

ARTIKEL JURNAL

ANALISIS UNSUR ARTISTIK SEBAGAI PENDUKUNG DRAMATISASI
FILM “POCONG: *THE ORIGIN*”

SKRIPSI PENGKAJIAN SENI

Untuk memenuhi sebagai persyaratan

Mencapai derajat Sarjana Strata 1

Program Studi Televisi dan Film



Diajukan oleh :

Rahmat Hermawan

NIM: 1310045432

PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI

JURUSAN TELEVISI

FAKULTAS SENI MEDIA REKAM

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2020

ABSTRAK

Film “Pocong: *The Origin*”. Merupakan film bergenre horor yang ditulis kembali dari naskah film tahun 2006. Bercerita tentang seorang narapidana bernama Ananta yang dihukum mati oleh negara dan harus dikuburkan di tanah kelahirannya. Film ini berbeda dari film lain karena menghadirkan cerita dengan gaya *road movie*. Gaya yang digunakan jarang digunakan pada film horor pada umumnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui *setting*, properti, dan warna yang dapat mendukung dramatisasi pada film “Pocong: *The Origin*”.

Metode Penelitian deskriptif kualitatif, berobjek kajian berupa film Pocong: *The Origin*. Pengumpulan data dengan menggunakan sampling bertujuan (*Purposive Sampling*), di mana peneliti menentukan pengambilan sampel dengan cara menetapkan ciri-ciri khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian, sehingga diharapkan dapat menjawab permasalahan penelitian.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa unsur artistik pada film “Pocong: *The Origin*” mampu mendukung dramatisasi. Fakta-fakta objektif dapat ditemukan pada berbagai adegan dalam setiap *scene*, melalui penggunaan *setting* yang dikombinasikan dengan warna-warna dominan mampu memberikan efek dramatisasi pada penonton.

Kata Kunci : Artistik, Dramatisasi, Film Pocong: *The Origin*

ABSTRACT

The film "Pocong: The Origin". This is a horror genre film remaking from a 2006 film script. This film telling the story of a prisoner named Ananta who is sentenced to death by the state and must be buried in his homeland. This film is different from other films because it shows a story using road movie style. This style is rarely used in horror films in general. This study aims to determine the settings, properties, and colors that can support the dramatization of the film "Pocong: The Origin".

Qualitative descriptive research method, the object of study is the film Pocong: The Origin. Data collection using purposive sampling (purposive sampling), where the researcher determines the sampling by determining specific characteristics in accordance with the research objectives, so that it is expected to be able to answer the research problem.

The results of this study indicate that the artistic elements in the film "Pocong: The Origin" are able to support dramatization. Objective facts can be found in various scenes in each scene, through the use of settings combined with dominant colors to provide a dramatic effect on the audience.

Keywords: Artistic, Dramatization, Pocong Film: The Origin

Pendahuluan

Dunia perfilman terus berkembang sebagai salah satu karya seni dalam kehidupan modern. Film diartikan sebagai suatu *genre* seni bercerita berbasis *audio-visual*, atau cerita yang dituturkan pada penonton melalui rangkaian gambar (Zoebazary 2008, 1). Perkembangan perfilman Indonesia menghadirkan beberapa *genre* film populer di layar bioskop dan banyak menyedot minat penonton untuk datang. Namun *genre-genre* populer seperti film komedi, *action*, fantasi, drama, serta film romantis tidak mempengaruhi minat penonton terhadap topik-topik yang berbau horor yang telah hadir sejak lama di Indonesia. Cerita film horor biasanya melibatkan mitos, kematian, penyakit mental hingga legenda suatu daerah dan menghadirkan sosok makhluk gaib untuk menjadi sumber ketakutan.

