

**PENYUTRADARAAN FILM FIKSI PENDEK HILANGNYA
PERMATA TENTANG GAYA HIDUP CLUBBERS SISWI SMA DI KOTA BANDUNG**

**DIRECTOR OF SHORT FICTION FILM ABOUT LIFESTYLE
OF CLUBBERS IN SENIOR HIGH SCHOOL AT THE CITY OF BANDUNG**

Andri Ramadhan Sudrajat, Dedi Warsana

Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
Jl. Telekomunikasi No.1, Terusan Buah Batu, Bandung 40257 Indonesia

<http://andriramadhan.student.telkomuniversity.ac.id/>, Dedi.warsana@gmail.com

ABSTRAK

Film fiksi pendek Hilangnya Permata adalah sebuah film fiksi yang memanfaatkan Psikologi remaja Clubbers siswi SMA di kota Bandung merupakan perancangan film fiksi yang dimana film tersebut di angkat dari pendekatan psikologis objek yang di teliti, khususnya remaja wanita. Film ini ingin memunculkan unsur naratif yang di landaskan objek psikologis remaja wanita. Pengambilan topik ini dikarenakan semakin banyak remaja wanita di bawah umur yang melakukan gaya hidup malam seperti pergi ke klub malam. Sementara Pengaruh Globalisasi yang saat ini masuk ke dalam pikiran Siswi SMA tentang arus gaya hidup Barat yang tidak sesuai dengan norma sosial di Indonesia. Metode Kualitatif kemudian digunakan untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan dan model analisis psikologi remaja, psikologi keluarga, dan psikologi sosial digunakan untuk mendapatkan hasil analisa dari objek Remaja wanita Clubbers di Kota Bandung. Sehingga gaya penyutradaraan akan menyesuaikan unsur naratif yang didapatkan. Melalui film fiksi pendek yang memanfaatkan objek Remaja Wanita di kota Bandung, dapat memberikan suatu pengalaman audio visual baru bagi target audience.

Kata kunci: : Sutradara, film, objek remaja wanita, psikologi remaja, psikologi keluarga, psikologi sosial.

Abstract

The Missing Sapphire a short fiction film is a fiction film clubbers of young people use psychology senior high school in the city of bandung design is fictional film where the movie in lift from psychological approach object in reseearch, especially the youth woman .This film would like to bring up the narrative in young women psychological based on object .Taking this topic because the more young women under age do lifestyle night like going to a nightclub. While the influence of globalization that have been included in the mind of high school about the lifestyle west in accordance with social norm in indonesia .The qualitative method then used to obtain data and information required Model analysis psychology teenagers, psychology family, social and psychological used to get results analysis of an object teenagers woman clubbers in the greater bandung. So that a force directing will adjust element or narrative. Over a film fiction short who use object teenagers women in the city bandung, to make a experience audio and visual new to target audience

Keywords: Director, film, teenager women, teen psychology, family psychology, sosial psychology

1. Pendahuluan

Saat ini kita dihadapkan globalisasi yang didukung kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi ditandai dengan persaingan bebas serta kemudahan mendapatkan informasi dari berbagai penjuru dunia. Setiap orang ingin bertahan hidup dalam persaingan global yang dituntut mempunyai wawasan yang luas, mengetahui perkembangan informasi dan teknologi terkini, serta menerima dan menyesuaikan diri dengan perubahan-perubahan dalam berbagai bidang yang terjadi di sekitarnya. Globalisasi memungkinkan masuknya nilai-nilai budaya dan tren gaya hidup dari berbagai pelosok dunia, yang kemudian diadopsi oleh masyarakat lewat perantara media massa. Gaya hidup global, meliputi

cara-cara untuk menghabiskan waktu dan uang dari mancanegara telah menyentuh masyarakat Indonesia terutama masyarakat yang hidup di kota besar.

Pergaulan yang paling mencolok pada saat ini yaitu pada lingkungan anak muda/remaja, khususnya pada kehidupan malamnya. Keadaan ini juga didukung oleh munculnya tempat hiburan malam (diskotik) dan kafe di daerah perkotaan. Hal ini menjadi perhatian untuk mengetahui lebih jauh lagi kehidupan malam kawula muda, khususnya yang hidup di daerah perkotaan. Dengan adanya faktor hubungan sosial atau pergaulan, kemudian mempengaruhi mereka untuk mengadopsi gaya pergaulan untuk mengunjungi diskotik. Perubahan sosial dan pengaruh lingkunganlah yang dapat memotivasi para anak muda ini untuk menikmati hiburan dunia malam. Maraknya kehadiran tempat hiburan dunia malam (diskotik) di Kota Bandung, membuat banyak orang menyoroti dampak sosial yang ditimbulkan oleh pelayanannya atau hiburan yang disuguhkan.

Indonesia banyak sekali film yang berhasil dengan bahasan dunia pergaulan remaja sebagai kekuatan filmnya. Dengan menceritakan dari adaptasi atau kisah nyata, tidak banyak yang membuat jalan cerita baru yang menyesuaikan dengan objek psikologi remaja. Pemanfaatan objek remaja yang dikemas menjadi hanya sekedar kepentingan hiburan semata.

Tentang film yang berhasil yang berhasil memanfaatkan gaya hidup remaja di Indonesia. Kebanyakan film yang memanfaatkan cerita tersebut, dimaksimalkan oleh pembuat film fiksi panjang yang ditujukan untuk penonton di bioskop. Berbeda halnya dengan film-film fiksi pendek yang ada di Indonesia. Di Indonesia masih jarang film-film Fiksi yang memaksimalkan potensi tersebut, terutama kepada kreator film yang berkreasi di Bandung.

Bandung merupakan salah satu Kota di Indonesia yang berlatar belakangkan gaya hidup remaja yang sangat kompleks akan globalisasi. Baik remaja yang bergaya hidup kebarat-baratan, tradisi, hingga modern. Sayangnya tidak semua potensi budaya ini masih kurang dimanfaatkan oleh para kreator film yang berada di Bandung khususnya.

Pada saat ini kreator film di Bandung mulai berkembang, seperti halnya semakin banyak layar-layar alternatif yang menyajikan diskusi di buka pada setiap pekannya di berbagai sudut kreatif, serta semakin didukung oleh infrastruktur pusat kreatif oleh pemerintah kota dan festival kompetisi film pendek di Bandung. Namun masih sedikit kreatif film yang memfokuskan objek gaya hidup remaja clubbers di kota Bandung.

Objek gaya hidup remaja Clubbers ini akan sangat baik jika dimanfaatkan menjadi sebuah film, karena dengan memanfaatkan objek ini, film pendek fiksi Bandung akan lebih bervariasi dan tentunya melalui film dengan objek ini, Bandung tidak hanya dikenal dari sekedar budaya indah yang ada di permukaan, namun juga menggali hal tabu lain yang layak diangkat kepada masyarakat. Dengan durasi film yang pendek maka harus lebih efektif dalam menyampaikan materi yang ditontonkan, maka setiap gambar akan memiliki makna yang cukup besar untuk ditapsirkan oleh audiens. Sehingga film pendek harus mempunyai unsur naratif dari objek yang akan dikupas melalui pendekatan psikologi.

