

**PENYUTRADARAAN FILM FIKSI NAYA SEBAGAI UPAYA
PENCEGAHAN MARAKNYA PENYIMPANGAN *ROLE-PLAY* K-POP
DI KALANGAN REMAJA**

*Directing of Fictional Movie NAYA As an Effort to Prevent the
Proliferation of Irregularities Role-play K-pop Among Teens*

Amalia Evanti¹, Yoga Sudarisman, MA.²

^{1,2}Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif,
Universitas Telkom

Email: evanti2807@gmail.com¹ sudarisman@live.com²

Abstrak

Role-play menjadi sebuah permainan dikalangan penggemar K-pop. Role-play merupakan sebuah kegiatan yang memainkan sebuah peran. Penggemar K-pop yang menjadi seorang role-player biasanya bermain dengan menggunakan media sosial, seperti Twitter, Facebook, dan Line. Pada dasarnya role-play hanyalah sebuah permainan, namun dimasa kini dunia role-play sudahlah tak lagi menjadi dunia hiburan atau permainan, melainkan menjadi tempat untuk mencari jodoh dan juga untuk memuaskan hawa nafsu para role-player. Role-play terbagi dalam beberapa genre, seperti fluffy, parody, canon, smut, dan R-18. Pada genre Smut dan R-18 memungkinkan role-player untuk menerima konten yang berhubungan dengan 18 tahun keatas. Dengan adanya genre tersebut, maka role-player semakin menyalahgunakan penggunaan dunia role-play dari awalnya. Maka dari itu, tidak menutup kemungkinan bahwa role-player dapat melakukan penyimpangan dalam dunia role-play. Karena itulah, perlu adanya sebuah media informasi yang menarik dan informatif yang berguna untuk mencegah adanya penyimpangan dalam dunia role-play. Perancangan ini menggunakan metode pengumpulan data kualitatif dengan cara observasi, wawancara, studi literatur, kuesioner sebagai data pendukung dan pendekatan naratif. Melalui perancangan ini diharapkan remaja penggemar K-pop dapat menjauhi penyimpangan yang terjadi dalam dunia role-play.

Kata Kunci: *Role-play*

Abstract

Role-play becomes a game among K-pop fans. Role-play is an activity that plays a role. K-pop fans who became a role-players usually play by using social media, such as Twitter, Facebook, and Line. Basically role-play is just a game, but in today's role-play world is no longer a world of entertainment or games, but a place for find a mate and also to satisfy the lust of the role-player. Role-play is divided into several genres, such as fluffy, parody, canon, smut, and R-18. In the Smut and R-18 genres allows the role-player to receive content related to the 18+ years. With the genre, then the role-player increasingly misusing the world of role-play from the beginning. It is possible that the role-player can doing deviations in the role-playing world. Therefore, they need an interesting media information and informative to prevent any irregularities in a role-play world. This design uses qualitative data collection methods with way of observation, interview, literature study, kuesioner as supporting data and narative approach. Through this design is expected to adolescent K-pop fans can stay away from deviations that occur in the world of role-play.