Film yang mampu menghipnotis perhatian penonton tentu tidak lepas dari unsur *visual*. Dalam karya film unsur *visual* merupakan perpaduan elemen sinematik dan artistik. Karya film yang baik mampu menciptakan *look*

dan *mood* serta mengolah emosi penonton bukan hanya dibentuk melalui segi cerita saja, Penggunaan warna dalam *editing*, pencahayaan hingga penataan artistik mampu membuat penonton terpukau ketika melihat paduan warna yang indah seiring film diputar. Film dengan menggunakan warna-warna mencolok secara visual tentu memiliki keistimewaan, keunggulan dan daya tarik tersendiri, karena warna lebih mampu mengarahkan perhatian dan sudut pandang terhadap hal-hal yang bersifat mendominasi dalam sebuah film (Nugroho 2015, 42).

Film yang berjudul *Pocong: The Origin* merupakan cerita tahun 2006 yang diangkat kembali oleh Monty Tiwa karena sebelumnya gagal dirilis karena tidak lulus sensor. Monty Tiwa menulis ulang cerita dan mengubah beberapa jalan cerita dari naskah sebelumnya namun tetap menggunakan unsur *pocong* sebagai ikon penting. Film ini menceritakan perjalanan seorang anak yang sedang mengantarkan jenazah ayahnya yang ditemani oleh seorang sipir penjara

Sosok Surya Saputra yang menjadi pocong dari awal sudah menjadi pusat perhatian. *Setting* yang digunakan pada film ini adalah mobil jenazah, dipadukan dengan gaya *road movie* di mana sangat jarang ditemukan pada film horor umumnya.

Elemen sinematik dan artistik menjadi hal penting dalam menciptakan *atmosfer* pada cerita “pocong: *The Origin*”. Dalam membangun suasana cerita sebenarnya merujuk kepada fungsi dekorasi pada kehidupan nyata. Secara sadar, sutradara dan departemen artistik mengolah *setting* dan warna dengan tujuan tertentu seperti untuk menunjukkan karakter tokoh, kurun waktu tertentu, memperkuat plot, hingga membangun suasana cerita.

Penelitian ini menganalisis unsur tata artistik dalam mendukung dramatisasi dan hanya membatasi pada analisis penggunaan dramatisasi pilihan yang dominan di pergunakan dalam setiap *scene* melalui dua unsur elemen artistik dari empat elemen artistik yang diketahui secara umum. Serta penerapan warna dalam elemen artistik tentu bukan tanpa alasan di

setiap *scene* sehingga perlu dianalisis terkait warna. Tata artistik dalam sebuah produksi film merupakan elemen penting karena tata artistik merupakan perwujudan dari *visualisasi* naskah sehingga tata artistik perlu dikaji dalam sebuah penelitian karena keberadaanya merupakan salah satu elemen yang mampu mendeskripsikan waktu, tempat, dan suasana pada film.

Dalam penelitian ini populasi ditetapkan secara keseluruhan dengan pengambilan sampel yang telah ditentukan akan menggunakan teknik *purposive sampling*, di mana peneliti menentukan pengambilan sampel dengan cara menetapkan ciri-ciri khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian, sehingga diharapkan dapat menjawab permasalahan penelitian.

Film horor memiliki tujuan untuk memberikan efek rasa takut, kejutan serta teror yang mendalam bagi penontonya. Plot film horor umumnya sederhana yakni bagaimana usaha manusia untuk melawan kekuatan jahat dan biasanya berhubungan dengan dimensi supernatural atau sisi gelap manusia. (Pratista, 2008: 16).

Elizabeth Lutters dalam bukunya yang berjudul "Kunci sukses menulis skenario" menjelaskan empat unsur dramatik yaitu :

1. **Konflik.** Konflik adalah permasalahan yang diciptakan untuk menghasilkan pertentangan dalam sebuah keadaan sehingga menimbulkan dramatik yang menarik. Konflik biasanya timbul jika seorang tokoh tidak berhasil mencapai apa yang diinginkannya. (Lutters, 2010:100).

2. **Suspense.** *Suspense* adalah ketegangan. Ketegangan yang dimaksudkan di sini tidak berkaitan dengan hal yang menakutkan, melainkan menanti sesuatu yang bakal terjadi.