Tujuan membuat film fiksi pendek dengan memanfaatkan objek gaya hidup remaja clubbers di Bandung, merupakan suatu upaya membuat suatu karya dengan memaksimalkan potensi yang ada di kota Bandung ini. Sehingga film tersebut bisa menjadi bahan perbandingan untuk kreator film di kota Bandung lainnya untuk memberikan warna lain tentang gaya hidup remaja di Bandung. Dan juga bisa memperkenalkan objek gaya hidup remaja yang dimiliki oleh kota Bandung.

Objek remaja clubbers mempunyai kaitan dengan film, yaitu pada unsur karakter, dimana karakter dapat membangun suatu cerita ataupun menggambarkan emosi dari naratif dalam film. Dalam perancangan ini perancang akan berperan sebagai sutradara juga penulis skenario, dimana skenario dalam film dibangun berdasarkan karakter objek psikologi remaja wanita clubbers yang dipilih sehingga bisa terbentuk suatu unsur naratif yang sesuai dengan objek remaja. Peran sutradara adalah menginterpretasi skenario yang telah dibuat kedalam bentuk visual. Selain itu sutradara juga harus bertanggung jawab dari pra-produksi sampai pra-produksi selesai dan setiap sutradara mempunyai pengayaan masing-masing terhadap naskahnya

2. Dasar Teori

2.1 Definisi Film

2.1. Tinjauan Sutradara

2.1.1. Definisi

Ken Dancyger (2006:3) menerangkan bahwa sutradara adalah orang yang bertanggung jawab dalam mengubah kata-kata dalam naskah menjadi penggambaran yang kemudian disatukan menjadi sebuah film Sutradara bergabung ke dalam proyek sebuah film mulai dari tahap penulisan atau pra produksi dan tidak meninggalkan proyek hingga tahap paska produksi selesai. Sehingga sutradara bertanggung jawab dalam semua aspek kreatif dalam film mulai dari konsep awal hingga menjadi film yang utuh.

Setiap sutradara memiliki kepribadian yang berbeda sehingga membuat karya satu sutradara akan berbeda dengan sutradara lainnya. Keunikan mereka adalah hasil dari kepercayaan, pengalaman, ketertarikan,

serta karakter pribadi yang membuat sutradara menjadi unik satu dan lainnya. Beberapa sutradara sangat senang bermain-main, beberapa sangat serius dalam bekerja, beberapa hanya menyukai genre tertentu, beberapa mencoba semua genre, beberapa memiliki ambisi politik, beberapa cenderung menghindari politik, beberapa menyukai komedi, dan beberapa lainnya membuat film serius dengan komedi. Keragaman ini yang kemudian menjadi gaya ungkap masing-masing sutradara yang unik dan akan berbeda satu dan lainnya.

Seorang sutradara bukanlah hanya seorang yang mempunyai keahlian menginterpretasi skenario saja, melainkan adalah orang yang bertanggung jawab dalam semua aspek kreatif dalam film, dari awal hingga filmnya 12

selesai. Selain itu seorang sutradara harus bisa menjalin komunikasi dengan baik kepada kru-kru filmnya, karena menjadi sutradara bukanlah menjadi seorang tukang suruh melainkan harus bisa menjadi orang yang bisa mencairkan suasana dalam kondisi pembuatan film, pembuatan film adalah soal rasa, jadi jika semua kru mempunyai rasa yang baik, maka pembuatan film juga akan berlangsung dengan baik, dan seorang sutradara harus memiliki jiwa tersebut. Selain itu setiap sutradara harus mempunyai keunikan masing-masing dan keunikan seorang sutradaralah yang menjadi pembeda dengan sutradara-sutradara lain, keunikan itu bisa terbentuk dari pengalaman dan konsistensi seorang sutradara dalam menciptakan suatu karya.

2.1.2. Tugas dan Fungsi

Ken Dancyger (2006:4) menerangkan bahwa sutradara bisa saja menjadi penulis naskah, ataupun rekan bagi penulis naskah dalam tahap pra produksi sebagai peran yang mendukung penulis naskah. Hal ini tergantung oleh ketertarikan sutradara serta pengalamannya dalam mengkonsepkan naratif yang akan diangkat. Kemudian dalam tahap produksi, sutradara memiliki wewenang penuh sebagai orang yang memimpin jalannya produksi. Interpretasi naskah, blocking serta penampilan pemain adalah beberapa tanggung jawab sutradara dalam tahap produksi. Sedangkan dalam paska produksi, peran sutradara menjadi minim karena sebagian besar dilakukan oleh para editor.

Sarumpaet, Gunawan dan Achnas (2008:63) kemudian menjelaskan prosedur dan teknik kerja seorang sutradara ke dalam tiga tahap, yakni pra produksi, dan paska produksi dengan lebih jelas.13

a. Pra Produksi

- Interpretasi Skenario
- Casting dan latihan pemain
- Perencanaan Director Shot

b. Produksi

- Menjelaskan adegan kepada asisten sutradara dan kru utama lainnya perihal gambar yang akan diambil.
- koordinasi dengan asisten sutradara untuk melakukan latihan blocking pemain.
- Mengarahkan pemain sesuai dengan gambar yang akan diambil.
- Mengambil keputusan yang cepat dan tepat dalam wilayah kreatif apabila ada masalah di lapangan

c. Paska Produksi

- Melihat dan mendiskusikan dengan editor hasil rough cut.
- Berdiskusi dengan penata musik perihal ilustrasi musik yang terlebih dahulu sudah dikonsepsikan pada pra produksi.
- Melakukan koreksi gambar dan suara berdasarkan konsep yang telah ditentukan sebelumnya.

Sutradara mempunyai peran penting dalam setiap tahap pembuatan film dari pra produksi, produksi, hingga paska produksi. Seorang sutradara harus menjalankan 3 tahap itu dengan sangat detil, karena setiap tahap mempunyai kaitan yang erat dengan tahap-tahap lainnya. Dari 3 tahap sutradara harus benar-benar detil pada saat pra produksi karena pada bagian dasar itulah apa yang mau dilakukan didalam film dipikirkan, seorang sutradara harus benar-benar bekerja dengan baik pada saat pra produksi. Selebihnya adalah tahapan yang lebih ke teknis, akan tetapi seorang sutradara tidak boleh lepas tangan, karena pada tahap produksi ataupun paska produksi terkadang banyak hal-hal yang tidak diinginkan bisa terjadi, seorang sutradara harus mempunyai pemikiran pencarian solusi yang cepat dalam setiap menyelesaikan masalah yang terjadi ketika pembuatan film.

