

PEMBUATAN FILM PENDEK FIKSI DENGAN MENGGUNAKAN REPRESENTASI DUNIA MAYA SEBAGAI DUNIA NYATA TENTANG IDENTITAS DIRI

Izzuddin Surya Walady¹⁾ Hardman Budiardjo²⁾ Yunanto Tri Laksono³⁾

Program Sarjana Terapan Produksi Film dan Televisi
Universitas Dinamika

Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

E-mail : 20510160006@dinamika.ac.id, hardman@dinamika.ac.id, yunanto@dinamika.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi proses pembuatan film pendek fiksi yang menggunakan representasi dunia maya sebagai dunia nyata dalam konteks identitas diri. Identitas diri merupakan konsep yang kompleks dan dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk pengalaman pribadi, budaya, dan lingkungan sosial. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian ini akan melibatkan beberapa langkah, pertama, peneliti akan melakukan tinjauan literatur terkait representasi dunia maya dan identitas diri dalam film. Tinjauan literatur ini akan membantu peneliti dalam memahami konsep-konsep tersebut secara mendalam dan membentuk dasar bagi penelitian lebih lanjut. Selanjutnya, peneliti akan melakukan wawancara dengan pembuat film yang telah menggunakan representasi dunia maya sebagai dunia nyata dalam pembuatan film pendek fiksi tentang identitas diri. Wawancara ini akan memberikan wawasan tentang proses kreatif yang dilakukan oleh pembuat film, pemilihan alat dan teknik yang digunakan, serta tujuan dan pesan yang ingin disampaikan melalui film tersebut. Selain wawancara, peneliti juga akan melakukan analisis terhadap film-film pendek fiksi yang telah dibuat dengan menggunakan representasi dunia maya sebagai dunia nyata. Analisis ini akan melibatkan pengamatan terhadap elemen visual, naratif, dan audiovisual dalam film untuk memahami bagaimana representasi dunia maya dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman yang mendalam tentang identitas diri. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan representasi dunia maya dalam pembuatan film pendek fiksi tentang identitas diri. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi pembuat film dan peneliti lainnya dalam menggali potensi representasi dunia maya sebagai dunia nyata yang dapat menghasilkan karya yang kuat dan berdampak.

Kata Kunci: Film Pendek Fiksi, Dunia Maya, Identitas Diri, Sutradara.

oleh masyarakat saat ini, termasuk Facebook, Twitter, TikTok, dan Instagram.

PENDAHULUAN

Media sosial adalah sumber informasi utama bagi banyak orang (Alfiansyah, 2023). Masyarakat menggunakan platform ini untuk mengikuti berita terbaru, tren, dan perkembangan dalam berbagai bidang seperti politik, kesehatan, hiburan, dan lainnya. Media sosial juga memberikan wadah bagi individu untuk mengekspresikan diri, berbagi pemikiran, pendapat, dan kreativitas mereka berupa unggahan foto, tulisan, video, atau karya seni yang mencerminkan kepribadian dan minat mereka. Banyak media sosial yang digunakan

Instagram, khususnya, telah menjadi salah satu platform yang paling populer, memungkinkan pengguna untuk berbagi foto dan video, mengikuti akun-akun yang menarik, dan mengekspresikan kreativitas melalui berbagai fitur yang tersedia. Instagram adalah salah satu media sosial dengan pengguna terbanyak di dunia (Merdeka, 2022). Media ini memberikan gambaran yang lebih baik terkait dengan struktur dan bentuk pada era dan generasi. Dengan penggunaan yang sederhana dan mudah digunakan, membuatnya dapat diakses dengan cepat oleh pengguna dari berbagai kelompok

usia, termasuk generasi Z. Generasi Z berorientasi digital, paham media sosial dan web, dan mereka mengidentifikasi diri sebagai ahli teknologi (Binus, 2023).

Fitur-fitur seperti pembaruan cerita, emoji, dan berbagi foto serta video yang mudah memungkinkan ekspresi diri dengan cepat. Instagram memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan teman-teman mereka melalui komentar, like, pesan langsung, dan interaksi dalam cerita (Instagram, 2023). Hal ini memberikan rasa koneksi sosial yang penting bagi generasi Z yang sangat terhubung secara sosial. Namun penggunaan media sosial yang berlebihan telah dikaitkan dengan masalah kesehatan mental seperti kecemasan, depresi, dan rasa isolasi diri (Halodoc, 2023). Perbandingan yang berlebihan dengan kehidupan orang lain di media sosial dapat merangsang perasaan tidak cukup atau kurangnya dalam diri sendiri.