Keyword: *Role-play*

1. Pendahuluan

Salah satu fenomena budaya populer yang kini ramai dibicarakan adalah *Korean Wave*. *Korean Wave* merupakan istilah yang diberikan untuk tersebarnya budaya pop yang berasal dari negara Korea Selatan secara global di berbagai negara di dunia, termasuk di Indonesia, atau secara singkat mengacu pada globalisasi budaya Korea Selatan. (Nastiti, 2010:3). Budaya pop yang dibawa oleh negara Korea ini dapat dijangkau oleh berbagai kalangan usia, tidak hanya anak-anak dan remaja tetapi juga sampai dengan kalangan orang dewasa (Saputra, 2014:2). Pengetahuan masyarakat global ataupun masyarakat Indonesia mengenai K-pop diawali dengan ketertarikan mereka terhadap *background* yang digunakan dalam K-Drama, khalayak mulai menaruh perhatian pada musik-musik Korea. Para idola Korea mengusung genre musik *dance pop*, yaitu musik pop barat yang dikombinasikan atau digabungkan dengan kemampuan menari serta wajah yang menawan. Lirik lagu pun digabungkan antara bahasa Korea dengan bahasa Inggris di bagian-bagian tertentu. Hal ini membuat grup-grup atau idol musik K-pop benar-benar menarik banyak peminat di pasaran Indonesia (Nastiti, 2010: 3-4). Mayoritas fans K-pop adalah remaja, karena identitas mereka belum sepenuhnya terbentuk, jati diri mereka belum sempurna. Dalam kalangan remaja penggemar K-pop timbul rasa menyukai *boygroup*, *girlgroup*, ataupun *idol* solo K-pop. Pasti dalam diri seorang penggemar K-pop ia akan memilih atau memiliki seorang idola favorit (salah satu anggota *boygroup*, *girlgroup*, ataupun *idol*) yang biasa disebut dengan istilah "bias". Dengan memiliki seorang idola favorit atau bias ini, maka bisa menimbulkan inisiatif seorang remaja tersebut untuk mencari informasi secara mendalam tentang segala aktivitas sang idola kesukaannya. Adanya rasa ketertarikan remaja terhadap seorang idola yang ia sukai, memungkinkan timbulnya fenomena *role-play*

Role-play merupakan sebuah kegiatan yang memainkan sebuah peran *Role-play* di bedakan menjadi beberapa jenis yaitu, *role-play In Character*, *Out of Character*, dan *role-play Semi IC/Less OOC* atau *role-play Semi In Character/Less Out of Character*. Di dalam *role-play* sendiri memiliki plot yang dibagi lagi sesuai dengan berbagai macam genre yang diambil seperti, *fluffy*, *parody*, *canon*, *smut*, dan *R-18*. *Role-player* aktif di media sosial seperti Twitter, Facebook, dan Line. Media sosial merupakan sebuah platform di internet yang memungkinkan pengguna saling bekerja sama, berbagi, berinteraksi, berkomunikasi, dan membentuk sebuah jaringan komunitas secara terbuka (Nasrullah, 2015).

Dari permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka perlunya media informasi untuk menyampaikan kepada penggemar K-pop di kota Bandung tentang pencegahan terhadap penyimpangan di kalangan *role-player* K-pop. Penggunaan film fiksi dapat digunakan sebagai media yang mampu menarik perhatian segmentasi muda. Dengan sutradara, ide mengenai pengangkatan pencegahan terhadap penyimpangan di kalangan *role-player* K-pop dapat direalisasikan dengan penyutradaraan film fiksi ini.

2. Dasar Teori Perancangan

Pada zaman sekarang ini, internet telah menjadi dunia tersendiri bagi para penggunanya. Melalui internet, orang-orang dapat berkomunikasi dengan sangat mudah. Dengan adanya telepon seluler, semakin memudahkan orang-orang untuk mengakses internet dimanapun dan kapanpun, tidak perlu lagi untuk menggunakan perangkat komputer. Pada zaman sosial media saat ini, kegiatan *role-playing* sudah sangat menyebar luas. Sosial media yang kerap kali digunakan oleh para *role-player* yaitu Facebook dan Twitter. Para *role-player* saling berkomunikasi melalui dunia virtual tersebut.

