : Robby Fachru Rozie

Penata Cahaya : Robby Fachru Rozie

Ass PenataCahaya : Morsed

Clapper : Muhammad Rian

Kamera Report	: Dendy Udiansyah
Penata Artistik	: Suprianto
Ass. Penata Artistik	: Marco Mardianto Putra, Alfe, Yudha Setyawan
Make Up & Wardrobe	: Ratna Afrilia
Asisten Make up	: Catria Cindy
Asisten Wardrobe	: Sania Oky
Penata Suara	: Itok Winursito
Sound record	: Pandu Maulana, Sandy Salmon
Boom Operator	: Salaka Dana
Ilustrasi Musik	: Ibob Gegana
Editor	: Ghalif P Sadewa
Asisten Editor	: Dendy Udiansyah
Behind The Scene	: Ali Fatkhurahman

H. Tahap Perwujudan Karya

1. Praproduksi
 - a. Analisis Naskah

Analisis ini bertujuan untuk membangun suatu kerangka kegiatan produksi dari awal hingga akhir. Teknis yang dilakukan dari tiga divisi tersebut adalah membedah sebuah naskah untuk mengetahui kebutuhan masing-masing. Produser yang bertindak sebagai kepala manajerial memimpin koordinasi untuk membahas kecocokan naskah dengan kondisi keuangan. Sutradara menganalisa struktur naskah yang ada untuk mengetahui tema, premis, sinopsis, dan alur cerita.

- b. Perubahan dari bentuk naskah menjadi visual

Proses riset yang menarik, bertemu dengan anak-anak yang memiliki pengalaman pribadi dengan beberapa kemiripan naskah, seperti berbohong kepada

Ibu Guru karena tidak membawa peralatan tulis dan berbohong kepada orang tua karena ingin memiliki mainan yang dimiliki teman-temannya. Sutradara sangat terbantu dengan gambaran-gambaran yang diceritakan untuk dijadikan media visual.

c. Pemilihan Kru dan Rapat Produksi

Rapat produksi dilakukan untuk mempresentasikan konsep global yang telah direncanakan kepada masing-masing divisi agar terkoordinir. Produser menjadi pemimpin koordinasi manajerial dan sutradara menjadi pemimpin estetika. Dalam proses ini banyak pengembangan dan masukan yang dilakukan oleh masing-masing divisi yang bisa menambah estetika film "Mila". Pengembangan yang dilakukan mencakup unsur naratif dan sinematik. Unsur naratif mencakup alur dan pesan. Sedangkan unsur sinematik mengalami pengembangan di *mise en scene* (membahas *setting*, pencahayaan, *wardrobe*, *mike up*, pemain agar memperoleh *look* yang diinginkan), sinematografi, tata suara dan *editing*. (Data kru terlampir di lampiran desain produksi).

d. *Hunting*

Hunting (mencari set sesuai tuntutan artistik). Menentukan lokasi *shooting* dilakukan bersama manajer lokasi, penata artistik, asisten sutradara dan penata kamera berdasar kebutuhan skenario. Membuat perencanaan *shot* dan *blocking* (*planning coverage and staging*). Merumuskan *director shot* pada setiap *scene*, *floorplan* dan membuat *storyboard*. Berikut lokasi yang akan dipergunakan dalam film "Mila".

e. *Casting*

Casting pemain dilakukan sesuai kebutuhan skenario berdasarkan kecocokan fisiologis (*casting by type*), kecakapan akting (*casting by ability*) dan pengalaman atau sesuai dengan profesi (*emotional temperament*). Proses *casting* dilakukan dengan menyebar informasi kepada lembaga maupun personal tertentu.

Misalnya mencari *casting* melalui informasi sekolah, lembaga kesenian, dan komunitas teater.

Khusus untuk karakter Mila pada awalnya dilakukan *casting* sesuai dengan tiga dimensi karakter, namun hingga tenggat *deadline* karakter yang dimaksud belum didapatkan kecocokan pemain secara fisiologis (*casting by type*). Pada akhirnya dipilihlah Octa Celly Zahwalia sebagai Mila walaupun tidak sesuai dengan tiga dimensi karakter yang menggambarkan karakter Mila yang lebih dewasa dari karakter Rani yang diperankan oleh Livia Nursaidah.

f. *Reading and rehearsal*

Proses *reading* berlangsung setelah semua pemeran terkumpul sesuai dengan kebutuhan naskah. *Reading* dilakukan oleh sutradara dan asistennya dalam mendalami tokoh yang akan diperankan oleh calon pemain, berlangsung selama dua minggu guna melatih ketepatan intonasi dan artikulasi sesuai skenario. Dalam proses *reading* calon pemain pembaca keseluruhan naskah sehingga memahami perannya dan peran tokoh lain.