3. **Curiosity.** *Curiosity* adalah rasa ingin tahu atau penasaran penonton terhadap sebuah adegan yang diciptakan. Hal ini bisa ditimbulkan dengan cara menampilkan sesuatu yang aneh sehingga memancing keingintahuan penonton. (Lutter, 2010:102).

4. **Surprise.** *Surprise* adalah kejutan. Dalam penjabaran sebuah cerita, perasaan *suprise* pada penonton timbul karena jawaban

yang mereka saksikan adalah di luar dugaan. Untuk bisa menimbulkan efek *surprise* pada penonton, harus membuat cerita yang tidak mudah ditebak oleh penonton.

Penelitian menggunakan metode kualitatif memaparkan apa yang terdapat atau terjadi dalam sebuah kancan, lapangan, atau wilayah tertentu. Data yang terkumpul diklasifikasikan atau dikelompok-kelompokkan menurut jenis, sifat, atau kondisinya. Setelah datanya lengkap, kemudian dibuat kesimpulan (Arikunto 2010, 6).

Pembahasan

A. Analisis Film "Pocong: The Origin"

1. Scene 1 (00:00:15)

a. Setting sell penjara



Screenshot 4.01 Setting sell penjara



Screenshot 4.02 Setting sel penjara

b. Identifikasi

Diawali dengan *setting* penjara pada malam hari, *scene* memperlihatkan seorang narapidana bernama Ananta yang sedang dihukum akibat kejahatan masalalu. Dalam *scene* menggambarkan Ananta yang sedang duduk melihat foto kebersamaan dengan Sasti anaknya saat masih kecil. Terlihat dari raut wajah Ananta bahwa ia merasa sedih dan berdiri menatap bulan dari jendela jeruji penjara.

c. Properti

Dramatisasi pada *scene* ini didukung melalui properti foto sebagai sebuah pertanda yang memunculkan reaksi sedih. Dimana penggunaan foto sebagai properti yang dapat menimbulkan sebuah kenangan masa lalu pada cerita. Sehingga foto dapat memberi

informasi kepada penonton tentang apa yang sedang dirasakan oleh tokoh pada film. Penggunaan radio pada *scene* ini seperti mengiringi kesedihan Ananta di mana lirik lagu yang dinyanyikan bercerita tentang kesedihan.

d. Warna

Pada *scene* ini warna yang muncul yakni hijau, putih dan merah. Warna hijau dan putih terdapat pada dinding penjara. apabila dikaitkan dengan adegan ini, warna hijau memiliki makna negatif ke tidak beruntungan dan warna putih memberi makna menyerah, seperti yang tergambar dalam *scene* ini di mana Ananta yang terkurung dalam sel penjara. Selain itu terdapat warna merah yang muncul dari pantulan cahaya lampu yang ada dalam sel penjara. Warna merah sendiri memiliki makna bahaya .

1. Scene 45 (00:52:37)

a. Setting hutan



Screenshot 4.24 Setting hutan



Screenshot 4.25 Setting hutan

b. Identifikasi

Pada *scene* 45 berlokasi di sebuah hutan dan terjadi pada malam hari. Pada *scene* ini menceritakan Yama sedang mencari bantuan karna mobil yang digunakan mogok dan bertemu dengan dua orang warga yang kebetulan melintas. Warga tersebut mencoba memberikan pertolongan namun saat mendorong pintu belakang mobil tiba-tiba saja terbuka membuat jenazah Ananta terjatuh, warga yang melihat hal tersebut langsung berteriak dan lari meninggalkan Yama.

c. Properti

Pada *scene* ini ketegangan dibangun melalui *setting* hutan dengan dipenuhi pepohonan yang tinggi dan besar dengan minim pencahayaan. Untuk sebuah mobil

yang mogok di dalam hutan tanpa adanya warga maupun rumah penduduk mampu memberi efek kengerian bagi yang melihatnya. Tidak hanya itu, pada *scene* ini ketegangan juga dibangun dengan kemunculan Jenazah Ananta dari dalam mobil dan terjatuh diatas seorang warga membuat seolah Ananta ingin merasuki warga tersebut.

d. Warna

Kemunculan warna pada *scene* ini yakni merah pada baju salah seorang warga dan biru pada mobil, kemunculan warna tersebut menandakan sebuah bahaya dan juga kesedihan yang akan terjadi. Warna putih yang terdapat pada kain yang dikenakan pada kain kafan memiliki kesan menakutkan.