2.2. Tinjauan Film

2.2.1 Definisi Film

Film adalah rangkaian gambar yang bergerak membentuk suatu cerita atau juga disebut movie atau video. (Javandalasta, 2011:1) lalu Pratista (2008:2) menjelaskan lebih lanjut bahwa film secara umum dapat dibagi atas dua unsur pembentuk, yakni unsur naratif dan unsur sinematik.

FILM

A.1 Unsur Sinematik

Unsur Naratif

Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema film. Seluruh elemen dalam cerita film, seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, waktu, dan lainnya, membentuk unsur naratif secara keseluruhan. Elemen-elemen tersebut saling berinteraksi serta bekesinambungan satu sama lain untuk membentuk sebuah jalinan peristiwa yang memiliki maksud dan tujuan.

Unsur sinematik merupakan aspek-aspek teknis dalam produksi sebuah film. Unsur sinematik dibagi menjadi mise en scene, sinematografi, editing, dan suara. Mise en scene adalah segala hal yang berada di depan kamera dan memiliki empat elemen pokok, yakni latar, tata cahaya, kostum dan make up, serta akting dan pergerakan pemain. Sinematografi adalah perlakuan terhadap kamera dan filmnya serta hubungan kamera dengan obyek yang diambil. Editing adalah transisi sebuah gambar ke gambar lainnya. Sedangkan suara adalah segala hal dalam film yang mampu ditangkap melalui indera pendengaran. Seluruh unsur sinematik tersebut saling terkait, mengisi, serta berkesinambungan satu sama lain untuk membentuk unsur sinematik secara keseluruhan. 15

Film tidak pernah terlepas dari kedua unsur tersebut yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Film yang baik adalah film yang bisa membuat kedua unsur tersebut tampil seimbang. Dimana unsur naratif selalu mempunyai keterkaitan dengan unsur sinematik

2.2.2. Jenis-jenis Film

Pratista (2008:4) lebih lanjut menjelaskan bahwa film dapat dibagi menjadi tiga jenis didasarkan atas cara bertuturnya, naratif dan non-naratif, salah satunya adalah film fiksi.

a. Film Fiksi

Berbeda dengan film dokumenter, film fiksi terikat oleh plot. Film fiksi sering menggunakan cerita rekaan di luar kejadian nyata serta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal. Cerita biasanya juga memiliki karakter protagonis dan antagonis, masalah dan konflik, penutupan, serta pola pengembangan cerita yang jelas. Effendy (2014:4) menambahkan jenis film didasarkan atas durasi atau waktu tayang film, salah satunya adalah film cerita pendek.

b. Film Cerita Pendek

Durasi film cerita pendek biasanya dibawah 60 menit. Jenis film ini banyak dihasilkan oleh para mahasiswa jurusan film atau orang/kelompok yang menyukai dunia film dan ingin berlatih dalam membuat film. Namun ada juga orang yang memang mengkhususkan diri untuk memproduksi film pendek. Jenis film ini banyak disebarkan melalui media online karena kemudahan dan durasi yang tidak panjang.

Berbeda halnya dengan Gotot Prakosa (2001) menjelaskan film pendek memang film yang berdurasi pendek, tetapi dengan kependekan waktu tersebut para pembuatnya semestinya bisa lebih selektif mungkin mengungkapkan materi yang ditampilkan, dengan demikian setiap shot akan memiliki makna yang cukup besar untuk ditapsirkan oleh penontonnya, ketika film terjebak hanya ingin mengungkapkan cerita saja, maka film pendek seperti ini hanya akan menjadi film panjang yang dipendekkan, karena hanya terikat oleh waktu yang pendek.

Film fiksi pendek mempunyai konten yang lebih padat dalam mengungkapkan materi yang ingin ditampilkan dalam film. Sehingga hubungan objek alam dan unsur naratif diusahakan selalu mempunyai kesesuaian dari setiap shot yang dirancang.

2.2.3. Genre Film

Pratista (2008:10) menjelaskan bahwa istilah genre berasal dari bahasa Perancis yang bermakna “bentuk” atau “tipe”. Kata genre sendiri mengacu pada istilah biologi yakni, genus, sebuah klasifikasi flora dan fauna yang tingkatannya berada di atas spesies dan di bawah family. Genus mengelompokkan beberapa spesies yang memiliki kesamaan ciri-ciri fisik tertentu. Dalam film, genre dapat didefinisikan sebagai jenis atau klasifikasi dari sekelompok film yang memiliki karakter atau pola sama seperti setting, isi dan subyek cerita, tema, struktur cerita, aksi atau peristiwa, periode, gaya, situasi, ikon, mood, serta karakter.

Fungsi utama genre adalah untuk memudahkan klasifikasi sebuah film. Film yang diproduksi sejak awal perkembangan sinema hingga kini mungkin telah jutaan lebih jumlahnya. Genre membantu untuk memilah film-film tersebut sesuai dengan spesifikasinya. Industri film sendiri sering menggunakannya sebagai strategi marketing. Genre apa yang kini sedang menjadi tren menjadi tolak ukur film yang akan diproduksi.

2.2.4 Naratif Film

Pratista (2008:33) mendefinisikan naratif sebagai suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu. Sebuah kejadian tidak bisa terjadi begitu saja tanpa ada alasan yang jelas. Segala hal yang terjadi pasti disebabkan oleh sesuatu dan terikat satu sama lain oleh hukum kausalitas. Dalam sebuah film cerita sebuah kejadian pasti disebabkan oleh kejadian sebelumnya.

Naratif muncul diakibatkan oleh aksi dari pelaku cerita. Aksi tersebut muncul karena tuntutan dan keinginan dari pelaku cerita. Hal yang sama juga berlaku pada tiap adegan dalam film cerita. Segala aksi dan tindakan para pelaku cerita akan memotivasi terjadinya peristiwa berikutnya dan terus memotivasi peristiwa berikutnya lagi. Perubahan ini akan membentuk sebuah naratif umumnya disajikan secara linier dimana sebuah rangkaian peristiwa berjalan sesuai dengan urutan waktu sebenarnya.

Setiap sutradara punya cara masing-masing dalam menampilkan unsur naratif dalam filmnya, ada sutradara yang suka dengan cerita-cerita realis dan terkadang ada sutradara yang suka dengan cerita-cerita tidak logika, unsur naratif tidaklah harus berdasarkan logika, tapi bagaimana membuat unsur naratif itu bisa diterima atau dicerna oleh penonton, karena jika unsur naratif terus-terusan berdasarkan oleh logika, maka unsur naratif di dalam film bisa sama semua, haruslah ada yang berani beda dalam menyajikan unsur naratif di dalam film. Sutradara yang cerdas pastinya selalu memilih cerita-cerita yang beda dan menyocokkan dengan cara dia bertutur di dalam film.