Setelah *reading* antar pemain proses selanjutnya adalah *rehearsal*. Proses *rehearsal* berlangsung selama tiga puluh hari dengan melatih pemain beradegan. Melatih pengadeganan difokuskan pada ekspresi dan *blocking* pemain untuk mengurangi kesalahan yang terjadi pada saat *shooting* berlangsung. *Blocking* pemain dilakukan bertujuan untuk mengontrol posisi tubuh dengan baik, sehingga terlihat alami dan tidak berkesan dipaksakan.

2. Produksi

a. Kegiatan *shooting* hari 1

Hari pertama dalam kegiatan *shooting* film televisi “Mila” dilakukan pada hari sabtu tanggal 2 Mei 2015 pukul 07.30 WIB dengan berlokasi di persimpangan, Desa Sumbergondo, Kota Batu. Lokasi persimpangan jalan menjadi kunci pertemuan tokoh Rani dan Mila, karena keduanya selalu melewati persimpangan ini saat berangkat sekolah pada pagi hari. *Scene* yang terdapat di

persimpangan jalan berjumlah empat *scene*, yaitu *scene* 5, *scene* 18, *scene* 22, *scene* 26.

b. Kegiatan *shooting* hari 2

Pada hari ke dua dimulai pada pagi hari minggu 3 Mei 2015 pukul 07.30 WIB dengan lokasi rumah Mila, Jalan Nangka No 15, RT01, RW10, Dusun Binangun, Desa Bumiaji, Kota Batu. Di lokasi ini dilakukan pengambilan gambar dengan total tujuh *scene* adegan yaitu *scene* 2, *scene* 10, *scene* 11, *scene* 25, *scene* 28, *scene* 21, dan *scene* 12.

c. Kegiatan *shooting* hari 3

Hari ke tiga *shooting* Film Mila dilaksanakan pada hari senin tanggal 4 Mei 2015. Pada hari ini adalah hari terberat karena menargetkan sepuluh *scene* yaitu *scene* 6, *scene* 7, *scene* 9, *scene* 14, *scene* 20, *scene* 23, *scene* 27, *scene* 8, *scene* 15 dan *scene* 24. Lokasi utama adalah lokasi sekolah Mila dan Rani yang berada di SD Torongrejo 2.

d. Kegiatan *shooting* hari 4

Hari ke empat *shooting* Film Mila dilaksanakan pada hari senin tanggal 11 Mei 2015. Pengambilan adegan ini adalah kegiatan upacara bendera pada hari ke tiga yang tidak bisa dilaksanakan karena berbenturan dengan lokasi halaman sekolah yang dekat dengan ruang kelas enam yang sedang menjalani ujian. Di lokasi halaman sekolah ini terdapat dua *scene* yang harus diselesaikan dengan mengkoordinasi pemeran yang berjumlah puluhan untuk melakukan upacara bendera.

3. Pasca Produksi

Tahapan selanjutnya setelah pengambilan gambar selesai adalah tahap pasca produksi. Pascaproduksi salah satunya adalah proses *editing*. Produksi film Mila menggunakan metode *editing on location* oleh asisten editor sehingga akan sangat

membantu proses *editing* dari editor kepala. Proses *editing* di lokasi bertujuan untuk mempercepat proses edit dengan melakukan fokus *preview* memilah *good*, *choice, or not good*; sinkronisasi suara dan gambar; dan melakukan *assembling*.

a. Sinkronisasi Materi

Tahap pertama yakni mensinkronisasi antara gambar dan suara yang merupakan tugas dari *film editor* sebelum ia memulai untuk menyusun potongan-potongan gambar, namun penata suara turut melakukan pengawasan untuk memastikan tidak ada kesalahan pada *audio file* yang terekam saat proses produksi film.

b. Manajemen *File*

Penata suara pada tahap ini berperan sebagai *sound editor*, yang bekerja pada project dan program *software* yang terpisah dari proses editing gambar. Oleh karena itu, *film editor* dan *sound editor* harus memiliki kesepakatan dalam SOP teknis, khususnya dalam manajemen dan distribusi *file*. *Sound editor* menerima materi berupa *OMF* atau *timeline* dengan potongan-potongan *audio clip* yang sama dengan *project editing* film disertai dengan *video guide* dari *film editor*, dengan catatan film yang akan di-edit harus sudah berstatus *picture locked* dari sutradara dan *film editor* sehingga memperlancar arus kerja dalam proses pasca produksi.

c. *Dialog Editing*

Dialog editing adalah tahapan dimana penata suara sebagai *sound editor* dengan menggunakan *software DAW (Digital Audio Workstation)* Cubase 5, untuk memilih *soundtrack* yang akan digunakan dan merapikan hasil rekaman pada setiap perpindahan gambar (*shot*) atau adegan (*scene*). Merapikan hasil rekaman juga berfungsi untuk menyeimbangkan *background noise* atau *room tone* pada setiap potongan suara (*audio clip*) dan di setiap adegan (*scene*).

d. *Wildtracks, Foley Recording, & Editing*

Saat proses produksi, penata suara secara terpisah merekam suara apa saja yang berhubungan dengan lokasi dimana adegan berlangsung. Entah itu suara lingkungan (*ambience*) ataupun detail-detail suara yang secara logis muncul di

situ. Proses *wildtrack* ini dilakukan untuk memperkaya elemen suara pada sebuah *soundscape* yang akan dibangun di adegan tertentu.