Menurut Sarah Fatmawati, *Role-play* merupakan sebuah kegiatan yang memainkan sebuah peran. Bisa dikatakan bahwa seorang *role-player* merupakan seseorang yang berpura-pura menjadi orang lain. Seorang *role-player* akan berakting layaknya berada di dalam drama ataupun film. Seorang *role-player* akan berperan sebagai seorang idol yang mereka sukai. Biasanya seorang *role-player* akan bermain dengan karakter idola mereka yang berasal dari Jepang, Korea Selatan ataupun negara-negara Barat. (Fatmawati, 2017:4)

Menurut Dimas Permadi, dalam dunia *role-play*, terdapat sebuah wadah untuk berkumpulnya sejumlah akun yang digunakan untuk menjalankan kegiatan *role-play*, yang disebut sebagai *role-play agency*. Pada umumnya, wadah tersebut memiliki beberapa penanggung jawab akun atau admin yang bertugas untuk mengurus agency tersebut. *Role-play agency* terbagi menjadi dua jenis,

yaitu: 1. *Closed Agency*, merupakan agensi yang tidak mengizinkan para anggotanya untuk mengikuti agensi yang lain, dan hanya mengizinkan anggotanya untuk mengikuti anggota yang berasal dari agensi itu saja. 2. *Open Agency*, merupakan agensi yang mengizinkan para anggotanya untuk mengikuti agensi yang lain, dan mengizinkan anggotanya untuk mengikuti anggota lainnya yang berasal dari agensi yang berbeda. (Permadi, 2017:4)

Masih menurut Dimas Permadi, *Role-play* dibedakan menjadi 3 jenis yaitu, *role-play in character*, *role-play out of character*, dan *role-play semi IC/less OOC* atau *role-play semi in character/less out of character*. *Role-player In Character* yaitu *Role-play* yang menggunakan peran atau karakter yang sesuai dengan peran atau karakter asli dari seorang idola yang ia perankan. Seorang *role-player in character* biasanya selalu mengikuti seluruh kegiatan terbaru dari sang idola tersebut. *Role-player Out of Character* *Role-play* jenis ini bertolak belakang dengan *role-play in character*. *Role-player out of character* tidak menggunakan peran atau karakter yang sesuai dengan karakter asli sang idola. *Role-player Semi IC/Less OOC* atau *Role-player Semi In Character/Less Out of Character* *Role-play* jenis ini merupakan sebuah penggabungan dari *role-play in character* dan *role-play out of character*, terkadang ia akan berperan sebagai karakter asli sang idola, dan terkadang juga tidak berperan sebagai karakter asli sang idola yang ia mainkan. (Permadi, 2017:4)

Masih menurut Dimas Permadi, Di dalam *role-play* terdapat beberapa plot yang dibagi lagi menjadi beberapa genre sesuai dengan berbagai macam genre yang diambil seperti, Genre *Fluffy* yaitu genre yang bercerita tentang romantisme. Genre *Parody* yaitu genre yang bercerita tentang humor. Genre *Canon* yaitu genre yang bercerita tentang suatu kejadian yang telah terjadi dalam sumber yang sebenarnya. Genre *Smut* yaitu genre yang bercerita tentang suatu hal yang mengandung unsur erotis dan juga seks. Genre *R-18* adalah genre yang bercerita tentang suatu hal yang mengandung unsur dewasa. (Permadi, 2017:4)

Film merupakan media komunikasi massa yang dapat mempresentasikan sebuah kejadian atau cerita yang memiliki tokoh tertentu yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi secara utuh sehingga dapat dipertunjukkan kepada penontonnya. Menurut Himawan Prastista secara umum film terbagi atas dua unsur pembentuk utama, yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Kedua unsur tersebut saling berhubungan dalam proses pembentukan sebuah film. Unsur naratif merupakan sebuah materi yang akan dijadikan sebuah cerita dalam pembuatan sebuah film, sedangkan unsur sinematik merupakan sebuah unsur atau aspek teknis yang digunakan dalam memproduksi sebuah film menjadi sebuah visual.