B. Analisis *Setting*, Properti, dan warna mendukung dramatisasi pada film “Pocong: *The Origin*”

Pada awal film salah satu *setting* atau ruang dalam film Pocong: *The Origin* ialah bangunan penjara. Bangunan penjara diharapkan menyedot perhatian penonton di mana menceritakan Ananta yang sedang dipenjara, karena kejahatan

dimasa lalu dan akan di eksekusi mati oleh negara. Penjara yang di-*setting* berada di Benteng *Van Der Wijck* ini bertujuan untuk memberi kesan horor bagi yang melihatnya.

Film “*Pocong: The Origin*” ber-*setting* di Benteng *Van Der Wijck*. Benteng *Van Der Wijck* adalah salah satu benteng peninggalan kolonial Belanda yang berada di Gombong, tepatnya berada di Desa Sidayu, Kecamatan Gombong, Kabupaten Kebumen, Provinsi Jawa Tengah. Benteng *Van Der Wijck* yang berbentuk segi delapan ini mempunyai halaman tengah yang sangat luas. Pada jaman Belanda kompleks benteng ini digunakan sebagai tempat pendidikan dan pelatihan tentara Belanda dan sebagai tempat logistik atau perbekalan.

No	Scene	Setting	Dramatisasi
1	1	Sell penjara	Rasa ingin tahu (<i>curiosity</i>)
2	2	Sell penjara	Kejutan (<i>surprise</i>)
3	3	Lapangan penjara	Ketegangan (<i>suspense</i>)

4	4	<i>Caffe</i>	Rasa ingin tahu (<i>curiosity</i>)
5	10	Kamar jenazah	Konflik
6	11	Lorong penjara	Konflik
7	13	Depan pintu penjara	Ketegangan (<i>suspense</i>)
8	22	Kamar Benda Pusaka	Kejutan (<i>surprise</i>)
9	23	Warung	Rasa ingin tahu (<i>curiosity</i>)
10	31	Hutan	Kejutan (<i>surprise</i>)
11	45	Hutan	Ketegangan (<i>suspense</i>)
12	49	Hutan	Rasa ingin tahu (<i>curiosity</i>)
13	51	Hutan	Ketegangan (<i>suspense</i>)
14	52	Hutan	Kejutan (<i>surprise</i>)
15	54	Pom Bensin	Ketegangan (<i>suspense</i>)
16	59	Kamar Guru Ananta	Konflik

Tabel 4.1 kemunculan Dramatisasi pada *setting*

Setting terhadap unsur dramatik rasa ingin tahu (*curiosity*), ditunjukkan pada *scene* 1. Adegan tersebut memperlihatkan Ananta yang sedang berada didalam penjara memegang foto dan menatap sedih ke arah foto tersebut. Penonton dibuat bertanya-tanya apa yang sedang terjadi dan mengapa Ananta berada di dalam penjara. Unsur dramatik rasa ingin tahu di bangun dengan penggunaan properti foto membuat penonton merasa penasaran.

Setting terhadap unsur dramatik rasa ingin tahu (*curiosity*) ditunjukkan pada *scene* 2. Adegan menunjukan di mana Ananta yang sedang menatap bulan dan kemudian muncul petugas sipir penjara membuka pintu sel dengan membawa rantai borgol ditanganya. Dalam adegan ini penonton diberi unsur kejutan (*surprise*) dengan secara tiba-tiba di saat Ananta yang sedang bersedih muncul petugas sipir yang membawa rantai borgol sehingga secara emosional menghasilkan kejutan pada penonton.

