TEKNIK PENYUTRADARAAN PADA FILM PENDEK

“ GAME OVER “

TUGAS AKHIR APLIKATIF

DEA SAFITRI MENDROFA

44122110026

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCUBUANA

JAKARTA

2026

lib.mercubuana.ac.id

TEKNIK PENYUTRADARAAN PADA FILM PENDEK
“ GAME OVER “

Tugas Akhir

(SKRIPSI APLIKATIF)

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Strata 1 (S-1)

Program Studi Ilmu Komunikasi

Disusun oleh :

DEA SAFITRI MENDROFA

44122110026

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MERCUBUANA

JAKARTA

2026

lib.mercubuana.ac.id

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Dea Safitri Mendrofa
NIM	: 44122110026
Fakultas/Program Studi	: Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul:
"Teknik Penyutradaraan pada Film Pendek *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.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 26 Agustus 2026



Dea Safitri Mendrofa

lib.mercubuana.ac.id

UNIVERSITAS
MERCU BUANA
AKREDITASI UNGGUL

PERNYATAAN *SIMILARITY CHECK*

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

Nama	: Dea Safitri Mendrofa
NIM	: 44122110026
Program Studi	: Ilmu Komunikasi
Bidang Studi	: Broadcasting

Dengan judul " Teknik Penyutradaraan pada Film Pendek *Game Over*" ,telah dilakukan pengecekan similarity dengan sistem Turnitin pada tanggal 20 Agustus 2026 didapatkan nilai persentase sebesar 6%.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 20 Agustus 2026
Administrator Turnitin

Rizki Agustin, M.I.Kom

KAMPUS MENARA BHAKTI
Jl. Raya Meruya Selatan No. 01, Kembangan, Jakarta Barat 11650
Telp. 021-5840815 - 021-5840816 (Hunting), Fax. 021-584 0813
http://www.mercubuana.ac.id, e-mail: umb@mercubuana.ac.id

lib.mercubuana.ac.id

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama	: Dea Safitri Mendrofa
NIM	: 44122110026
Fakultas/Program Studi	: Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi
Judul Tugas Akhir	: Teknik Penyutradaraan pada Film Pendek *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

(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)	(Dr. Farid Hamid, M.Si)
NIDN: 0318116602	NIDN: 0301117301

lib.mercubuana.ac.id

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyusun Laporan Tugas Akhir Aplikatif yang berjudul "Teknik Penyutradaraan pada Film Pendek *Game Over*" sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Broadcasting, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Mercu Buana.

Laporan ini disusun sebagai bentuk dokumentasi, pertanggungjawaban, serta pemaparan proses pelaksanaan Tugas Akhir Aplikatif, khususnya dalam penerapan teknik penyutradaraan pada film pendek *Game Over*. Dalam proses penyusunannya, penulis memperoleh banyak bantuan, arahan, serta dukungan dari berbagai pihak terutama dukungan paling besar yang didapat dari Bapak Fakholo Mendrofa dan Ibu Siti Masyunah sebagai orang tua penulis. Dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

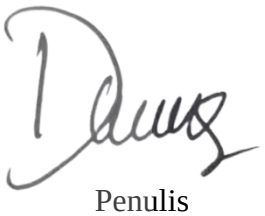
- Bapak Prof. Dr. Ir. Andi Adriansyah, M.Eng, selaku Rektor Universitas Mercu Buana, yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan serta menyediakan fasilitas dan lingkungan akademik yang mendukung proses pembelajaran hingga penyusunan Tugas Akhir Aplikatif ini.
- Bapak Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana, yang telah memberikan dukungan serta arahan dalam penyelenggaraan kegiatan akademik di lingkungan Fakultas Ilmu Komunikasi.
- Bapak Dr. Farid Hamid Umarella, M.Si, selaku Ketua Program Studi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana, yang telah memberikan bimbingan, dukungan, serta arahan selama penulis menempuh pendidikan hingga proses penyusunan Tugas Akhir Aplikatif ini.
- Bapak Drs. Joni Arman Hamid, M.I.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan Tugas Akhir Aplikatif ini.

lib.mercubuana.ac.id

- Ibu Eka Perwitasari Fauzi, S.Sos., M.Ed selaku Ketua Sidang yang telah memberikan arahan dalam Sidang Tugas Akhir Aplikatif ini.
- Teman-teman serta semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa proposal ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, penulis terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang. Semoga laporan tugas akhir aplikatif ini dapat memberikan manfaat bagi penulis maupun pembaca.