2.2.4.1 Pola Urutan Waktu

Pratista (2008:36) menjelaskan bahwa urutan waktu menunjuk pada pola berjalannya waktu cerita sebuah film. Urutan waktu cerita secara umum dibagi menjadi dua macam pola yakni linier dan nonlinier.

a. Pola Linier

Plot film sebagian besar dituturkan dengan pola linier dimana waktu berjalan sesuai urutan aksi peristiwa tanpa adanya interupsi waktu yang signifikan. Penuturan cerita secara linier memudahkan kita untuk melihat hubungan kausalitas jalinan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya. Sepanjang apapun rentang waktu cerita jika tidak terdapat interupsi waktu yang signifikan maka polanya tetap linier. Keberadaan kilas depan, kilas balik, ataupun multi plot jika disajikan tetap secara berurutan dan terjadi dalam waktu yang relatif sama, maka polanya tetap dianggap sebagai pola linier. Plot film juga sering kali diinterupsi oleh teknik kilas-balik atau kilas-depan, namun interupsi waktu dianggap tidak signifikan selama teknik tersebut tidak mengganggu alur cerita secara keseluruhan. Terdapat beberapa film yang dibuka dengan sebuah adegan kilas depan dan setelahnya cerita berjalan menerus dari satu kisah ke kisah lainnya secara bergantian

tanpa ada interupsi waktu yang berarti, atau film lainnya yang merupakan rangkaian peristiwa masa lalu (kilas balik) yang dikisahkan oleh tokoh di masa depan. Tanpa adanya interupsi waktu yang berarti, pola dalam penceritaan film tersebut masih termasuk ke dalam pola linier yang diceritakan secara berurutan.

b. Pola Nonlinier

Nonlinier adalah pola urutan waktu plot yang jarang digunakan dalam film cerita. Pola ini memanipulasi urutan waktu kejadian dengan mengubah urutan plotnya sehingga membuat hubungan kausalitas menjadi tidak jelas. Pola nonlinier cenderung menyulitkan penonton untuk bisa mengikuti alur cerita filmnya.

2.2.4.2 Elemen Pokok Naratif dalam Film

Pratista (2008:43) membagi elemen pokok dalam naratif menjadi tiga, yakni karakter, permasalahan atau konflik, serta tujuan. Dapat disimpulkan bahwa inti cerita dari semua film adalah bagaimana seorang karakter menghadapi segala masalah untuk mencapai tujuannya yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu.

a. Pelaku Cerita

Setiap film cerita umumnya memiliki karakter utama dan pendukung. Karakter utama adalah motivator utama yang menjalankan alur naratif sejak awal hingga akhir cerita. Sedangkan karakter pendukung sering bertindak sebagai pemicu konflik atau kadang sebaliknya dapat membantu menyelesaikan masalah.

b. Permasalahan dan Konflik

Permasalahan dapat diartikan sebagai penghalang yang dihadapi tokoh protagonis untuk mencapai tujuannya. Masalah dapat muncul dari pihak antagonis karena persamaan atau perbedaan tujuan dengan protagonis. Masalah juga dapat muncul dari dalam diri tokoh utama sendiri yang akhirnya memicu konflik batin.

c. Tujuan

Setiap pelaku dalam semua film cerita pasti memiliki tujuan, harapan, atau cita-cita. Tujuan dan harapan tersebut dapat bersifat fisik maupun nonfisik. Film drama dan melodrama sering kali bertujuan nonfisik seperti mencari kebahagiaan, kepuasan batin, eksistensi diri, dan lain sebagainya.

Elemen pokok naratif haruslah dibuat dengan baik dalam setiap perancangan unsur naratif, karena ke-3 elemen ini adalah dasar dari pembuatan suatu cerita, atau biasanya disebut premis film. Pelaku cerita adalah hal yang terpenting dalam unsur naratif, dimana ialah yang akan menjalankan film dalam mengejar tujuannya serta menghadapi permasalahan-permasalahannya, setiap pelaku cerita harus benar-benar dirancang mempunyai karakter yang kuat dan memberikan kontras dengan karakter-karakter lainnya, tidak masalah jika cerita yang disajikan adalah cerita dari keseharian atau terkesan biasa, tapi jika karakter disajikan mempunyai keunikan-keunikan maka cerita yang biasa juga terlihat menjadi cerita yang tidak biasa,

kemampuan itulah yang harus dimiliki oleh sutradara atau penulis naskah dalam menghadirkan karakter-karakter unik dalam cerita yang dibuat.

2.2.5 Pola Struktur Naratif

Pratista (2008:44) menjabarkan pola struktur naratif dalam film secara umum menjadi tiga tahapan, yaitu permulaan, pertengahan, dan penutupan. Tahap permulaan biasanya hanya memiliki panjang cerita seperempat dari durasi film. Tahap pertengahan adalah yang paling lama dan panjangnya lebih dari separuh durasi film. Sementara tahap penutupan biasanya sekitar seperempat durasi film dan merupakan segmen terpendek. Melalui tiga tahapan inilah karakter, masalah dan tujuan, aspek ruang dan waktu masing-masing ditetapkan dan berkembang menjadi alur cerita secara keseluruhan.

a. Tahap permulaan

Tahap permulaan atau pendahuluan adalah titik paling kritis dalam sebuah cerita film karena dari sinilah segalanya bermula. Pada titik inilah ditentukan aturan permainan cerita film. Pada tahap ini biasanya telah ditetapkan pelaku utama dan pendukung, peran protagonis dan antagonis, masalah dan tujuan, serta aspek ruang dan waktu cerita. Kadang pada tahap ini terdapat sekuen pendahuluan atau prolog yang merupakan latar belakang cerita film. Prolog bukan merupakan bagian dan alur cerita utama, namun adalah peristiwa yang terjadi sebelum cerita sebenarnya terjadi.

b. Tahap Pertengahan

Tahap pertengahan sebagian besar berisi usaha dari tokoh utama atau protagonis untuk menyelesaikan solusi dari masalah yang telah ditentukan pada tahap permulaan. Pada tahap inilah alur cerita mulai berubah arah dan biasanya disebabkan oleh aksi di luar perkiraan yang dilakukan oleh karakter utama atau pendukung. Tindakan inilah yang nantinya memicu munculnya konflik. Konflik sering kali berisi konfrontasi antara pihak protagonis dan antagonis. Pada tahap ini juga umumnya karakter utama tidak mampu begitu saja menyelesaikan masalahnya karena terdapat elemen-elemen kejutan yang membuat masalah menjadi lebih sulit atau kompleks dari sebelumnya. Pada tahap ini tempo cerita semakin meningkat hingga klimaks cerita.

c. Tahap Penutupan

Tahap penutupan adalah klimaks cerita, yakni puncak dari konflik atau konfrontasi akhir. Pada titik inilah cerita film mencapai titik ketegangan tertinggi. Setelah konflik berakhir maka tercapailah penyelesaian masalah, kesimpulan cerita, atau resolusi. Mulai titik inilah tempo cerita makna menurun hingga cerita film berakhir.