Setting terhadap unsur dramatik ketegangan (*suspense*) ditunjukkan pada *scene* 3. Adegan

tersebut menunjukan di mana Ananta yang terikat pada sebuah tiang dengan beberapa petugas sipir memegang senjata laras panjang. Hal tersebut membuat penonton yang ikut menyaksikan merasa berdebar-debar dengan apa yang akan terjadi oleh Ananta. Saat senjata laras panjang diangkat mengarah Ananta membuat penonton merasakan ketegangan menanti sesuatu peristiwa yang akan terjadi.

Setting terhadap unsur dramatik rasa ingin tahu (*curiosity*) ditunjukkan pada *scene* 4. Adegan saat Sasti melihat Seorang anak kecil dan terkejut (*surprise*) karna anak kecil yang ia lihat adalah dirinya saat masih kecil. Dalam adegan ini penonton dapat melihat wajah Sasti yang terkejut melihat dirinya dimasa kecil duduk di ujung ruangan *cafe* tersebut.

Setting dengan unsur dramatik konflik ditunjukkan pada *scene* 10 dan *scene* 11. Di mana pada adegan tersebut memperlihatkan pintu kamar jenazah yang terbuka dan muncul sosok Ananta yang terlihat marah. Dalam adegan ini penonton dapat melihat di mana Ananta yang mengamuk dan membunuh setiap

petugas sipir yang ada di sana. Dengan diperlihatkan konflik yang terjadi membuat penonton merasakan unsur dramatik dari peristiwa tersebut.

Setting dengan unsur dramatik ketegangan (*suspense*) ditunjukkan pada *scene* 13. Pada adegan di mana para petugas memasukan jenazah Ananta kedalam mobil yang digunakan untuk membawanya ke kampung halaman bersama Yama dan Sasti. Ketegangan (*suspense*) di bangun dengan penonton yang digiring untuk megantisipasi adegan apa yang terjadi setelahnya.

Setting dengan unsur dramatik kejutan (*surprise*) terlihat pada *scene* 22. Pada *scene* ini menunjukan adegan di mana tiba-tiba saja benda pusaka milik Ki Endang bergetar. Melihat kejadian itu Ki endang langsung membacakan mantra dan seperti memiliki firasat sesuatu yang akan berhubungan dengan Ananta.

Setting selanjutnya dalam film Pocong: *The Origin* ber-*Setting* di hutan. Unsur dramatik rasa ingin tahu (*curiosity*) yang ditunjukkan pada *scene* 23 di mana Yama sedang menumpang buang air disebuah

warung merasa terganggu dengan suara pintu yang di gedor dari luar berkali-kali. Adegan di mana Yama membuka pintu kamar mandi membuat penonton penasaran (*curiosity*) siapa yang menggedor pintu kamar mandi Yama.

Setting dengan unsur dramatik kejutan (*surprise*) terlihat pada *scene* 31. Saat itu di mana memperlihatkan 3 orang anak kecil terkejut melihat pak lurah tergantung pada sebuah pohon. Dalam adegan ini memperlihatkan situasi yang terjadi ketika pak lurah duduk di atas pohon dengan mengikat tali pada pergelangan lehernya. unsur dramatik kejutan(*surprise*) yang diperlihatkan pada *scene* dapat dirasakan oleh penonton dengan melihat reaksi dari 3 anak kecil yang ada pada scene ini.

Setting dengan unsur dramatik ketegangan (*suspense*) di tunjukan pada *scene* 45. Munculnya ketegangan dimulai dari mogoknya mobil di tengah hutan tanpa adanya rumah warga yang ada di sekitar hutan. Unsur dramatik kejutan (*surprise*) juga tergambarkan pada saat dua orang warga membantu mendorong mobil dan tiba-tiba

jenazah Ananta terjatuh dari pintu belakang mobil yang terbuka.