Masih Menurut Himawan Prastista, Dalam film terdapat beberapa unsur yang dapat membentuk film tersebut, baik itu bermula dari konsep hingga teknik, unsur tersebut yang menjadikan film semakin memiliki ketertarikan untuk diminati. Film memiliki 2 unsur pembentuk, yaitu sinematik dan naratif. Unsur sinematik merupakan sebuah pengayaan untuk mengolah dari unsur naratif. Unsur sinematik memiliki beberapa elemen, yaitu *Miss En Scene*, Suara, *Editing*, dan Sinematografi, yang dimana setiap elemen tersebut saling berhubungan. Sedangkan unsur naratif merupakan sebuah bahan yang akan diolah oleh unsur sinematik. Unsur naratif tidak akan pernah lepas dari film, karena unsur naratif sangat berhubungan erat dengan tokoh, masalah, konflik, dan juga lokasi. (Pratista, 2008: 1)

Menurut Pratista, film secara umum dibagi menjadi 3 jenis, yakni: Film Dokumenter, Film Fiksi, dan Film Eksperimental. Dalam penelitian ini, penulis akan berfokus pada pembuatan sebuah film fiksi. Film Dokumenter berhubungan dengan orang-orang, peristiwa atau kejadian, dan lokasi yang asli atau nyata serta penyajian data fakta. Film dokumenter tidak menciptakan sebuah peristiwa atau kejadian, melainkan film dokumenter merekam peristiwa atau kejadian yang sesungguhnya terjadi. Kemudian Film Fiksi, film fiksi tidak sama dengan film dokumenter. Film fiksi itu sendiri lebih berhubungan erat dengan plot. Dari segi cerita, film fiksi lebih sering menggunakan cerita buatan di luar kejadian nyata serta memiliki konsep pengadeganan yang telah dipersiapkan dari awal (Pratista, 2008:6). Film Eksperimental, merupakan sebuah jenis film yang berbeda dengan film dokumenter dan film fiksi. Film eksperimental tidak mengandung plot,

tetapi tetap memiliki sebuah struktur. Pada umumnya film eksperimental berceita tentang segala hal, berbentuk abstrak dan juga tidak mudah dipahami.

Menurut Effendy, film terbagi ke dalam 2 jenis berdasarkan durasi atau waktu tayang film, yaitu film cerita panjang dan film cerita pendek. Film Cerita Pendek merupakan sebuah jenis film yang memiliki durasi atau waktu tayang kurang dari 60 menit. Film pendek biasanya dijadikan sebagai batu loncatan bagi seseorang atau sekelompok orang untuk kemudian memproduksi sebuah film cerita panjang.. Film Cerita Panjang merupakan sebuah jenis film dengan durasi atau waktu tayang lebih dari 60 menit, atau lebih tepatnya sekitar 90-100 menit. Film cerita panjang biasanya diputar di bioskop umumnya.

Menurut Hernawan, secara umum pengertian sutradara adalah seorang kreator menciptakan kreasi bentuk pada sebuah produk film. (Hernawan, 2011:15) Dalam definisi tersebut dapat dijelaskan bahwa sutradara harus mampu menciptakan sebuah ide yang baru dalam bentuk sebuah visual. Seorang sutradara memiliki tugas untuk membuat sebuah karya yang diterjemahkan dari sebuah tulisan menjadi sebuah gambar atau visual.

3. Metode, Hasil, dan Media Perancangan

3.1 Data

Dalam melakukan sebuah penelitian dibutuhkan informasi dari berbagai macam sumber untuk mengumpulkan informasi yang ingin didapatkan. Informasi dapat berupa bukti nyata mengenai permasalahan yang diangkat, bagaimana permasalahan tersebut dapat terjadi, apa yang akan terjadi jika masalah itu terus ada.

3.2 Data Pendukung

Perancang mulai mengumpulkan data dengan metode kualitatif. Penulis mengumpulkan data dengan cara melalui wawancara dengan beberapa narasumber dan juga observasi yang berupa menjelajah media sosial seperti facebook dan twitter.