Foley kemudian dilakukan oleh penata suara yang pada tahap pasca produksi juga berperan sebagai *foley artist*, untuk merekam berbagai *sound effect* yang dibutuhkan, terutama suara yang tidak dapat terekam dengan baik pada saat produksi. Seperti suara langkah kaki, ketukan pintu, gesekan kain pada pakaian, dan lain-lain agar dapat dihadirkan pada film ini dengan lebih detail. Proses *foley* dilakukan dengan menyesuaikan aksi perekaman dengan aksi gambar agar hasil rekaman dapat tersinkronisasi dengan baik.

e. *Sound Effect Editing*

Tahapan ini merupakan proses dimana penata suara sebagai *sound effect editor* untuk memberikan, menyusun, dan mengkomposisikan berbagai efek suara yang dibutuhkan dalam film agar terdengar lebih detail dan memberikan efek dimensi film yang lebih realistis dan proporsional, sehingga dapat dinikmati dengan baik.

f. *Sound Design Effect*

Proses ini dilakukan untuk mendesain, membuat, atau menciptakan suara dengan berbagai karakteristik unik yang tidak terdengar secara normal, serta tidak bisa didapatkan dan direkam dalam kehidupan sehari-hari. Penata suara sebagai *sound designer* kemudian memanipulasi beberapa efek suara yang ada dengan mengacu pada beberapa aspek untuk dijadikan sebuah elemen suara baru guna membentuk dan menciptakan suasana yang emosional.

g. *Mixing*

Penata suara melakukan tahap *mixing* dengan tujuan untuk menyelaraskan proporsi elemen suara satu dengan yang lain. Mulai proses *balancing*, *filtering*, *equalizing* untuk menyeimbangkan warna suara, hingga proses pengaturan *level* untuk memastikan volume serta dinamika yang konsisten pada keseluruhan *track*.

I. Pembahasan Karya

Semua proses produksi yang panjang berdasarkan konsep yang telah disusun diawal dapat dilaksanakan dengan semaksimal mungkin dan akhirnya dapat diselesaikan karya film televisi “Mila”. Cerita tentang permasalahan seorang anak yang ingin membantu teman dengan cara yang salah ini, disampaikan melalui audio visual diupayakan agar mampu bercerita dan dapat dipahami oleh penonton.

Seorang sutradara dalam pembuatan film mempunyai tugas utama salah satunya yaitu menginterpretasikan naskah kedalam bentuk bahasa visual. Proses interpretasi naskah Mila ialah menjalankan sebuah struktur cerita agar pesan tersampaikan kepada penonton dengan pendekatan realisme. Penggunaan pendekatan realisme dalam penyutradaraan tentu membantu dalam proses kreatif. Mengambil realita yang terjadi, menyusun dari rutinitas setiap tokoh, membangkitkan kenangan emosi dari setiap pemeran, hingga mengangkat sebuah hal yang benar-benar terjadi menjadi sebuah film televisi.

Proses pembuatan film televisi “Mila” dapat terealisasikan melalui konsep yang kuat dari segi penyutradaraan, sinematografi, *mise en scene*, *editing*, serta penataan suara. Semua tahap tersebut membutuhkan ketelitian yang detail dan kerjasama antar tim yang solid. Konsep visualisasi realisme film televisi “Mila” telah mampu membuat penonton memahami dan mengerti yang sebenarnya terjadi dari serangkaian kisah Mila dan Rani.

J. Kesimpulan

Televisi adalah salah satu bentuk media yang mempunyai pengaruh sangat besar dalam membentuk realitas. Hampir sebagai besar waktu luang manusia dihabiskan di depan pesawat televisi. Sehingga dapat dikatakan bahwa televisi adalah salah satu bentuk dari budaya populer manusia. Sebagai media massa yang salah satu fungsinya sebagai media informasi serta hiburan, seharusnya mampu menerjemahkan realitas yang sesungguhnya kepada penonton.

Film televisi “Mila” ini ditujukan untuk menjadi sebuah media representatif tentang sebuah fenomena yang terjadi pada anak-anak, mulai dari keseharian, karakter. Media televisi dipilih karena karakteristik film yang begitu kuat dalam penyampaian pesan kepada penontonnya. Film menjadi media yang ampuh karena keefektifannya untuk berbicara kepada penonton dengan kombinasi bahasa naratif dan sinematik.