Setting terhadap unsur dramatik rasa ingin tahu (*curiosity*) di tunjukan pada *scene* 49. Adegan menunjukkan di mana Ki endang yang mendapatkan sebuah benda pusaka dari dalam hutan dan akan menggunakan benda pusaka tersebut untuk melawan Ananta yang telah dirasuki iblis banaspati.

Setting dengan unsur dramatisasi ketegangan (*suspense*) terlihat pada *scene* 51. Adegan memperlihatkan Sasti yang sedang mencari asal suara yang sedang memanggil namanya dan ternyata suara tersebut berasal dari Ananta yang ingin memberikan pesan kepada Sasti. Adegan berlanjut dengan Sasti berada di tengah hutan berbicara dengan Ananta dengan tujuan ingin memberi pesan kepada Sasti.

Setting dengan unsur dramatik kejutan (*surprise*) terlihat pada *scene* 52. Pada *scene* tersebut memperlihatkan saat mobil yang digunakan Yama mengalami hambatan. Saat mencari bantuan Yama bertemu beberapa makhluk dengan lidah yang panjang membawa

lampu teplok dan keranda mayat. Adegan pada *scene* ini memunculkan dramatisasi ketegangan (*suspense*) saat makhluk membawa keranda mayat tersebut mengejar Yama. penonton seakan merasakan peristiwa yang dialami oleh pemain ketika adegan di mana Yama berada dalam mobil dan makhluk tersebut mencoba untuk membuka pintu mobil membuat penonton secara emosional merasakan ketegangan pada *scene* ini.

Setting terhadap unsur dramatik ketegangan (*suspense*) ditunjukkan pada *scene* 54. *Scene* menunjukkan Sasti yang di perlihatkan wujud dirinya sendiri dengan wajah yang menyeramkan hingga membuat Sasti berteriak, mendengar teriakan Sasti Yama bergegas berlari menuju arah teriakan.

Setting dengan unsur dramatik konflik ditunjukkan pada *scene* 59. Di mana pada adegan tersebut memperlihatkan guru Ananta yang terbaring dengan tusukan yang di sebabkan oleh orang misterius yang membunuhnya, Ananta yang melihat langsung berusaha melawan dua orang tersebut namun nyawa gurunya tetap tak terselamatkan.

Melalui hasil analisa Film Pocong: *The Origin* ditemukan tanda-tanda dramatisasi melalui unsur artistik. Pada unsur *setting* terdapat beberapa lokasi yang sering muncul yakni Hutan. Terdapat pula lokasi penjara yang memberi efek tegang. Dari beragam *setting* ini pocong: *The Origin* mendukung dramatisasi, melalui hutan sebagai lokasi yang sering muncul tokoh Sasti dan Yama mendapatkan beragam rintangan dan gangguan makhluk halus.

Kemunculan properti dalam film ini yakni Mobil jenazah. Properti ini tidak hanya ada untuk menjadi kendaraan dari tokoh utama, namun juga menjadi simbol kematian yang terus dibawa saat perjalanan. Bagian terakhir yang menjadi fokus analisis adalah warna. Penggunaan warna pada *scene* yang menegangkan di atas didominasi dengan warna-warna panas. Selain itu penggunaan warna putih pada film ini banyak diasosiasikan dengan hal-hal yang dapat memberi efek menegangkan. Adapun beberapa warna dingin pada film Pocong: *The Origin* hanya untuk menyeimbangkan warna di film ini. *Mood* yang dibangun pada film ini

cukup mencekam dan membuat tegang di setiap *scene* nya.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian skripsi dengan judul “Analisis Unsur Artistik Dalam Mendukung Dramatisasi Film ”Pocong: *The Origin*”, telah didapati hasil guna menjawab rumusan masalah, adapun tujuan analisis yaitu, bagaimana *setting*, properti serta warna pada film Pocong: *The Origin* dan mengetahui bagaimana *setting*, properti dan warna dalam mendukung dramatisasi.

1. Penggunaan *setting* penjara merupakan lokasi yang mendukung ketegangan di awal film dengan menampilkan narapidana bernama Ananta sedang dipenjara dan mendapat hukuman mati. dari *scene* 1 tersebut berguna untuk membangun ketegangan hingga akhir cerita.