Setiap tahap dalam pembabakan film haruslah dibuat mempunyai kepentingan yang selalu berhubungan dengan tema. Dari 3 tahap perjalanan film, tahap pembuka, dan penutup adalah yang terpenting, dimana pada tahap pembuka seorang penulis harus bisa merancang tahap tersebut mempunyai hubungan erat dengan tema film yang dirancang, karena tahap pembuka haruslah menyesuaikan dengan tema film, dan pada tahap pertengahan buatlah suatu masalah-masalah yang bisa diselesaikan dengan cara-cara yang baru sehingga film mempunyai keseruan, dan tahap penutup harus dibuat dengan berupa kejutan-kejutan, biasanya di sebut twist ataupun punchline. Pada akhirnya buatlah suatu jalan cerita yang jangan terlalu gampang untuk ditebak, dan kemampuan seorang penulis adalah yang menentukan bagaimana ia menyajikan unsur naratif dari setiap tahapan-tahapan film berjalan

2.3. Tinjauan Analisa Psikologi

2.3.1 Definisi Psikologi

Kutha Ratna (2010:371) menjelaskan model analisis psikologis secara definitif analisis psikologis berkaitan dengan aspek kejiwaan, analisis psikologis berkaitan dengan unsur manusianya, dalam hubungan ini manusia dalam peristiwa komunikasi, manusia dalam masyarakat.

Berdasarkan definisi tersebut, dapat disimpulkan psikologi lebih terfokus dengan unsur manusia dan kejiwaan. Sehingga dalam pembuatan unsur naratif, naratif tersebut harus mempunyai suatu karakter yang mempunyai hubungan perasaan dengan objek alam. Selain itu dengan psikologi, film dengan pemanfaatan objek alam juga bisa mempengaruhi psikologi penonton. Dalam penelitian ini perancang menggunakan psikologi lingkungan.

2.3.2 Psikologi Sosial

Psikologi Sosial adalah psikologi dalam konteks sosial. Psikologi seperti yang telah kita ketahui, adalah ilmu tentang perilaku, sedangkan sosial disini berarti interaksi antarindividu atau antarkelompok dalam masyarakat. Jadi, psikologi sosial adalah psikologi yang dapat diterapkan dalam konteks keluarga, sekolah, teman, kantor, politik, Negara, lingkungan, organisasi, dan sebagainya. Dengan demikian psikologi sosial sangat bermanfaat dalam membantu praktik psikologi klinis, psikologi anak, psikologi industry dan organisasi, psikologi pendidikan, psikologi criminal, dan berbagai cabang psikologi terapan lainnya.

2.3.3 Psikologi Remaja

Sarwono (2008:9) Masa remaja merupakan masa transisi antara masa kanak-kanak dan masa dewasa. Masa transisi ini seringkali menghadapi individu yang bersangkutan kepada situasi yang membingungkan. Disatu pihak ia masih kanak-kanak, tetapi di lain pihak ia sudah harus bertingkah laku seperti orang dewasa. Situasi-situasi yang menimbulkan konflik seperti ini, sering menyebabkan perilaku-perilaku yang aneh, canggung dan kalau tidak dikontrol bisa menjadi kenakalan. Dalam usahanya untuk mencari identitas dirinya sendiri, seorang remaja sering membantah orangtuanya karena ia mulai memiliki pendapat sendiri, cita-cita serta nilai-nilai sendiri yang berbeda dengan orang tuanya. Menurut pendapatnya orang tua tidak dapat lagi dijadikan pegangan, sebaliknya untuk berdiri sendiri ia belum cukup kuat, karena itu ia mudah terjerumus ke dalam kelompok remaja di mana anggota-anggotanya adalah teman-teman sebaya yang mempunyai persoalan yang sama. Dalam kelompok-kelompok itu mereka bisa saling memberi dan mendapat dukungan mental.

Asrori (2008:9) Masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria. Rentang usia remaja ini dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu usia 12/13 tahun sampai dengan 17/18 tahun adalah remaja awal, dan usia 17/18 tahun sampai 21/22 tahun adalah remaja akhir. Remaja, yang dalam Bahasa aslinya disebut *adolescence*, berasal dari Bahasa Latin *adolescere* yang artinya “ tumbuh atau tumbuh untuk kematangan”. Bangsa primitive dan orang-orang purbakala memandang masa puber dan masa remaja tidak berbeda dengan periode lain dalam rentang kehidupan. Anak dianggap sudah dewasa apabila sudah mampu mengadakan reproduksi.

2.3.4 Psikologi Keluarga

Ulfiah (2016:6) Sebagaimana yang kita ketahui bahwa psikologi adalah ilmu yang mempelajari perilaku individu hubungannya dengan lingkungan (lingkungan fisik dan sosial), baik yang dapat dilihat secara langsung maupun tidak langsung, yang tampak maupun tersembunyi, tingkah laku yang disadari maupun tidak disadari. Terkait dengan perilaku individu semacam ini, terdapat setting yang relevan, sebagaimana yang ditunjukkan dalam setting keluarga.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa psikologi keluarga merupakan ilmu yang mempelajari perilaku antara individu diantara keluarga, dimana hubungan ayah,ibu,dan anak secara fisik maupun sosial. Psikologi keluarga pada dasarnya adalah menguliti persoalan perilaku dan sikap anggota keluarga dalam kehidupan rumah tangga yang tentu saja setiap manusia mempunyai masalah-masalah yang bermunculan.