Di media sosial, banyak orang dapat menciptakan citra diri yang berbeda dari kepribadian aslinya yang terlihat lebih sukses, bahagia, atau ideal di platform tersebut. Seseorang yang ketika di dunia maya begitu aktif dan kritis, tapi berbanding terbalik ketika di dunia nyata yang lebih banyak diam (Winarni, 2020). Beberapa orang menciptakan citra palsu tentang diri mereka di dunia maya, yang tidak selalu mencerminkan kepribadian atau kehidupan mereka yang sebenarnya untuk mempertunjukkan gaya hidup yang lebih sukses daripada yang sebenarnya, keadaan ini disebut dengan “flexing”.

Terkadang seseorang yang melakukan flexing di media sosial tidak sesuai dengan keadaan di dunia nyata, bahkan berdampak pada masalah emosional, seperti depresi atau kecemasan, ketika tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Di dunia nyata, orang cenderung menunjukkan sisi yang lebih nyata dan kompleks dari diri mereka. Perilaku manusia yang semakin hari semakin tidak terpisahkan dari (realitas) dunia maya patut menjadi perhatian yang serius (Mulawarman & Nurfitri, 2017). Beberapa orang dapat menjadi terlalu tergantung pada media sosial, menghabiskan banyak waktu untuk memeriksa, berinteraksi, atau mengonsumsi

konten. Tetapi dalam kehidupan nyata, memiliki tanggung jawab dan aktivitas lain yang lebih penting.

Penelitian ini mengangkat tentang identitas diri yang divisualisasikan dalam bentuk perbedaan perilaku kehidupan dunia maya dengan dunia nyata dalam media film. Penelitian ini sudah pernah dilakukan pada film #Blessed pada tahun 2019 yang di sutradarai oleh Candra Aditya yang mengangkat tentang penipuan investasi karena tergiur dari kehidupan mewah oleh pelaku.



Gambar 1. 1 Film #Blessed

Film #Blessed menggambarkan bagaimana media sosial dapat berpengaruh terhadap kehidupan orang lain yang melihatnya sehingga membentuk persepsi orang lain dan menciptakan gambaran yang mungkin tidak sepenuhnya mencerminkan kehidupan sehari-hari. Film ini menggambarkan Della yang menggunakan media sosial sebagai pembentukan citra diri yang berlebihan atau flexing yang bertujuan untuk menunjukkan kesuksesan mereka kepada orang lain melalui media sosial dengan niat untuk menipu korbannya.

Kemudian pelaku penipuan menawarkan peluang investasi dengan janji-janji imbal hasil yang sangat tinggi atau sangat bagus untuk menjadi kenyataan, pelaku juga mungkin memberikan tekanan untuk menambah investasi dengan berjanji bahwa semakin banyak uang yang diinvestasikan, semakin besar keuntungan yang akan diperoleh.

Berbeda dengan penelitian yg akan dilakukan, penulis menekankan dari sisi dampak sosial yang merujuk pada perubahan atau pengaruh yang terjadi pada seseorang sebagai akibat dari suatu peristiwa, tindakan, atau fenomena yang terjadi di media sosial meliputi perubahan seseorang dalam cara berinteraksi dan berperilaku di dunia nyata.

Misalnya Media sosial yang terdapat banyak postingan dengan fitur komentar sehingga para pengguna bisa menanggapi postingan tersebut. Komentar tersebut merupakan representasi dari kehidupan di media sosial yang seolah media sosial menjadi dunia nyata namun begitu terbalik ketika di dunia nyata tidak sesuai dengan dunia maya. Citra yang positif secara online dilakukan untuk memenuhi ekspektasi sosial atau untuk membangun reputasi yang baik di dunia maya.

Melalui pembuatan film pendek fiksi dengan menggunakan representasi dunia maya sebagai dunia nyata tentang identitas diri, penulis berkesempatan menggambarkan sisi dunia maya dan dunia nyata yang dilakukan masyarakat saat ini. Film ini dapat memberikan pengalaman visual yang memukau, memperkaya pengetahuan penonton dengan pembawaan lokal bahasa dan budaya keseharian masyarakat Surabaya yang berpotensi mempromosikan kebudayaan lokal kepada masyarakat luas yang menjadi peluang untuk menjelajahi dan menggali lebih dalam tentang media sosial di masyarakat sekitar penulis.

