



**IMPLEMENTASI TEKNIK PENULISAN STRUKTUR
TIGA BABAK DALAM FILM “*GAME OVER*”**

TUGAS AKHIR APLIKATIF

FIRSTINA WINDI RAHMAWATI

UNIVERSITAS 44122110015 AS

MERCU BUANA

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2026



**IMPLEMENTASI TEKNIK PENULISAN STRUKTUR
TIGA BABAK DALAM FILM “*GAME OVER*”**

TUGAS AKHIR APLIKATIF

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

**UNIVERSITAS
FIRSTINA WINDI RAHMAWATI
44122110015
MERCU BUANA**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026**

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Firstina Windi Rahmawati
NIM : 44122110015
Fakultas/Program Studi : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul:

“Implementasi Teknik Penulisan Struktur Tiga Babak dalam Film *Game Over*”
adalah hasil karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiarisme, pelanggaran hak cipta, atau konten ilegal dalam bentuk apapun dan tidak melanggar hukum atau pihak manapun.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menanggung seluruh konsekuensi hukum dan membebaskan Universitas Mercu Buana dari segala bentuk tuntutan hukum dan saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 26 Agustus 2026



Firstina Windi Rahmawati

PERNYATAAN *SIMILARITY CHECK*

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa karya ilmiah yang ditulis oleh

Nama : Firstina Windi Rahmawati
NIM : 44122110015
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Bidang Studi : Broadcasting

Dengan judul “Implementasi Teknik Penulisan Struktur Tiga Babak dalam Film *Game Over*”, telah dilakukan pengecekan similarity dengan sistem Turnitin pada tanggal 22 Agustus 2026, didapatkan nilai persentase sebesar 10%.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 22 Agustus 2026
Administrator Turnitin



Rizki Agustin, M.I.Kom

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Firstina Windi Rahmawati
NIM : 44122110015
Fakultas/Program Studi : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi
Judul Tugas Akhir : Implementasi Teknik Penulisan Struktur
Tiga Babak dalam Film *Game Over*

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 6 Agustus 2026 dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing

UNIVERSITAS
MERCUBUANA

(Drs. Joni Arman, M.I.Kom)
NIDN: 0316066105

Jakarta, 26 Agustus 2026
Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi


(Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si)
NIDN: 0318116602


(Dr. Farid Hamid, M.Si)
NIDN: 0301117301

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir aplikatif ini. Penulisan Tugas Akhir aplikatif ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.

Dalam proses penyusunannya, penulis memperoleh banyak bantuan, arahan, serta dukungan dari berbagai pihak terutama dari Orang Tua penulis, Bapak Marsudiyanto dan Ibu Winarti yang selalu memberikan doa dan kata dukungan terbaik. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Joni Arman Hamid, M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan Tugas Akhir ini
2. Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi.
3. Bapak Dr. Farid Hamid, M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi.
4. Adik penulis Azka Dwi Saffanah yang selalu memberikan doa dan dukungan terbaiknya.
5. Dea, Mike, dan Fadlan selaku tim aplikatif yang selalu memberikan dukungan, saran, serta masukan kepada penulis.
6. Teman-teman kru Hani, Kiki, Kiber, Bagas, Jo, Rezka, Ferdian, para talent Game Over Della dan Sufyan, serta keluarga besar perumahan Comprang yang sangat membantu dalam pembuatan film ini.
7. Teman-teman penulis Hani, Naya, Mulyana, Bunga, Fifi, Manda, Senny, Shifa, Ais, Anggi, Emil, Jeje, Elisabet, Lestari, Ami, Dira, Hanny, Hikmah, Salma, Sanah, Widi, Adel, Jihan serta teman-teman penulis lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang selalu memberikan doa dan berbagai kata penenang sebagai dukungan kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa pembuatan Tugas Akhir aplikatif ini masih memiliki keterbatasan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sebagai bahan evaluasi dan perbaikan di masa mendatang. Penulis berharap karya film *Game Over* beserta laporan penciptaan ini dapat memberikan wawasan, referensi, serta kontribusi positif bagi pengembangan karya film dan ilmu komunikasi, khususnya di bidang broadcasting.