3. Konsep, Hasil, dan Media Perancangan

4.1 Konsep Film

Hasil analisis data wawancara interview terhadap subjek dan kreator dengan bertemakan yang sama dengan psikologi, bahwa dari beberapa narasumber yang menjalankan gaya hidup clubbers berlandaskan dengan rasa penasaran akan dunia baru yang ingin mereka jelajahi dan juga latar belakang hubungan keluarga yang kurang baik. Sehingga kreator film seperti Djaenar Maesa Ayu mengangkat tema dan isu perempuan karena menurutnya dunia ini tidak aman bagi wanita, terutama bagi anak dan cucunya sendiri. Dengan pendekatan psikologi penulis harus bisa menggerakkan unsur psikologis remaja dan psikologis keluarga tentang siswi sekolah menengah atas yang menjalani gaya hidup clubbing. Tema besar dalam film ini adalah tentang Pencarian jati diri, pertemanan, dan keluarga. Tema tersebut juga tidak menjadi acuan kata kunci. Ketiga kata kunci tersebut dilandaskan oleh analisis psikologi remaja dan psikologi keluarga, maka ketiga kata kunci itu akan menggerakkan karakter selama berjalannya cerita dan emosi karakter dalam film dengan latar belakang keluarga yang tidak baik dan pencarian seorang jati diri untuk menjadi wanita dewasa seutuhnya. Agar hasil analisis sesuai dengan jalan cerita, maka ketiga kata kunci tersebut harus tetap ada sepanjang durasi film berjalan, meskipun beberapa kata kunci memungkinkan juga ditambahkan dalam film ini. Sedangkan untuk tema utama dalam film ini akan bercerita tentang Pelarian. Tema pelarian menurut perancang dan hasil analisis pada karya bertemakan sejenis adalah tema yang lebih cocok untuk digunakan dan dihubungkan dengan ketika kata kunci dari hasil analisis psikologi remaja dan psikologi keluarga. Penggunaan tema ini lebih berdampak bagaimana cerita mempunyai kekuatan pada unsur rasa penasaran dan perjalanan pencarian jati diri, sehingga penonton akan dibuat untuk merasakan warna warni seorang remaja yang masih labil dalam pemikiran dan emosi dengan ujung pelajaran yang ia terima baik konsekuensi dan pelajaran positifnya. Melalui tema besar tersebut film ini akan bercerita tentang karakter utamanya yaitu seorang remaja wanita yang baru memasuki masa sekolah menengah atasnya dengan gaya hidup dunia malam teman-temannya dan ia pun mencoba melakukan

pelarian dari kehidupan keluarganya yang tidak harmonis dengan bergabung dengan gaya hidup clubbers. . Cerita yang diangkat adalah tentang remaja wanita yang hubungan keluarganya tidak harmonis dengan perceraian yang terjadi sejak lama dan tidak memiliki sosok seorang ibu. Sehingga akhirnya kehidupannya di rumah menjadi hal yang sangat tidak nyaman dengan kondisi Bapak kandungnya yang sangat acuh dan emosional terhadap anak kandungnya, dan tidak ada panutan yang baik dalam keluarganya. Sehingga ia mencoba mencari suatu pelarian dari rumahnya dengan mencari teman baru dalam hidupnya setelah ia baru lulus sekolah menengah pertama dan berpisah dengan teman-teman dekatnya. Film ini akan bercerita tentang seorang wanita remaja yang mencari pertemanan baru di dunia malam clubbing yang ia pikir itu sangatlah keren di antara kalangan teman-teman lainnya.

4.2 Konsep Kreatif

4.2.1 Genre

Genre memiliki fungsi utama sebagai klasifikasi dalam sebuah jalannya film. Akan tetapi dalam mengangkat sebuah informasi melalui media film harus dilakukan dengan menggunakan genre yang tepat sehingga penyampaian informasi yang diinginkan dapat tersampaikan.

Pemilihan genre juga berdasarkan cerita apa yang diangkat ke dalam film. Cerita yang diangkat adalah pencarian jati diri seorang remaja dari pelarian masalah keluarganya, untuk itu maka genre dalam film ini adalah drama dengan didukung genre sekunder yaitu drama realis. Pemilihan genre tersebut dikarenakan sangat berhubungan dengan realita narasumber yang ada, meskipun tidak seluruh jalan cerita sesuai dengan cerita narasumber. Dengan beberapa cerita yang difiksikan menjadi realita baru dalam film. Karakteristik sifat humanisme remaja yang akan membawa jalan cerita terasa lebih nyata seperti penonton ada di lingkaran pertemanannya dengan sedikit roman untuk menjadi konflik jalannya cerita.

4.2.2 Strategi Kreatif

a. Pendekatan Verbal

Penyampaian dalam film ini menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa sunda untuk dialog diantara karakter, bahasa indonesia dalam film ini digunakan karena tidak semua khalayak remaja di Kota Bandung menggunakan bahasa Sunda.

b. Pendekatan Visual

Visual yang disajikan sangat mengacu pada kejelasan tokoh dan emosi dalam pengambilan gambar, pengambilan gambar juga akan disesuaikan dengan tema besar yang diangkat yaitu menyesuaikan dengan kata kunci yang telah dibahas, sehingga pengambilan gambar penonton mendapatkan pengalaman visual dari ketiga kata kunci tersebut yaitu, pencarian jati diri, pertemanan, dan keluarga.

4.2.3 Naratif

Dalam unsur naratif film ini khususnya di bagian alur film perancang ingin menerapkan pola linear yang telah digunakan dalam film-film yang telah perancang analisis. Untuk itu penceritaan dalam film ini menggunakan pola urutan waktu Linear, dimana waktu berjalan secara berurutan. Pemilihan pola waktu tersebut adalah sebagai bentuk memperkuat tema pencarian jati diri, pertemanan, dan keluarga. Agar kausalitas dalam jalannya cerita dapat selalu berkembang maju seiring dengan rasa empati penonton yang dibawa oleh rasa penasaran kedepan yang akan menjadi seperti apa akhir jalan ceritanya. Elemen-elemen pokok naratif yang terdapat dalam film ini kemudian dapat dideskripsikan sebagai berikut;

a. Pelaku Cerita

Karakter utama dalam film ini ada tiga yaitu 2 wanita remaja dan 1 remaja pria, karakter utama remaja wanita adalah seorang siswi sekolah menengah atas yang baru masuk sekolah dan sedang mencari sebuah perkumpulan remaja untuk menjadi sahabat barunya. Lalu remaja wanita lain yang sedang mencari teman bersama untuk diajak bergabung dengan teman-teman lainnya di club malam yang ia ikuti di dalam organisasi penyelenggara event pesta di klub-klub malam besar di Bandung. Lalu karakter

remaja lelaki yang ingin melindunginya dari hal-hal yang mengancamnya di dalam dunia malam pesta klubing. Ketiga karakter tersebut ini didukung dengan para pemeran pembantu pada sub-plot dari cerita.

b. Permasalahan

Permasalahan yang terdapat dalam film ini adalah didominasi dari kisah pemeran remaja wanita utama yang ingin mencoba mencari pelarian dari masalah keretakan keluarganya dengan mencari sekumpulan teman baru karena ia merasa kesepian. Permasalahan ini didominasi dari dalam diri tokoh utama dan konflik batin.

c. Tujuan

Dalam film dengan genre drama ini tujuan dan harapan dari tokoh utama film lebih bersifat nonfisik yaitu berupa kepuasan batin dan kebahagiaan, seperti tokoh utama wanita ingin mencari kepuasan jika ia banyak memiliki teman dan dikenal banyak oleh teman-teman barunya dalam lingkaran pertemanan clubbers. Dan teman-temannya mencoba membantu mendapatkan tujuan kebahagiaannya dengan mengajaknya bergabung dan membesarkan namanya di dalam organisasi penyelenggara pesta malam di klub-klub besar di Bandung.