Dalam film ini, sutradara dapat mengeksplorasi berbagai aspek keseharian masyarakat Surabaya melalui narasi fiksi yang dapat menciptakan pengalaman imersif yang menggambarkan dunia maya dan dunia nyata dibalut dengan pembawaan lokal kepada penonton. Film ditonton, dan dibicarakan (Imanjaya, 2019). Dengan soundtrack original, film ini dapat meningkatkan kapasitas emosional yang membantu penonton merasakan emosi karakter, memahami konflik, dan meresapi momen-momen penting dalam cerita. Penonton memilih film karena ingin memuaskan kebutuhannya (S, S, & Annisa, 2019).

METODE PENELITIAN

Penulis menggunakan penelitian kualitatif dengan pengumpulan data yang mendalam dan analisis untuk mendapatkan pemahaman tentang identitas diri berbagai aspek film, seperti narasi, visual, penampilan pemeran, pengarahannya, dan pesan yang disampaikan. Penulis melakukan observasi di salah satu platform media sosial yaitu Instagram

dilanjutkan dengan wawancara kepada pengguna media sosial, pakar media dan psikolog kemudian melakukan studi literatur dan studi kompetitor dengan film yang serupa.

Pada penelitian ini yang menjadi objek adalah pengguna, dalam hal ini adalah mahasiswa, dengan identitas flexing media sosial, pakar media dan psikolog yang dijadikan acuan sehingga diharapkan dapat menginspirasi masyarakat pengguna media sosial untuk lebih memahami perbedaan antara yang terlihat di media sosial dan kenyataan dalam kehidupan sehari-hari sehingga masyarakat menjadi lebih kritis dalam mengevaluasi informasi yang mereka konsumsi di platform media sosial.

Lokasi penelitian merupakan tempat yang digunakan untuk lokasi syuting pada tahap produksi. Berikut lokasi yang akan dipakai saat syuting:

- 1) Taman/halte
- 2) Rumah

Teknik pengumpulan data adalah metode atau pendekatan yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau fakta yang relevan dalam suatu penelitian. Teknik yang digunakan penulis adalah observasi, wawancara, studi literatur, studi kompetitor.

Wawancara ditujukan kepada pakar media yang membantu dalam pemahaman yang lebih baik tentang pandangan media sosial. Kemudian penulis melakukan Wawancara dengan psikolog yang dapat membantu mengidentifikasi bagaimana identitas flexing di media sosial dapat memengaruhi konsep diri seseorang di dunia nyata. Wawancara terhadap mahasiswa sebagai pengguna media sosial juga diperlukan oleh penulis untuk mengeksplorasi konteks di sekitar tindakan flexing dan mengidentifikasi motivasi di baliknya.

Observasi dalam penelitian dilakukan pada platform media sosial yaitu Instagram metode yang melibatkan pengamatan perilaku pengguna di dunia maya dan dunia nyata secara objektif yang dapat memengaruhi persepsi seseorang tentang norma sosial dan nilai-nilai yang mendominasi di dunia maya sehingga memengaruhi cara mereka berperilaku pengguna dengan identitas flexing dan berpikir di dunia nyata dan seseorang berinteraksi dengan media sosial, bagaimana mereka

menggunakan platform tersebut, dan bagaimana perilaku tersebut memengaruhi secara pribadi maupun dalam konteks sosial.

Studi literatur perilaku pengguna media sosial di dunia nyata adalah sebuah tinjauan yang melibatkan kajian mendalam terhadap literatur- literatur yang telah terjadi dalam perkembangan media sosial yang terkini, seperti penggunaan fitur baru, tren konten, dan perubahan dalam algoritma platform yang berkaitan dengan perilaku seseorang dalam menggunakan media sosial di lingkungan sehari- hari atau dunia nyata yang bertujuan untuk memahami dan menganalisis berbagai aspek dari perilaku pengguna dengan identitas flexing di media sosial dalam berbagai konteks kehidupan nyata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV ini penulis menjelaskan hasil penelitian dan pembahasan dengan melibatkan data yang telah dikumpulkan untuk mendukung perancangan pembuatan film pendek fiksi dengan menggunakan representasi dunia maya sebagai dunia nyata tentang identitas diri yang berjudul “Sosiale”.