A. Segmentasi Geografis

Wilayah yang menjadi sasaran khalayak disini adalah wilayah Kota Bandung, karena Kota Bandung sudah mewakili wilayah yang dimana pada zaman ini banyak remaja yang sudah menyukai musik K-pop.

B. Segmentasi Demografis

Usia : 12-21 tahun

Jenis Kelamin : Perempuan

Pendidikan : Sekolah menengah pertama – S1 (Strata 1)

Status Sosial : Golongan menengah dan keatas

Segmentasi tersebut dipilih karena pada usia tersebut merupakan usia remaja yang dimana mereka masih memiliki emosi yang labil sehingga membutuhkan pemahaman yang lebih mendalam untuk mencegah timbulnya korban lain pada penyimpangan *role-player*.

C. Segmentasi Psikografis

Dari sisi psikografis, khalayak yang dituju memiliki pola pikir yang sudah terbuka karena jenjang pendidikan yang telah ditempuh. Dan juga minat belajar dan memahami yang dirasa sudah mampu untuk mencerna informasi yang disampaikan.

3.3 Analisis

No.	Metode Analisis	Tujuan Analisis	Unit Analisis
1.	Studi Naratif merupakan sebuah studi yang memiliki titik fokus pada narasi, cerita, atau deskripsi mengenai sekumpulan kejadian yang saling berhubungan dengan pengalaman manusia.	<ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan pengalaman yang dialami oleh seseorang, dimulai dari awal munculnya masalah hingga setelah terselesaikannya masalah tersebut. - Untuk mencegah adanya penyimpangan dalam dunia <i>role-play</i> K-pop - Mencegah terjadinya perubahan dalam perilaku remaja akibat dampak dari masalah yang ia alami. 	<ul style="list-style-type: none"> - Permulaan -Pertengahan -Akhir/Penyelesaian

3.4 Hasil Analisis

Hasil dari analisis yang telah dilakukan yaitu didalam dunia *role-play* K-pop terjadi adanya penyimpangan, yang salah satu contohnya adalah cyberbullying. Melalui proses wawancara dengan dua orang remaja yang menjadi *role-player*, kami mendapatkan informasi bahwa mereka pernah mengalami ataupun menerima sebuah tindak cyberbullying di sosial media ketika mereka aktif menjadi seorang *role-player*. Kurangnya kontrol serta perhatian dari orang tua ataupun keluarga dan orang sekitar menjadikan mereka bebas mengakses dan melakukan apapun di sosial media. Jika anak sudah kecanduan dengan internet terlebih dengan dunia *role-play* K-pop, salah satu identifikasi masalahnya adalah orang tua salah menerapkan pola asuh. Kebanyakan film-film yang membahas tentang remaja dan sosial media mengutamakan cerita tentang hubungan anak tersebut dengan keluarganya, terutama dengan orang tua. Konflik-konflik yang dihadirkan juga merupakan konflik yang tidak terlalu berat, namun selalu berhubungan dengan pribadi sang anak dengan keluarga dan juga konflik umum yang terjadi di sekolah ataupun dilingkungan pertemanan. Dari hasil analisis penulis mendapatkan bayangan bagaimana cerita yang harus dibuat ketika penulis memiliki peran sebagai sutradara untuk membuat cerita tentang *role-play* K-pop yang nantinya akan menjadi sebuah upaya untuk mencegah terjadinya penyimpangan dalam *role-play* K-pop. Sutradara harus lebih memperhatikan perkataan yang nantinya mampu mudah dimengerti oleh target audiens, dan juga penggambaran film yang baik dan menarik agar pesan yang ingin disampaikan mampu tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami. Sebagai sutradara, penulis akan memfokuskan permasalahan psikis sang anak dan peran orang tua beserta pola asuhnya.