Jakarta, 27 Juli 2026



Penulis

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB

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

Nama	: Dea Safitri Mendrofa
NIM	: 44122110026
Fakultas/Program Studi	: Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi
Judul Tugas Akhir	: Teknik Penyutradaraan pada Film Pendek *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.

UNIVERSITAS MERCU BUANA

Jakarta, 26 Agustus 2026



(Dea Safitri Mendrofa)

lib.mercubuana.ac.id

TEKNIK PENYUTRADARAAN PADA FILM PENDEK

" GAME OVER "

DEA SAFITRI MENDROFA

ABSTRAK

Film merupakan salah satu media komunikasi massa yang mampu menyampaikan pesan melalui perpaduan unsur visual, audio, dan narasi sehingga dapat memengaruhi cara pandang serta emosi penonton. Skripsi aplikatif ini merupakan pemaparan proses penyutradaraan film pendek *Game Over* yang dibuat oleh penulis bersama tim produksi. Dalam karya ini, penulis berperan sebagai sutradara yang bertanggung jawab mengarahkan keseluruhan aspek visual dan naratif guna membangun atmosfer *psychological thriller* melalui penerapan teknik penyutradaraan, khususnya *screen direction.*

Film *Game Over* mengangkat fenomena manipulasi citra di media sosial, obsesi terhadap permainan bergenre thriller psikologis, serta sisi gelap kepribadian manusia yang tersembunyi di balik citra positif seorang figur publik. Melalui karakter utama Tara, seorang *streamer game* yang dikenal ramah dan inspiratif, film ini menggambarkan bagaimana pencitraan dapat digunakan untuk menyembunyikan identitas asli dan tindakan manipulatif. Pendekatan visual, pencahayaan, komposisi gambar, serta pengarahan pemain dirancang untuk membangun ketegangan psikologis dan menghadirkan kejutan pada akhir cerita.

Film ini diharapkan dapat menjadi media refleksi bagi masyarakat agar lebih kritis terhadap citra yang ditampilkan di ruang digital serta menyadari bahwa tidak semua yang terlihat sempurna di media sosial mencerminkan kepribadian seseorang yang sesungguhnya. Judul *Game Over* dipilih sebagai simbol berakhirnya permainan manipulasi yang diciptakan tokoh utama sekaligus merepresentasikan klimaks dari konflik psikologis yang menjadi inti cerita.

Kata Kunci: Film Pendek, *Game Over,* Manipulasi Citra, Media Sosial, *Psychological Thriller*, Sutradara.

lib.mercubuana.ac.id

FILM DIRECTING TECHNIQUES IN THE SHORT FILM
" GAME OVER "
DEA SAFITRI MENDROFA

ABSTRACT

Film is a form of mass communication that conveys messages through the integration of visual, audio, and narrative elements, enabling audiences to experience and interpret the meaning intended by the filmmaker. This applied thesis presents the directing process of the short film Game Over, produced by the author and the production team. In this project, the author served as the director, responsible for overseeing the visual and narrative aspects of the film to create a psychological thriller atmosphere through the application of directing techniques, particularly screen direction.

Game Over explores the issues of image manipulation on social media, obsession with psychological thriller games, and the hidden dark side of human personality behind a positive public image. Through the main character, Tara, a game streamer known as friendly and inspiring, the film illustrates how a carefully constructed public persona can be used to conceal one's true identity and manipulative behavior. Visual composition, lighting, cinematography, and actor direction are designed to build psychological tension and deliver a compelling plot twist at the end of the story.

This film is expected to encourage audiences to become more critical of the images presented in digital media and to recognize that appearances on social media do not always reflect a person's true character. The title Game Over symbolizes the end of the manipulative "game" created by the main character while representing the climax of the psychological conflict that forms the core of the narrative.