Akhir kata, penulis berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Tugas Akhir aplikatif yang penulis susun ini dapat membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Jakarta, 27 Juli 2026

Penulis



**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB**

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Firstina Windi Rahmawati
NIM : 44122110015
Fakultas/Program Studi : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi
Judul Tugas Akhir : Implementasi Teknik Penulisan Struktur
Tiga Babak dalam Film *Game Over*

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 26 Agustus 2026



(Firstina Windi Rahmawati)

IMPLEMENTASI TEKNIK PENULISAN STRUKTUR TIGA BABAK DALAM FILM “*GAME OVER*”

FIRSTINA WINDI RAHMAWATI

ABSTRAK

Film merupakan salah satu media komunikasi massa yang mampu menyampaikan informasi, pesan, serta nilai-nilai sosial kepada masyarakat melalui perpaduan unsur visual dan audio. Selain sebagai sarana hiburan, film juga dapat digunakan sebagai media edukasi dan refleksi terhadap berbagai fenomena yang terjadi di lingkungan sosial. Perkembangan media sosial saat ini memunculkan fenomena pencitraan diri, di mana seseorang dapat membangun identitas yang berbeda dengan kepribadian sebenarnya demi memperoleh pengakuan dari lingkungan sekitarnya. Fenomena tersebut menjadi inspirasi dalam penciptaan film pendek *Game Over*, sebuah film bergenre thriller psikologis yang mengangkat tema identitas ganda, manipulasi citra diri, dan obsesi terhadap kontrol dalam kehidupan digital. Laporan akhir ini bertujuan untuk mengimplementasikan teknik struktur tiga babak (*three-act structure*) dalam penulisan naskah film *Game Over*. Struktur tersebut digunakan sebagai landasan dalam membangun alur cerita yang terorganisir melalui tahap pengenalan, pengembangan konflik, dan penyelesaian konflik. Dalam karya ini, penulis berperan sebagai penulis naskah yang bertanggung jawab dalam proses pengembangan ide, penyusunan alur cerita, penciptaan karakter, penulisan dialog, dan pembangunan konflik sesuai dengan konsep genre *thriller* psikologi. Proses penciptaan karya dilakukan melalui tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Hasil produksi menunjukkan bahwa penerapan struktur tiga babak mampu menghasilkan alur cerita yang lebih berurutan, jelas, dan memiliki perkembangan konflik yang berkesinambungan. Struktur tersebut juga mendukung pembangunan ketegangan cerita serta pengungkapan identitas tokoh utama secara bertahap hingga mencapai klimaks. Melalui film *Game Over*, penulis ingin menyampaikan pesan bahwa citra yang ditampilkan seseorang di media sosial tidak selalu mencerminkan realitas yang sebenarnya sehingga masyarakat perlu lebih bijak, dan berhati-hati dalam menilai seseorang di ruang digital.

Kata Kunci : film pendek, *psychological thriller*, penulis naskah, *Game Over*

**IMPLEMENTATION OF THE THREE-ACT STRUCTURE
WRITING TECHNIQUE IN THE FILM “GAME OVER”**

FIRSTINA WINDI RAHMAWATI

ABSTRACT

Film is a form of mass communication media that can convey information, messages, and social values to society through a combination of visual and audio elements. In addition to serving as a source of entertainment, film can also function as a medium for education and reflection on various phenomena occurring within society. The rapid development of social media has given rise to the phenomenon of self-image construction, where individuals may create identities that differ from their true personalities in order to gain recognition from their social environment. This phenomenon inspired the creation of the short film Game Over, a psychological thriller that explores themes of dual identity, self-image manipulation, and obsession with control in the digital age. This final project report aims to implement the three-act structure writing technique in the screenplay of Game Over. This structure serves as the foundation for developing a well-organized narrative through the stages of introduction, conflict development, and conflict resolution. In this project, the author acts as the screenwriter, responsible for developing the concept, constructing the storyline, creating characters, writing dialogues, and building conflicts in accordance with the psychological thriller genre. The creative process was carried out through the stages of pre-production, production, and post-production. The results of this project indicate that the implementation of the three-act structure produces a more coherent and organized storyline with continuous conflict development. This structure also supports the gradual build-up of tension and the progressive revelation of the protagonist's identity until reaching the climax. Through Game Over, the author seeks to convey the message that the image individuals present on social media does not always reflect reality. Therefore, society should be more wise, and cautious when evaluating others in digital spaces.