Bahasa film mengkombinasikan antara bahasa suara dan bahasa gambar melalui dua unsur untuk membentuknya, yaitu naratif dan sinematik. Fenomena dalam anak-anak yang disajikan melalui film, tidak lepas dari kedua unsur di atas. Film televisi “Mila” ini membangun konsep realisme dan diterjemahkan ke dalam bahasa gambar melalui unsur sinematiknya. Selain itu juga dengan memaksimalkan pengadeganan atau akitik dari para pemain merupakan usaha dalam membangun visual dengan konsep realisme. Film televisi “Mila” mengangkat fenomena dunia anak-anak yang berasal dari daerah. Dengan maksud agar yang dibangun oleh pemain dapat dilakukan secara natural.

K. Saran

Film televisi “Mila” diproduksi dengan mengangkat merupakan film dengan cerita problematika masalah persahabatan dua anak sekolah dasar yang sederhana. Dalam karya ini penulis sadar masih banyak kekurangan. Oleh karenanya, karya selanjutnya diharapkan mampu mengurai dan menganalisis lebih dalam berbagai unsur lain yang terkait dengan problematika masalah anak-anak dan segala konsepsi yang terjadi dalam kehidupan mereka.

Saran yang kedua adalah tentang proses produksi. Proses produksi hendaknya diperhitungkan dengan sangat matang sehingga segala hambatan dapat diantisipasi sebelumnya, walaupun situasi di lapangan dapat berubah setiap saat. Namun dengan perencanaan yang matang dan detail semua permasalahan dapat diminimalisir. Hal ini mengingat proses produksi film televisi merupakan kerja kreatif dan kerja tim yang memerlukan persiapan, komunikasi, dan kesadaran penuh untuk setiap divisi masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu, dan Nur Ubiyati. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2001.
- Baksin, Askurifai. 2003. *Membuat Film Indie Itu Gampang*. Bandung : Katarsis.
- Bambang Purnomo, Hanifan. *Memahami Dunia Anak-anak*. Bandung: Mandar Maju, 1990.
- Bazin, Andre. *Sinema, Apakah itu?*. Penerjemah Rahayu S. Hidayat: Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Budiman, Kris. 2002. *Di Depan Kotak Ajaib*. Yogyakarta : Galang Press.
- Darwanto, S.S, Drs. *Televisi Sebagai Media Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset, 2011.
- Dennis, Fitriyan G. 2008. *Bekerja Sebagai Sutradara*. Esensi Erlangga Group.
- Harymawan, RMA. 1988. *Dramaturgi*. Rosda. Bandung.
- Hermansyah, Kusen Dony. “Dasar-dasar Mise en scene”. *Sinema Gorengan Indonesia*, 1 Januari, 2010.
- Lutters, Elizabeth. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010.
- Mascelli, Joseph. 2010. *Ange-Continuity-Editing-Close up-Komposisi*. Terjemahan H. Miscach Yusa Biran.
- Naratama. *Menjadi Sutradara Televisi Dengan Single dan Multi Camera*. Jakarta: PT. Grramedia Widiasarana Indonesia, 2004.
- Pratista, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008.
- Widagdo, M. Bayu,. 2007. *Bikin Film Indie Itu Mudah*. Yogyakarta : C. V Andi.
- Widodo, Bayu, dan Winastwan Gora S. *Bikin Film Indie itu Mudah*. Yogjakarta: Andi, 2007.
- Young, Freddie. 1984. *The Work of The Motion Picture Cameraman*. Terjemahan Asrul Sani. Jakarta : Gramedia.
- Yusa Biran, H. Misbach. *Teknik Menulis Skenario*, Hal. Jakarta: Fakultas Film dan Televisi IKJ, 2010.
- Zellt, Herbert. 2006. *Television Production Handbook 9th Edition*. USA: Thomson Wadsworth co.

SUMBER RUJUKAN ONLINE

Komisi Penyiaran Indonesia Lembaga Negara Independen. "Penghentian Sementara Program Acara "Ganteng-Ganteng Serigala" SCTV, 1 Oktober 2014.

<https://www.kpi.go.id/index.php/id/edaran-dan-sanksi/32342-penghentian- sementara-program-acara-ganteng-ganteng-serigala-sctv> (diakses 2 Februari 2015)

reiviev-filem.blogspot.com. "Ulasan LASKAR PELANGI (2008)" , 01 Juni 2010.

<http://review-filem.blogspot.com/2010/06/ulasan-laskar-pelangi2008.html>

<http://pangeranbollywood.blogspot.com/2012/11/taare-zameen-par-seperti- bintang-di-bumi.html>

<http://www.gulalives.co/wp-content/uploads/2016/08/sinetron-90an-keluarga- cemara-youtube.jpg>