Pra Produksi

Pada tahap ini penulis melakukan perencanaan terkait skenario dan visual sehingga membentuk pondasi awal dalam pembuatan film yang akan menggambarkan identitas diri flexing dalam dunia maya dan dampaknya.

Hasil Pengumpulan Data Hasil Wawancara

Penulis melakukan wawancara kepada beberapa narasumber yaitu Bahana Patria yang bekerja di harian Kompas, Pitri Diah Ambar Retnowati sebagai psikolog, dan beberapa narasumber pengguna media sosial. Wawancara ini dilakukan dengan tujuan memberikan masukan kepada penulis mengenai perilaku flexing di dunia maya dan dampak yang ditimbulkan. Menurut pak bahana sendiri media merupakan medium untuk memberikann informasi dan sebagai tempat untuk mengekspresikan sesuatu. perkembangan informasi yang semakin meningkat karena adanya internet yang awalnya penyebaran

informasi dilakukan secara manual sekarang berpindah ke digital. Media konvensional pun berubah ke media digital mengikuti perkembangan zaman.

Menurut pak bahana Setiap kemajuan pasti ada dampaknya “perubahan pola kerja harus bekerja lebih cepat karena orang melihat berita langsung setelah diposting. Kemudian saat ini juga banyak wartawan/media sehingga berkurangnya proses seleksi, kalau dulu memiliki proses yang yang standart namun sekarang tidak, karena semua informasi bisa masuk kedalam media sosial sehingga sebuah produk berita tidak terverifikasi dengan akurat karena mereka tidak jalan ke lapangan dengan mumpuni”.

Ketika di media sosial semuanya menjadi setara, karena semua orang atau media bisa menyebarkan apapun didalamnya paada akhirnya orang berlomba-lomba membuat judul yang clickbait sehingga orang yang mengkonsumsi adalah orang-orang yang harus bisa menyeleksi apakah suatu berita dapat dipercaya. Apa yang kita konsumsi di media sosial tanpa disadari mempengaruhi perilaku dan cara bertindak di dunia nyata baik postif maupun negatif terutama bagi anak yang tidak cukup umur karena media sosial seperti hutan belantara yang semua ada di dalamnya.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan penulis kepada ibu Pitri, media sosial dapat menimbulkan dampak negatif pada perubahan perilaku penggunanya. Perilaku pengguna media sosial menjadi lebih apatis dan cuek terhadap lingkungannya. Perilaku pengguna juga kurang percaya diri, cemas, jarang untuk bersosialisasi dengan dunia luar/lingkungannya sehingga menjadi pribadi anti sosial.

Fenomena flexing yang sudah menjadi budaya baru seseorang dan menjadi tontonan yang menjamur di kalangan masyarakat. Tidak bisa dipungkiri saat ini seseorang melakukan flexing dengan barang-barang mewah hanya untuk mendapatkan pengakuan dari orang lain saja. Namun tidak semua yg melakukan flexing berdampak buruk, ada yg melakukan hal tersebut untuk berbagi pengalaman dan menginspirasi orang lain. Fenomena flexing di media sosial mencerminkan tranformasi budaya dalam era digital. flexing memiliki manfaat dan

kekurangan sehingga pendidikan dan kesadaran tentang media sosial yang sehat dengan promosi citra diri yang otentik dapat membantu membangun identitas digital yang positif dan kuat.

Pada sisi psikologis, flexing dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti rasa tidak aman, kebutuhan akan pengakuan karena rasa tidak percaya diri, dan dorongan untuk menonjolkan kesuksesan/status sosial. Dampak Flexing terhadap kesehatan mental individu dapat meningkatkan resiko depresi, dimana perasaan tidak cukup dan kecemasan sosial akibat flexing membuat rasa kesepian dan terisolasi, memicu perasaan tidak berharga dan merasa tidak berguna. Menurut ibu Pitri ada beberapa cara untuk membantu mengurangi perilaku flexing seperti edukasi tentang penggunaan media sosial terutama memahami dampak dari flexing di media sosial, membuat regulasi penggunaan media sosial, membangun kesadaran akan dampak flexing.