4. Konsep dan Perancangan

4.1 Konsep Perancangan

Pada perancangan film fiksi ini bertemakan tentang dampak yang dihasilkan oleh *role-play* K-pop. Film fiksi yang dirancang ini didasari pada hasil penelitian serta hasil analisis mengenai fenomena *role-play* itu sendiri. Penulis berperan sebagai Sutradara, pada tahap pra-produksi penulis bertanggung jawab untuk membuat ide cerita yang berawal dari hasil penelitian serta analisis yang dijalani oleh penulis mengenai *role-play* dan yang lainnya. Penulis juga bertanggung jawab atas segala struktur faktual cerita, yang didalamnya berisi karakter, kemudian bertanggung jawab atas penciptaan alur cerita hingga latar. Kemudian pada tahap produksi, penulis berperan aktif dalam mengontrol segala aktivitas atau proses pengambilan gambar yang sedang dijalankan, agar sesuai dengan cerita yang telah dirancang. Kemudian pada tahap pasca-produksi, penulis bertugas untuk mengontrol aktivitas editing yang berupa *visual effect* dan juga *colour grading*. Pada proses *editing* film fiksi ini, terdapat penambahan *visual effect* di beberapa *scene* sesuai dengan konsep yang telah diberikan. *Visual effect* juga ditambahkan untuk memperjelas hal yang sulit dijelaskan dalam video pada saat *shooting*.

4.2 Konsep Kreatif

a. Jobdesk

Pada film fiksi ini, penulis berperan sebagai sutradara yang dimana memiliki tanggung jawab atas cerita yang dibangun dalam sebuah film. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan film fiksi ini, yaitu konsep kreatif yang berupa naratif, struktur naratif, unsur dramatik, hingga strategi kreatif.

b. Pengayaan

Dalam perancangan film fiksi ini, penulis mengangkat sebuah tema yang dihasikan dari analisis yang terdapat didalam bab sebelumnya, yang dimana gangguan ataupun perubahan dalam kepribadian atau psikis dalam diri seorang anak dapat disebabkan oleh adanya peran orang tua yang kurang memberikan kontrol ataupun salah menggunakan pola asuh terhadap sang anak. Film fiksi ini menggunakan genre drama keluarga.

4.3 Pra Produksi

Pada tahap ini, ada beberapa hal yang dilakukan oleh penulis yang berperan sebagai sutradara, yaitu interpretasi skenario, yang bertujuan agar skenario yang dibuat oleh sutradara mampu tersampaikan kepada seluruh kru, agar dapat terciptanya kerjasama yang baik dan lancar

sehingga menghasilkan sebuah karya yang sesuai dengan apa yang telah dibuat dan diharapkan. Kemudian pemilihan pemain, latihan atau *rehearsal*, kemudian membuat *director shot*.

4.4 Produksi

Dalam melaksanakan proses produksi sutradara bertanggung jawab atas segala kegiatan dan kelengkapan shooting. Sutradara mengecek segala perlengkapan saat produksi, mulai dari peralatan *shooting*, pemain, kru, properti, hingga wardrobe. Dalam proses produksi ini juga sutradara harus mengambil keputusan atas segala hal yang terjadi di lokasi. Dan sutradara juga harus memiliki jalan keluar lain atas masalah yang ada, agar proses produksi dapat berjalan sesuai apa yang diharapkan

