

DESAIN PRODUKSI FILM PENDEK “SALIM SIT” TENTANG ANTI KORUPSI DALAM KOMPETISI SEPAK BOLA ANTAR KAMPUNG (TARKAM)

PRODUCTION DESIGNER THE FILM “SALIM SIT” ON ANTI-CORRUPTION IN VILLAGE FOOTBALL COMPETITIONS

Marcella Grace Nethanya Geraldine Kountul¹, Wibisono Tegar Guna Putra² dan
Muchammad Zaenal Al Ansory³

^{1,2,3}Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1,
Bandung, Terusan Buahbatu - Bojongsoang, Sukapura, Dayeuh Kolot 40257 Bandung West Java

Marcellagrace@student.telkomuniversity.co.id
Wibisonogunaputra@student.telkomuniversity.co.id
Zenalansory@telkomuniversity.co.id

ABSTRAK

Fenomena praktik kecurangan seperti suap dan pengaturan skor dalam pertandingan sepak bola, tidak hanya terjadi di level profesional, tetapi juga merambah ke liga antar kampung (tarkam). Masalah ini merusak nilai sportivitas dan keadilan dalam olahraga, namun belum banyak diangkat secara dekat melalui media visual. Perancangan ini bertujuan untuk merancang desain produksi film pendek fiksi berjudul “Salim Sit” sebagai media kritik sosial terhadap praktik kecurangan dalam sepak bola tarkam. Perancang menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan observasi, wawancara, studi pustaka, serta analisis visual. Pada tahap pra-produksi, perancang menyusun data untuk membangun konsep visual *wardrobe*, properti, dan set berdasarkan hasil observasi lapangan. Pada tahap produksi, perancang menerapkan konsep tersebut dalam proses syuting, bekerja sama dengan tim artistik, sutradara, dan DOP. Pada tahap pasca-produksi, perancang mengevaluasi efektivitas elemen visual dalam menyampaikan pesan anti-korupsi. Hasil perancangan menunjukkan bahwa elemen visual seperti kostum, warna, properti, dan latar berhasil merepresentasikan karakter serta memperkuat pesan sosial dalam film. Penanda visual seperti

kaos tim yang memudar, *spanduk* seadanya, dan atribut wasit yang dibuat secara *diy* menjadi simbol dari ketimpangan dan manipulasi yang terjadi di lapangan. Kesimpulannya, desain produksi memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan melalui pendekatan simbolik dan realis serta mampu memperkuat nilai kritik sosial dalam narasi film pendek ini.

Kata Kunci: Film, Anti Korupsi, Desainer Produksi, Sepak Bola Tarkam

ABSTRACT

*The phenomenon of cheating practices such as bribery and match-fixing in football does not only occur at the professional level but has also spread to inter-village amateur leagues (commonly known as *tarkam*). This issue undermines the values of sportsmanship and fairness in sports, yet it has rarely been closely examined through visual media. This design project aims to create the production design for a short fiction film titled *"Salim Sit"* as a form of social criticism against corruption in amateur football. The designer employed qualitative methods, including observation, interviews, literature studies, and visual analysis. The theoretical framework is based on Saussure's semiotics and Plutchik's wheel of emotions to construct symbolic meaning within the mise-en-scène. During the pre-production stage, the designer compiled data to develop visual concepts for wardrobe, props, and sets based on field observations. In the production stage, these concepts were implemented during filming in collaboration with the art team, director, and director of photography (DOP). In the post-production phase, the designer evaluated the effectiveness of visual elements in conveying anti-corruption messages. The results show that visual components such as costumes, color palettes, props, and background settings successfully represent character traits and enhance the film's social message. Visual cues such as faded team jerseys, makeshift banners, and DIY referee gear serve as symbols of inequality and manipulation on the field. In conclusion, production design plays a significant role in delivering messages through symbolic and realist approaches, effectively strengthening the element of social critique in this short film's narrative.*