Keywords: *Director, Game Over, Image Manipulation, Psychological Thriller, Short Film, Social Media.*

lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....0
HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI..... ii
HALAMAN SURAT KETERANGAN HASIL UJI TURNITIN iii
HALAMAN PENGESAHAN iv
KATA PENGANTAR.....v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI vii
ABSTRAK..... viii
DAFTAR ISI x
DAFTAR GAMBAR..... xiii
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR LAMPIRAN xv
BAB I PENDAHULUAN.....1
1.1 Latar Belakang.....1
1.2 Permasalahan 8
1.3 Tujuan Produksi.....9
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 / DASAR PEMIKIRAN 13
2.1. Referensi Karya Film.....13
2.1.1. Tabel Referensi Karya.....13

lib.mercubuana.ac.id

2.1.2. Alasan Pemilihan Referensi Karya 18
2.2. Landasan Teori 18
2.2.1 Teori Komunikasi Massa 18
2.2.2 Pengertian Film 19
2.2.3 *Genre Thriller* Psikologis 20
2.2.4 Unsur – unsur Film 22
2.2.5 *Mise en Scene* 23
2.2.6 Sinematografi 24
2.2.7 Teori Warna dan Psikologis Visual 26
2.2.8 Teori Psikopat dan Manipulasi Citra 27
2.3 Konsep Judul Karya 30
2.4 Sutradara 31
2.4.1 Tugas dan Tanggung Jawab Sutradara 31
2.4.2 Jenis – Jenis Sutradara 33
2.4.3 Gaya Penyutradaraan 34
2.5 *Screen Direction* 35
BAB III KONSEP PERANCANGAN 38
3.1 Tujuan Komunikasi 38
3.2 Strategi Komunikasi 39
3.2.1 Segmentasi *Audiens* 39
3.2.2 Pengemasan Pesan (*Genre Thriller* Psikologis) 39
3.2.3 Strategi Representasi dan Visualisasi Karakter 39
3.2.4 Strategi Persuasi Emosional dan Struktur Naratif 40
3.3 Analisis Spesifikasi Film 40
3.3.1 Deskripsi Program 41

UNIVERSITAS MERCU BUANA
lib.mercubuana.ac.id

3.3.2 Konsep Dalam Pembuatan Karya 41
3.3.3 Alasan Pemilihan Karya 42
3.3.4 Gambaran isi Pesan & Media Promosi 43
3.4 Konsep Produksi Film 44
3.4.1 Pra Produksi 45
3.42 Rencana Produksi 69
3.4.3 Rencana Pasca Produksi 69
BAB IV ANALISIS PROSES 72
4.1 Lembar Kerja Sutradara 72
4.2 Profil Tayangan 72
4.2.1. Deskripsi Program 72
4.2.1. Sinopsis 73
4.3 Analisis Proses Produksi 73
4.3.1. Pra Produksi 74
4.3.2. Produksi 77
4.3.3. Tahapan Pasca Produksi 80
4.3.4. Poster & Merchendise 81
BAB V PENUTUP 82
5.1. Kesimpulan 82
5.2. Saran 82
DAFTAR PUSTAKA 84
LAMPIRAN 89

UNIVERSITAS MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Poster Gone Girl 13
Gambar 2 Poster The Substance 14
Gambar 3 Poster The Silence of The Lambs 15
Gambar 4 Poster Parasite 16
Gambar 5 Poster Pintu Terlarang 17
Gambar 6 Logo Production House KRG 41
Gambar 7 Social Media KRG 44
Gambar 8 Naskah 48
Gambar 9 Rumah Tara 64
Gambar 10 Sekitar Rumah 64
Gambar 11 Tetangga 64
Gambar 12 Foto Tara 65
Gambar 13 Foto Benny 65
Gambar 14 Foto Anak Kecil Hanny 65
Gambar 15 Korban Baru Rezka 65
Gambar 16 Penulis sebagai Sutradara diskusi bersama Juru Kamera 76
Gambar 17 Penulis sebagai Sutradara melakukan briefing 78
Gambar 18 Penulis sebagai Sutradara berkoordinasi dengan kru 78
Gambar 19 Penulis sebagai Sutradara melalukan pengecekan audio 79
Gambar 20 Poster 81
Gambar 21 Merchendise 81

UNIVERSITAS MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Referensi Karya Film.....13
Tabel 2 Skenario 49
Tabel 3 Lokasi 64
Tabel 4 Peran Karakter 65
Tabel 5 Tabel Anggaran Biaya 66
Tabel 6 Jadwal Tahapan Produksi 67

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Curiculum Vintage 89
Lampiran 2 Dokumentasi 91

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

lib.mercubuana.ac.id