Keywords: short film, psychological thriller, screenwriter, Game Over

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
HALAMAN UJI TURNITIN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan.....	9
1.3 Tujuan Produksi	10
1.4 Alasan Pemilihan Judul	10
1.5 Manfaat Produksi	11
1.5.1 Manfaat Akademis	11
1.5.2 Manfaat Praktis	11
BAB II KERANGKA PEMIKIRAN	12
2.1 Referensi Karya.....	12
2.1.1 Tabel Referensi Karya	12

2.1.2 Alasan Pemilihan Referensi Karya	17
2.1.3 Alasan Pemilihan Film Pendek <i>Thriller</i>	18
2.2 Landasan Teori	18
2.2.1 Komunikasi Massa.....	18
2.2.2 Film.....	18
2.2.3 Film Sebagai Media Komunikasi Massa	19
2.2.4 Unsur-Unsur Film	20
2.3 Proses Pembuatan Program	22
2.3.1 Penulis Naskah.....	23
2.3.2 Peran Penulis Naskah.....	23
2.4 Struktur Tiga Babak	24
2.5 Karakter Dalam Film.....	25
2.6 Akhir Sebuah Film	26
BAB III PRODUKSI.....	27
3.1 Tujuan Komunikasi	27
3.2 Strategi Komunikasi	27
3.2.1 Film Sebagai Media Massa.....	28
3.3 Analisis Spesifik Film	28
3.3.1 Deskripsi Program	29
3.3.2 Konsep yang Digunakan dalam Mengeksekusi Karya	30
3.3.3 Alasan Pemilihan Karya	30
3.3.4 Gambaran Isi Pesan dan Media Promosi	30
3.4 Konsep Pelaksanaan	31
3.4.1 Konsep Pra Produksi.....	31
3.4.2 Konsep Produksi	78

3.4.3 Konsep Pasca Produksi.....	78
BAB IV ANALISIS PROSES.....	79
4.1 Deskripsi Program.....	79
4.1.1 Sinopsis.....	79
4.2 Proses Pembuatan Karya.....	80
4.2.1 Pra Produksi.....	80
4.2.2 Produksi.....	82
4.2.3 Pasca Produksi.....	83
4.2.4 Media Promosi Film.....	83
4.3 Lembar Kerja Penulis Naskah.....	86
4.4 Kendala dan Penyelesaian Masalah.....	87
4.4.1 Kendala.....	87
4.4.2 Penyelesaian Masalah.....	88
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	89
5.1 Kesimpulan.....	89
5.2 Saran.....	89
5.2.1 Saran Praktis.....	89
5.2.2 Saran Akademik.....	90
DAFTAR PUSTAKA.....	91
LAMPIRAN.....	93

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Referensi Karya	12
Tabel 3. 1 Karakter-Karakter Film Game Over	73
Tabel 3. 2 Timeline Produksi	75
Tabel 3. 3 Anggaran Biaya.....	76
Tabel 3. 4 Lokasi.....	77



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Poster Film Gone Girl	13
Gambar 2. 2 Poster Film The Call	14
Gambar 2. 3 Poster Film Orphan	15
Gambar 2. 4 Poster Film Unlocked.....	16
Gambar 2. 5 Poster Film Sebelah	17
Gambar 2. 6 Struktur Babak Syd Field	24
Gambar 3. 1 Logo Production House KRG	29
Gambar 3. 2 Foto Tara	73
Gambar 3. 3 Foto Benny	74
Gambar 3. 4 Foto Anak Kecil	74
Gambar 3. 5 Foto Rezka.....	74
Gambar 4. 1 Proses Pengembangan Naskah	81
Gambar 4. 2 Proses Produksi Syuting.....	82
Gambar 4. 3 Pasca Produksi	83
Gambar 4. 4 Poster Tara.....	84
Gambar 4. 5 Topi dan Gantungan Kunci Merchandise Game Over	86



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Poster	93
Lampiran 2. Merchandise	94
Lampiran 3. CV.....	95
Lampiran 4. Dokumentasi.....	96
Lampiran 5. Skenario	97