Key word: *film, anti corruption, production designer, Soccer Village*

PENDAHULUAN

Fenomena korupsi dalam dunia olahraga, khususnya sepak bola, telah menjadi masalah serius yang merusak nilai-nilai sportivitas dan keadilan. Praktik kecurangan seperti pengaturan skor (*match fixing*), suap, hingga manipulasi wasit tidak hanya terjadi di tingkat profesional, tetapi juga merambah ke level amatir seperti liga tarkam (antar kampung). Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), Indeks Perilaku Anti Korupsi (IPAK) Indonesia

pada tahun 2023 mengalami penurunan dari 3,93 (tahun 2022) menjadi 3,92. Penurunan ini mengindikasikan bahwa praktik korupsi masih tinggi dan sikap anti-korupsi di kalangan masyarakat belum cukup kuat (BPS, 2023). Berdasarkan observasi dan wawancara yang perancang lakukan dalam penyelenggaraan turnamen sepak bola pelajar di kabupaten Purbalingga (2024), ditemukan sejumlah praktik curang yang dilakukan oleh pihak penyelenggara dan klub, seperti pembelian pemain secara paket dengan diam-diam, pengaruh dana terhadap hasil pertandingan, serta keberpihakan wasit yang merugikan tim lawan. Masalah ini tidak hanya merusak sportivitas, tetapi juga menghambat potensi pemain muda lokal. Berdasarkan fenomena tersebut penting untuk mengedukasi serta mengajak masyarakat Indonesia tentang sikap anti korupsi dan dampak dari korupsi di dunia sepak bola khususnya di liga tarkam. Namun sayangnya, belum banyak media yang secara langsung mengangkat isu ini, terutama melalui pendekatan yang dekat dengan keseharian masyarakat. Oleh karena itu, perancang memilih media film pendek bergenre drama komedi sebagai bentuk kritik sosial terhadap budaya curang di dunia sepak bola tarkam. Film pendek berjudul 'Salim Sit' hadir dengan latar dunia tarkam sebagai medium kritik terhadap praktik korupsi sepak bola. Lokasi syuting dipilih di kabupaten Purbalingga karena wilayah ini memiliki banyak lapangan sepak bola dan klub lokal aktif, yang menunjukkan peran olahraga sebagai bagian dari aktivitas sosial masyarakat (RTH Purbalingga, 2024; Gema Soedirman, 2022). Penentuan lokasi ini tidak dimaksudkan untuk merepresentasikan tingkat korupsi di wilayah tersebut, melainkan untuk membangun atmosfer cerita yang relevan secara visual dan budaya. Sebagai desainer produksi, perancang bertanggung jawab dalam merancang aspek visual dalam film yang meliputi *wardrobe*, *setting*, dan properti. Elemen-elemen ini dirancang berdasarkan teori semiotika Saussure dan teori *wheels of emotion* oleh Plutchik untuk membangun makna simbolik

dari setiap visual yang ditampilkan. Dengan pendekatan ini, perancang sebagai desain produksi tidak hanya mendukung narasi film secara estetika, tetapi juga berfungsi sebagai media komunikasi visual yang menyampaikan nilai integritas dan kritik sosial terhadap praktik kecurangan dalam olahraga.

LANDASAN PEMIKIRAN

Korupsi dalam Sepak Bola Indonesia sebagai Konteks Sosial

Film ini berangkat dari kenyataan bahwa praktik kecurangan seperti suap dan match fixing masih terjadi dalam sepak bola di Indonesia, bahkan di level tarkam. Menurut FIFA pengaturan skor merupakan manipulasi hasil pertandingan demi keuntungan finansial atau kepentingan kelompok tertentu. Sanksi pidana maupun administratif yang diatur dalam Kode Disiplin PSSI bergantung pada efektivitas penegakan hukum itu sendiri. Sehingga, banyak masyarakat yang menilai bahwa transparansi dalam proses hukum masih kurang (Moho, 2019). Persoalan ini menjadi penting, sebab sepak bola di Indonesia bukan hanya sekadar olahraga, tetapi juga menjadi sumber mata pencaharian dan industri yang berpengaruh bagi banyak pihak. Dari tingkat nasional hingga tingkat terkecil seperti level tarkam, hal ini terbukti masih terjadi. Karena itu, isu ini perlu disuarakan melalui media film yang dapat dijangkau oleh masyarakat.