4.2.4 Struktur Naratif

Elemen-elemen pokok naratif kemudian disampaikan melalui penceritaan yang disusun dengan pola struktur naratif tiga babak, yaitu permulaan, pertengahan, dan penutupan. Karena film ini menggunakan pola Linear. Maka seluruh kejadian dan adegan berurutan, elemen pokok naratif seperti karakter, masalah, tujuan, latar dan alur ditetapkan dan dikembangkan menjadi penceritaan secara keseluruhan. Setiap babak dalam film ini harus dibentuk sepenting mungkin agar film mempunyai narasi yang kuat dengan durasi yang singkat.

Struktur naratif tiga babak pada film ini kemudia dijabarkan kembali sebagai berikut :

a. Tahap permulaan

Dalam tahap permulaan, di film ini akan disisipkan satu adegan dimana kekesalan dan keresahannya akan keretakan hubungan keluarganya membuat ia depresi dan ingin pergi dari rumah untuk mencari teman baru dan mencari pelarian

b. Tahap pertengahan

Dalam tahap pertengahan, Tokoh akan bertemu dengan Tokoh karakter baru yang akan membawanya menuju titik klimaks dimana ia akan mendapatkan sebuah pelajaran yang sangat berharga bagi dirinya. Dimana sebagian tokoh akan berkhianat terhadap dirinya dimana semua tokohnya ini telah ia percayai sebelumnya sebagai teman sahabat sejati.

c. Tahap penutupan

Di bagian akhir film, Karakter utama akan merasa putus asa karena tidak juga ada teman baru yang bisa ia percayai dan dijadikan sahabat yang sejati. Namun ia kembali mencari hendak kemana kedewasaannya akan menjadikannya seperti manusia seutuhnya.

4.3 Pra Produksi

4.3.1 Interpretasi Skenario Film

Untuk menyutradarai film ini perlu dilakukan penyusunan skenario yang dimulai dari premis yang dapat melalui tema besar dan dikembangkan kembali menjadi sebuah film statement sebagai berikut:

Safira lelah dengan kondisi dirumah dimana ayahnya yang selalu galak dan mabuk-mabukan serta tidak perhatian terhadapnya. Safira adalah seorang remaja wanita yang baru masuk Sekolah Menengah Atas yang sedang mencari dunia baru dan teman baru, Safira lebih memilih sebuah Dunia Malam dimana pesta dansa di klub malam menjadi tujuannya untuk membuka pertemanan baru dan dunia baru. Karena suasana dirumah yang tidak nyaman ia pun sering tidak pulang kerumah dan bermain bersama teman-

temannya yang baru. Namun ketika tuntutan gaya hidup clubbing yang mahal salah satu dari mereka di uji karena masalah uang akhirnya ia melakukan eksploitasi seksual dengan menemani para pria paruh baya yang datang di setiap pesta.

4.3.2 Sinopsis

Seorang gadis remaja yang sedang mencari pelarian dari suasana rumahnya yang retak dengan kondisi perilaku ayahnya yang tukang mabuk dan main perempuan, ia mencoba lari bersama anaknya yang baru berusia 8 bulan menemui ibu kandungnya yang sudah bercerai dan sudah hidup sendiri dengan bekerja sebagai pemandu lagu. Namun ketika ia baru pertama kali bertemu dengan saudara tirinya ternyata ia baru mengetahui bahwa ia mengeksploitasi dirinya sendiri dengan pergi bersama para lelaki paruh baya untuk dihibur dan mendapat pundi-pundi uang.

3.6 Hasil Perancangan

Hasil perancangan didapat setelah dilakukannya Pra Produksi. Adapun hasil perancangan yang didapat adalah:

Setting Dan Latar

The image displays a professional shot board for a film production, titled "Setting Dan Latar". It is organized into two primary sections: "Cars Scenes" and "Rumah".

Cars Scenes Section:

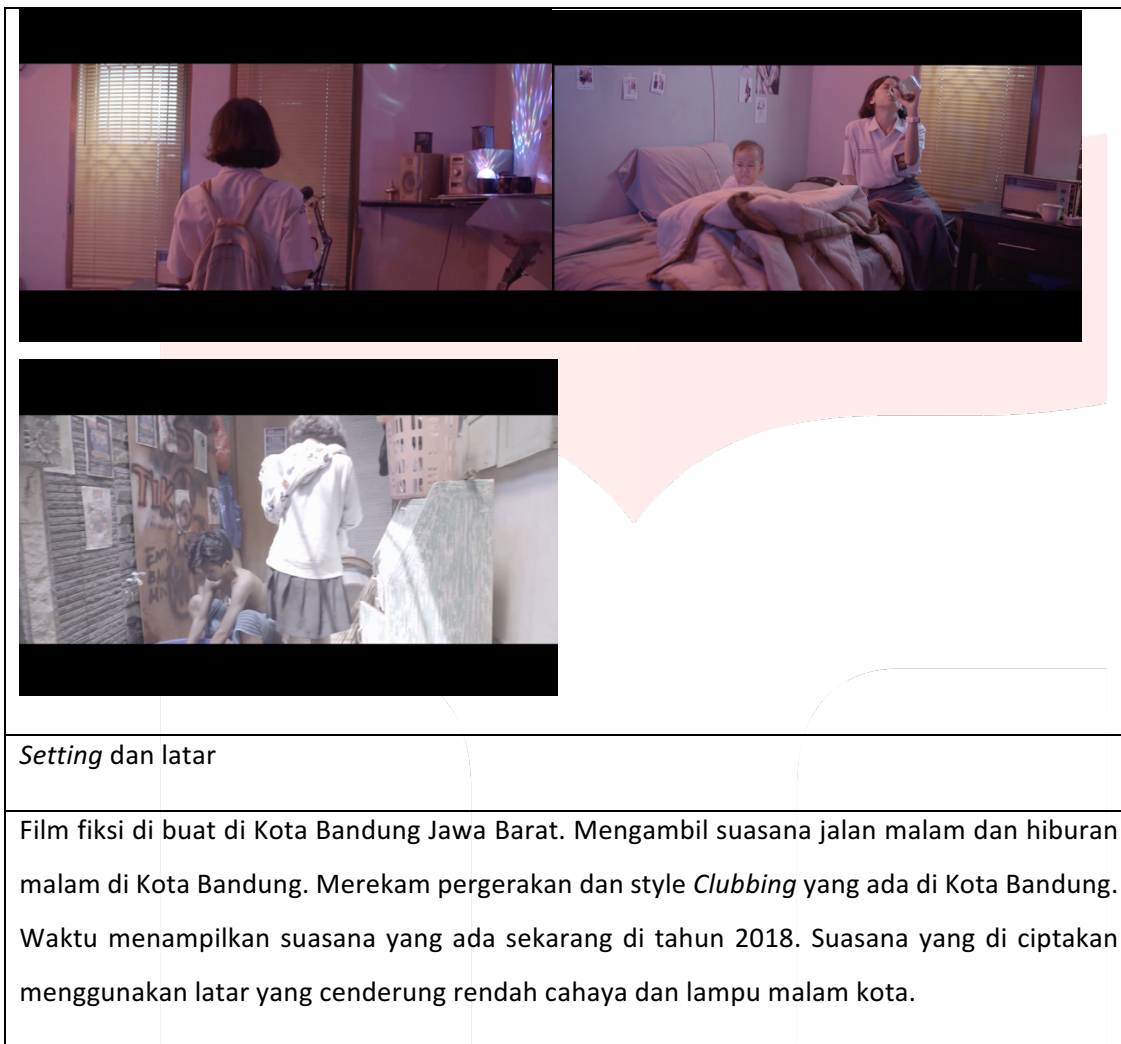
- Design Production & Shot board:** This header is positioned at the top left of the section.
- Opening Credit:** Features character portraits for "MIA" and "safira" against a dark background.
- Scene 9 (Sat. MOBIL . NIGHT):** Includes a "Still Scene Lighting Guide" with a descriptive text: "Di pemecang lampu jalan yang melintang beresilibat di atas mobil, safira sedang memangguk anaknya sambil menyandarkan kepalanya di kaca mobil dan Mia sedang mengendarai mobil sambil merokok."
- Scene 10 (EXT . PARKIRAN KARAOKE . NIGHT):** Includes a "Still Scene Lighting Guide" with a descriptive text: "Mia, safira, dan intan sedang menunggu ibu selesai kerja shift. Sampai ketika ibu keluar dari pintu dengan memakai jaket dan Dress mininya serta menjinjing sepatu hak nya. Intan melihat ibu dari jauh dan langsung berlari memeluknya."