Pengguna Media Sosial

Berdasarkan wawancara yang dilakukan penulis kepada beberapa pengguna media sosial, flexing bukan menjadi hal baru dan menjadi bagian yang terpisahkan dari media sosial dan semakin menjadi-jadi seiring waktu yang disebabkan tekanan sosial dan ekspektasi untuk menunjukkan kesuksesan di media sosial yang mendorong seseorang lebih aktif dalam melakukan flexing. Selain itu, persaingan dan keinginan untuk mendapatkan perhatian dan validasi dari orang lain juga dapat menjadi pendorong flexing yang kuat. Bagi sebagian orang perilaku flexing dapat mempengaruhi orang lain "Sejujurnya, kadang terpengaruh. Tapi saya berusaha untuk tetap fokus pada pencapaian pribadi dan bersyukur atas apa yang saya miliki.

Saya pikir penting untuk tidak terlalu membandingkan diri dengan orang lain di media sosial". Dengan maraknya fenomena flexing perlu adanya lebih banyak fitur atau kampanye yang mengedukasi pengguna tentang pentingnya kejujuran dan kerendahan hati. Selain itu, sebuah platform media sosial dapat mempromosikan lebih banyak konten yang menginspirasi secara positif daripada hanya

fokus pada kekayaan materi.

Hasil Observasi

Dalam era digital ini, media sosial telah menjadi ruang publik virtual yang memperkenalkan interaksi jarak jauh yang melibatkan jutaan pengguna di seluruh dunia. Melalui observasi, penulis akan menjelajahi perilaku, tren, dan perubahan yang menciptakan lingkungan digital sehingga memberikan pemahaman tentang peran media sosial dalam membentuk interaksi sosial dan ekspresi diri serta fenomena flexing. Media sosial juga menjadi wadah untuk berbagi momen atau konten dan sebuah panggung yang di mana pengguna media sosial secara aktif merancang dan mengelola citra diri melalui praktik flexing yang menonjolkan prestasi dan keberhasilan. Pada saat observasi di media sosial, terdapat beberapa postingan tren perilaku flexing yang cukup mencolok.

Pengguna Instagram tampak aktif membagikan foto atau cerita yang menonjolkan pencapaian dan keberhasilan pribadi mereka. Hal ini terlihat dalam berbagai konten, seperti foto perjalanan ke destinasi eksotis, menampilkan barang mewah dan kesuksesan dalam karir.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pembuatan film pendek fiksi dengan menggunakan representasi dunia maya sebagai dunia nyata dapat menjadi cara yang efektif untuk menggambarkan dan mengeksplorasi identitas diri. Melalui penggunaan teknologi dan visualisasi yang canggih, pembuat film dapat menciptakan pengalaman yang mendalam dan realistis tentang identitas diri. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa representasi dunia maya dapat memberikan kebebasan kreatif yang lebih besar bagi pembuat film, karena mereka dapat menciptakan dunia yang tidak terbatas oleh batasan fisik dan realitas. Hal ini memungkinkan untuk menggambarkan aspek-aspek identitas diri yang mungkin sulit atau rumit untuk diwujudkan dalam dunia nyata.

Dalam pembuatan film pendek fiksi tentang identitas diri, representasi dunia maya

juga dapat memberikan kesempatan untuk menggali tema-tema yang universal dan relevan, seperti konflik identitas, pencarian diri, dan pertanyaan-pertanyaan tentang siapa kita sebenarnya. Melalui penggunaan teknologi dan visualisasi yang canggih, pembuat film dapat menciptakan narasi yang kuat dan menggugah emosi penonton.

Namun, penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan representasi dunia maya sebagai dunia nyata dalam film pendek fiksi tentang identitas diri juga memiliki tantangan. Salah satunya adalah kemungkinan terjadinya pemisahan antara realitas dan dunia maya, yang dapat membingungkan penonton dan mengurangi kekuatan pesan yang ingin disampaikan oleh film. Dalam kesimpulannya, pembuatan film pendek fiksi dengan menggunakan representasi dunia maya sebagai dunia nyata tentang identitas diri dapat menjadi pendekatan yang menarik dan inovatif.