4.5 Pasca Produksi

Dalam proses pasca produksi penulis sebagai sutradara bertugas untuk mengevaluasi hasil *shooting* dan materi *editing*. Kemudian berdiskusi dengan editor mengenai hasil *rough cut* dan *fine cut*. Kemudian mengevaluasi tahap akhir dan berdiskusi dengan penata musik mengenai ilustrasi musik yang telah ditentukan pada saat pra- produksi. Kemudian evaluasi hasil *mixing*, berdasarkan konser suara yang telah ditentukan pada saat pra-produksi. Dan terakhir melakukan koreksi warna gambar berdasarkan konsep warna yang telah ditentukan pada saat pra-produksi, setelah berdiskusi dengan produser dan penata fotografi.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan yang telah dilakukan oleh penulis, dapat disimpulkan bahwa dalam dunia *role-play* K-pop dapat menimbulkan beberapa dampak, baik itu dampak positif maupun negatif, salah satu dampaknya adalah adanya tindak *cyberbullying*. Korban *cyberbullying* mengalami perubahan dalam perilakunya sehari-hari, ternyata perubahan tersebut ditimbulkan akibat dampak bermain *role-play* K-pop tersebut. Pengaruh yang terjadi pada diri remaja yang menjadi korban ini dapat ditangani melalui perilaku orang tua yang memberikan perhatian lebih kepada anaknya, memberi pengawasan yang lebih baik kepada sang anak. Pola asuh yang diterapkan kepada anak juga menjadi salah satu faktor penting dalam proses pencegahan anak remaja dari penyimpangan *role-play* K-pop.

Penyutradaraan dalam film fiksi ini menggunakan peng gayaan sutradara yang menyampaikan suatu pesan untuk dikatakan atau disampaikan kepada penonton melalui film. Penggunaan *genre* drama keluarga untuk memperlihatkan alur cerita, plot, sudut pandang, sinematik, serta memperkuat narasi dalam film fiksi tersebut. Pola struktur naratif juga menjadi sebuah pelengkap dalam konsep penyutradaraan film fiksi ini, dengan tujuan memberikan pesan kepada masyarakat betapa pentingnya memiliki kesadaran untuk lebih berhati-hati dan lebih bijak dalam menggunakan sosial media dan juga dalam dunia *role-play* K-pop. Film ini dirancang dengan melalui beberapa proses yaitu pra-produksi, produksi, hingga pasca produksi. Interpretasi skenario dilakukan penulis pada saat pra-produksi untuk mengembangkan naskah, membuat sebuah naskah atau *script* yang sesuai dengan data beserta hasil analisis mengenai *role-play* K-pop yang kemudian dihubungkan dengan karakter dan latar yang akan digunakan untuk mendukung cerita yang telah dibuat. Kemudian pada proses produksi, penulis berperan sebagai sutradara bekerja sama dengan seluruh kru yang bertugas untuk menjalankan proses *shooting*. Setelah selesai melakukan proses shooting dari semua scene yang telah dirancang, kemudian pembuatan film fiksi "NAYA" ini masuk ke dalam proses pasca produksi, yang dimana dalam tahap ini evaluasi hasil *shooting*, diskusi mengenai *editing*, *mixing*, hingga *grading* dilakukan, dan memfokuskan pada proses *editing* yang pada akhirnya dapat menghasilkan media utama yang berupa film fiksi dengan judul "NAYA" yang bergenre drama keluarga dengan hasil durasi sekitar 23 menit.

DAFTAR PUSTAKA

- Creswell, J. W. 2015. *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Fatmawati, Sarah. 2017. Motif Interaksi Sosial Role-player Pada Social Networking Twitter, 5.

Permadi, Dimas. 2016. Interaksi Sosial Role-player di Dunia Virtual: *Studi Etnografi Virtual Pada Pengguna Akun Role-play di Media Sosial Twitter*.

Pratista, Himawan. 2008. *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka

Sarumpaet, Sam. Dkk. 2008. *Job Description Pekerja Film*. Jakarta: FFTV-IKJ Press.

SUMBER LAIN

Film:

Alex Rubin, Henry. (Director) 2012. *Disconnect*. LD Entertainment. United States, 115 mins.

Biname, Charles. (Director) 2011. *Cyberbully*. Muse Entertainment Enterprises. United States, 87 mins.

Seok-Jae, Hong. (Director) 2015. *Socialphobia*. CJ Entertainment Korea, South Korea, 102 mins.

Website:

Kemp, Simon. "Digital In Southeast Asia In 2017". 16 Februari 2017.
<https://wearesocial.com/special-reports/digital-southeast-asia-2017>