Peran Desainer Produksi dalam membangun visual

Saat menonton film, sering kali muncul perasaan seolah-olah tengah memasuki dunia yang benar-benar nyata—tempat di mana karakter hidup dan berinteraksi. Setiap warna, latar, kostum, dan properti bukan sekadar hiasan, melainkan bagian dari kisah yang membentuk suasana dan emosi dalam cerita. Bordwell & Thompson (2020) menjelaskan konsep mise-

enscène, yang berarti "menempatkan ke dalam adegan". Elemen seperti wardrobe, setting, dan properti bukan hanya sekadar dekorasi, tetapi memiliki peran besar dalam membangun atmosfer dan memperkuat karakterisasi serta menyampaikan makna secara implisit. Perancang sebagai desainer produksi berperan sebagai arsitek visual yang menerjemahkan naskah menjadi 19 dunia nyata di dalam film. Perancang menyusun konsep warna serta memilih properti yang memperkuat suasana dan emosi dalam cerita. Setiap elemen dirancang dengan cermat sejak pra-produksi, memastikan keselarasan antara estetika, narasi, dan anggaran yang tersedia. Film tidak hanya memainkan kondisi psikologis, tetapi juga mengeksplorasi persepsi realitas. Dengan demikian, penting untuk memahami pesan yang dikomunikasikan pada serangkaian gambar bergerak (Widyaevan & Wiguna, 2021) —dalam pembuatan film ini, Perancang menerapkan pendekatan simbol ketimpangan dan praktik curang dapat tersampaikan melalui penggunaan kostum usang untuk tim yang disisihkan atau properti seadanya yang mencerminkan realitas tarkam.

Peran desainer produksi dalam genre drama komedi

Film pendek dipilih sebagai media karena kemampuannya menyampaikan gagasan secara ringkas namun kuat. Menurut Richard Rabin, film pendek cenderung menyoroti satu momen penting dan mengandalkan kekuatan visual ketimbang dialog panjang. Dalam konteks ini, genre drama komedi dipilih bukan semata untuk menghibur, tetapi untuk membungkus isu serius secara ringan dan mudah diterima. Endraswara (2011) menyatakan bahwa drama komedi adalah drama yang riang, menghibur, dan diakhiri dengan kebahagiaan, serta menampilkan dialog-dialog kocak dan menyindir. Selain itu, cerita dikemas lewat pendekatan yang akrab agar pesan dapat tersampaikan kepada penonton dengan cara yang lugas dan bermakna. Dan

peran desain produksi dalam membangun drama komedi ini didukung dengan bagaimana desainer produksi dapat menciptakan suasana dunia komedi dan menyelaraskan cerita melalui visualnya. Seperti pemilihan elemen visual yang membangkitkan unsur komedi tertentu, set yang realistis dan kostum yang mendukung alur cerita drama komedi, desain produksi berperan penting dalam mewujudkan visi cerita kedalam bentuk visual yang tepat dan sesuai dengan genre yang dipilih.

Pendekatan semiotika

Menurut (Ferdinand de Saussure, 1857-1913), semiotika terdiri dari dua elemen utama: petanda/konotasi (signified) dan penanda/denotasi (signifier). Petanda adalah makna atau konsep yang dihasilkan dari fungsi atau nilai dalam sebuah karya, sedangkan penanda merujuk pada bentuk fisik yang dapat dikenali, seperti wujud arsitektur. Hubungan antara keduanya didasarkan pada konvensi yang disebut signifikasi, yaitu sistem tanda yang mempelajari relasi elemen tanda berdasarkan aturan tertentu. Kesepakatan sosial diperlukan untuk dapat memaknai tanda tersebut. Dari pengertian di atas bahwa sebuah penanda dan petanda itu sangat berkaitan satu sama lain yang tidak dapat dipisahkan, karena petanda merupakan arti dari sebuah penanda. Dan suatu kesepakatan yang sudah dimaknai secara umum itu merupakan arti bagi semuanya dengan aturan yang telah disepakati bersama.