Namun, perlu diingat bahwa penggunaan representasi dunia maya haruslah disertai dengan pemahaman yang mendalam tentang konsep identitas diri dan tujuan yang jelas dalam pembuatan film tersebut. Dengan demikian, film-film pendek fiksi tentang identitas diri yang menggunakan representasi dunia maya dapat memberikan pengalaman yang mendalam dan berdampak bagi penonton.

Daftar Pustaka

Imanjaya, E. (2019). Mencari Film Madani Sinema dan Dunia Islam. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta.

Instagram. (2023, 11 7). Terma Penggunaan. Retrieved from https://help.instagram.com/https://help.instagram.com/581066165581870/?hl=ms&locale=ms_MY

Irwanto. (2019). DISTRIBUSI FILM DALAM DISKURSUS MEDIA DI INDONESIA. Kareba Jurnal Ilmu Komunikasi, 8, 257.

Irwanto, & Hariatiningsih, L. R. (2019). Identitas Diri pada Media Sosial Konstruksi Sosial dan Potensi Rumor Pengguna Instagram. Jurnal Komunikasi.

Kominfo. (2023). Kominfo : Pengguna Internet di Indonesia 63 Juta Orang.

Retrieved from https://www.kominfo.go.id/https://www.kominfo.go.id/index.php/content/detail/3415/Kominfo+%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+63+Juta+Orang/0/berita_satker. (2023, November 4). Identitas Diri: Pengertian dan Contohnya. Retrieved from <https://www.kompas.com/https://www.kompas.com/skola/read/2023/11/04/110000269/identitas-diri--pengertian-dan-contohnya?page=all>

Larasati, N. H. (2022, Juni 14). Pengertian Film dan Jenisnya Menurut Para Ahli. Retrieved from <https://www.diadona.id/https://www.diadona.id/d-stories/pengertian-film-dan-jenisnya-menurut-para-ahli--200626s.html>

McQuail, D. (2003). Teori Komunikasi Massa Suatu Pengantar. Jakarta: Erlangga.

Merdeka. (2022, Agustus 22). Retrieved from <https://www.merdeka.com/sumut/instagram-adalah-media-sosial-berbasis-foto-dan-video-simak-penjelasan-nya-kln.html>

Muiz, A. (2023, Juni 14). Pengertian Film – Sejarah, Jenis, Genre, Unsur dan Fungsi. Retrieved from [www.adammuiz.com:https://adammuiz.com/film/#2_Film_Fiksi](https://adammuiz.com/film/#2_Film_Fiksi)

Mulawarman, & Nurfitri, A. D. (2017). Perilaku Pengguna Media Sosial beserta Implikasinya Ditinjau dari Perspektif Psikologi Sosial Terapan. Buletin Psikolog, 44.

Pohan, S., Munawwarah, P., & Sinuraya, J. S. (2023). Fenomena Flexing Di Media Sosial Dalam Menaikkan Popularitas Diri. Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Media Sosial (JKOMDIS), 490- 493.

Pratista, H. (2008). Memahami film. Yogyakarta: Homerian Pustaka.

Robin Johannes de Britto Moran, B. M., & Munandar, BFA, MFA, A. (2023). Manajemen Produksi Film. Manajemen Produksi Film, 42.

S, D. H., S, K. A., & Annisa, F. (2019). Menonton Penonton Khalayak Film Bioskop di Tiga Kota Jakarta, Bandung, Surabaya. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta.

Studio Antelope. (2023, Mei).

Pengertian Sutradara Dan
Tugas-Tugasnya Dalam
Pembuatan Film. Retrieved
from studioantelope.com:
<https://studioantelope.com/pengertian-dan-tugas-sutradara-dalam-produksi-film/>
Winarni, I. T. (2020, November 25). Sifat
Berbeda antara Dunia Nyata dengan Dunia
Maya. Retrieved from
[https://www.kompasiana.com/](https://www.kompasiana.com/https://www.kompasiana.com/indah16799/5fbd7de8ede484d926a6482/sifat-berbeda-antara-dunia-nyata-dengan-dunia-maya)
[https://www.kompasiana.com/indah16799/5fbd7de8ede484d926a6482/sifat-berbeda-antara-dunia-nyata-dengan-dunia-maya.](https://www.kompasiana.com/indah16799/5fbd7de8ede484d926a6482/sifat-berbeda-antara-dunia-nyata-dengan-dunia-maya)