2. Dalam unsur artistik berupa properti dapat memunculkan dan mendukung dalam membentuk sebuah ketegangan. Pada film pocong: *The Origin* terdapat mobil yang menjadi properti fungsional di mana kemunculan kejadian-kejadian dalam cerita ini sering muncul pada

mobil yang digunakan karena mobil tersebut membawa jenazah dan sering mengalami gangguan saat di perjalanan. Mobil yang digunakan dapat dikatakan sebagai ciri khas pada film ini karena sifatnya yang fungsional dan banyak hal yang terjadi saat mobil ini membawa jenazah Ananta serta gangguan-gangguan yang terjadi sering terdapat pada *scene* yang terdapat pada mobil.

3. Penggunaan warna pada setiap *scene* memunculkan warna-warna dominan merah dan hijau. Penggunaan warna merah dan hijau pada *setting* berfungsi untuk memperlihatkan suasana yang tergambar dalam setiap *scene*. warna merah yang bersifat panas di fungsikan untuk menggambarkan sebuah ketegangan dan warna putih yang bersifat dingin dapat menggambarkan sebuah kemisteriusan.

Daftar Pustaka

Alan, Jones. *The Rough Guide to Horror Movies*. Rough Guides, 2005

Anggraeni, Rani. *Simple Interior Makeover*. Jakarta: Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama, 2009

Arikunto, S. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Citra, 2010

Baksin, Askurifai. *Jurnalistik Televisi: Teori dan Praktik*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2006

Baksin, Askurifai. *Membuat Film Itu Gampang*. Bandung: Katarsis, 2003

Biran, Yusa, Misbach. *Teknik Menulis Skenario Film Cerita*. Jakarta: PT . Dunia Pustaka Jaya dan PT. Demi Gisela Citra Pro, 2006

Boggs, M Joseph. *The Art Of Watching Film*. Terjemahan Drs. Asrul Sani, Jakarta: Yayasan Citra, 1992

Brodwell, Thompson. *Film Art : An Introduction*. New York : McGraw-Hill. . 2008

- Darwanto. *Televisi Sebagai Media Pendidikan*. Pustaka Pelajar, 2007
- Ebdi Sanyoto, Sadjiman, Drs. *Dasar - Dasar Tata Rupa dan Desain*. Yogyakarta, 2005
- Hutchinson, Tom & Pickard, Roy. *Horrors*. New Jersey: Chartwell Books, Inc. 1984
- Hindarto, Probo, 2006, *Warna untuk Desain Interior*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Jonathan Sarwono, Hary Lubis, *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*, 2007
- Kanjeng Harya Tjakraningrat, Dihimpun oleh R. Soemodidjojo. *Kitab Primbon: Betaljemur Adammakna, Cap-capan Kaping (Cetakan) 57*. Soemodidjojo Mahadewa, 2008
- Kartika, Dharsono Sony. *Kritik Seni*. Bandung: Rekayasa Sains, 2007
- Lutters, Elizabeth. *Kunci Sukses Menulis Skenario*. Jakarta: PT Grasindo, 2004
- Mardalis. *Metode Penelitian: Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Bumi Aksara, 2004
- Milone, Pauline D. *Indische Culture and Its Relationship to Urban Life, dalam: Comparative Studies in Society & History, vol. 9 Jul-Oct, 1966*
- Prakosa, Gotot. *Film Pinggiran*. Jakarta: Institute Kesenian Jakarta, 1997
- Pratista, Himawan. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2008
- Soekiman, Djoko, Prof, Dr. *Kebudayaan Indis dan Gaya Hidup Masyarakat Pendukungnya di Jawa (Abad XVIII – Medio Abad XX)*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya, 2000
- Subroto, Darwanto. *Produksi Acara Televisi*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press, 1994
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2013

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung : Alfabeta, 2014

Sumanto. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru, 1995

Suwasono, A.A. *Pengantar Film*. Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2014