Rumah Section:

- Design Production & Shot board:** This header is positioned at the top left of the section.
- Instalasi Rumah Ibu:** Shows three different lighting setups for a room, with "FESTIVAL FILM INDONESIA 2015" visible in the background.
- Instalasi Rumah Safira:** Shows three different lighting setups for another room, also with "FESTIVAL FILM INDONESIA 2015" in the background.
- quadrant shot guides:** A horizontal strip of images at the bottom showing various camera angles and lighting for the room scenes.

Desain setting dan latar





Setting dan latar

Film fiksi di buat di Kota Bandung Jawa Barat. Mengambil suasana jalan malam dan hiburan malam di Kota Bandung. Merekam pergerakan dan style *Clubbing* yang ada di Kota Bandung. Waktu menampilkan suasana yang ada sekarang di tahun 2018. Suasana yang di ciptakan menggunakan latar yang cenderung rendah cahaya dan lampu malam kota.

4. Kesimpulan

Menurut hasil analisis dengan psikologi, didapatkan hasil tentang pelarian remaja siswi SMA ke hiburan dunia malam, khususnya psikologi keluarga di rumah tangga. Berdasarkan hasil analisa dengan psikologi keluarga, didapatkan bahwa kecenderungan tingkah laku pengunjung club yang sering menghabiskan waktu bermainnya adalah tentang pelariannya dari suasana rumah dengan hubungan antar anggota keluarga yang tidak harmonis, sehingga remaja tersebut merasa kesepian dan butuh teman lingkungan baru. Tema dari karya sejenis yang perancang pakai adalah tentang mencari alur plot cerita non-linear. Dua kata kunci dari analisis psikologi keluarga dan karya sejenis, kemudia dikembangkan lagi menjadi bentuk sinopsis film yang berhubungan dengan hasil analisis, dan sinopsis film tersebut berceita tentang seorang siswi remaja SMA yang pergi ke club dan Bar untuk mencari teman baru, namun ternyata tidak semua remaja bertemu dengan orang baru yang bisa membawa ke arah positif namun malah justru membawanya lebih jatuh ke masalah yang baru. Sinopsis tersebut kemudian dikembangkan menjadi skenario film. Setelah itu digambarkan dalam penyutradaraan film yang memanfaatkan objek psikologi Clubber siswi SMA di Kota Bandung yang berjudul “Hilangnya Permata”.

Penyutradaraan dalam film “Hilangnya Permata” kemudian menggunakan peng gayaan film yang mengacu kepada hubungan karakter antar individu. Menggunakan genre primer drama yang menjadi klasifikasi film pendek ini. Unsur sinematik yang lebih ditekankan pada bagian mise en scene untuk memperkuat narasi dalam film, pola struktur tiga babak non linier yang digunakan dalam film, serta beberapa keunikan-keunikan baru yang diberikan oleh sutradara untuk menambah pengalaman menonton baru bagi audiens.

Pada akhirnya, tugas akhir film fiksi pendek yang berjudul “Hilangnya Permata” ini dirancang dengan tujuan untuk menyadarkan penonton tentang bahayanya gaya hidup hiburan malam bagi remaja siswi SMA di Kota Bandung.

Menjadi bentuk karya yaitu berupa film pendek. Sehingga melalui film ini dapat menjadi renungan bagi masyarakat Kota Bandung dan sekitar.

Daftar Pustaka

- [1] Dancyger, Ken. 2006. *The Director's Idea: The Path to Great Directing*. Oxford: Focal Press. [2] Creswell, John. 2013. *Research Design*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [3] Effendy, Heru. 2014. *Mari Membuat Film*. Jakarta: PT Gramedia. [4] Fachruddin, Andi. 2012. *Dasar-Dasar Produksi Televisi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- [5] Ulfiah. 2016. *Psikologi Keluarga: Pemahaman Hakikat Keluarga dan Penanganan Problematika Rumah Tangga*, Bogor: Ghalia Indonesia [7] Mascelli, Joseph. 2010. *Lima Jurus Sinematografi* (terj. H. Misbach Yusa). Jakarta: FFTV-IKJ.
- [8] Institut Kesenian Jakarta. 2008. *Job Description: Pekerja Film*. Jakarta: FFTV - IKJ Pustaka.
- [9] Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka. Rahman, Agus. 2013. *Psikologi Sosial: Integrasi Pengetahuan Wahyu dan Pengetahuan Empirik*, Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- [10] Ratna, Kuntha. 2010. *Metodologi Penelitian Kajian Budaya dan Ilmu-ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [11] Prof. Dr. Mohammad Ali Prof. Dr. Mohammad Asrori. (2004). *Psikologi Remaja (Vol. 12)*. Jakarta, Jakarta, Indonesia: PT Bumi Aksara.
- [12] Redaksi Jurnal Perempuan. (2016, 2 8). *Jurnal Perempuan*. Dipetik Januari Sabtu, 2018, dari <https://www.jurnalperempuan.org/tokoh/djenar-maesha-ayu-menganggap-seks-sebagai-tabu-adalah-kejahatan-kemanusiaan>
- [13] W. Sarwono, S. (2009). *Pengantar Psikologi Umum (Vol. 8)*. (E. A. Meinarno, Penyunt.) Jakarta, Indonesia: PT RajaGrafindo Persada.