DATA DAN ANALISIS DATA

Pada tahap ini perancang melakukan observasi langsung pada pertandingan sepak bola Kades Ledung Cup 3 yang berlokasi di lapangan desa Ledug, Kec. Kembaran, Kab. Banyumas. Perancang mengetahui adanya pertandingan melalui instagram @tarkam.banyumas dimana postingan mereka berisi tentang pertandingan-pertandingan tarkam saat itu. Perancang mengamati langsung dengan tujuan untuk mengetahui suasana tempat, properti, kostum serta situasi yang berlangsung. Tim yang bertanding saat itu adalah Kedungmalang football klub vs Teluk football klub. Observasi dimulai dari pintu masuk lapangan pertandingan, perancang disambut dengan gapura selamat datang dari acara tersebut, alur masuk juga dilengkapi dengan spanduk-spanduk sponsor yang terpampang dan sebelum perancang dan tim memasuki area pertandingan, perancang membeli tiket terlebih dahulu di loket tiket. Selain itu perancang juga mengamati suasana pertandingan yang cukup ramai dan banyak penonton yang antusias, perancang mengamati bagaimana area lapangan tersebut dilengkapi dengan pedagang kaki lima yang menjual aneka ragam makanan dan minuman. Perancang berharap bahwa observasi ini dapat memberikan gambaran kepada perancang sebagai strategi desain produksi sebelum mulai produksi film pendek "salim sit" ini serta melengkapi data perancang sebagai penulis dalam laporan ini.

Tahap selanjutnya perancang berencana untuk melakukan wawancara dengan beberapa narasumber yang berkaitan langsung dengan pertandingan sepak bola tarkam. Perancang melakukan wawancara dengan tujuan untuk mengetahui dan menganalisis mengenai elemen *mise-en-scène* seperti apa yang diperlukan untuk menciptakan suasana yang sesuai dengan alur cerita yang sudah dibuat oleh sutradara. Narasumber datang dari berbagai latar belakang, peran serta perpektif yang berbeda, mulai dari pelatih yang sudah melatih tim sepak bola dari 2013, pemain yang berpengalaman dalam pertandingan tarkam, dan salah satu penonton yang pernah memeriahkan pertandingan tarkam. Perancang juga melakukan studi literatur terhadap beberapa sumber untuk mengetahui dan menambah pemahaman perancang mengenai desain produksi melalui beberapa aspek visual *mise-en-scène* yaitu setting, property, wardrobe dan make up. Melalui studi literatur ini, perancang mendapatkan definisi dasar tentang desain produksi serta mengetahui lebih mengenai relevansi pendekatan analisis yang perancang pilih dengan elemen visual *mise-en-scène* yang akan perancang ciptakan dalam film "Salim Sit" ini.

KONSEP PERANCANGAN

Dalam pembuatan film pendek ini, perancang sebagai desainer produksi menggunakan pendekatan semiotika menurut Saussure, karena film adalah pendekatan untuk memahami bagaimana tanda-tanda visual, audio, dan naratif dalam film membentuk makna. Dan visual yang sesuai dengan alur cerita film membutuhkan *mise-en-scène* yang mendukung untuk mencapai makna yang diinginkan. *Mise-en-scène* seperti latar, properti, *wardrobe*, dan elemen visual lainnya diposisikan sebagai penanda, sedangkan makna atau pesan yang ingin disampaikan—termasuk kritik sosial terhadap budaya suap

dan ketimpangan dalam dunia sepak bola tarkam—berfungsi sebagai petanda. Melalui pendekatan ini, perancang berupaya mengonstruksi makna secara visual dan simbolis agar pesan sosial dalam film dapat tersampaikan secara efektif kepada penonton

PROSES PERANCANGAN KARYA

Pra Produksi

Tahap pertama yang Perancang lakukan adalah *breakdown script*, hal ini bertujuan untuk mengelompokkan kebutuhan set Lokasi, *wardrobe*, *property* dan *make up* disetiap scenenya. Dengan adanya *breakdown script*, perancang menjadi lebih mudah dalam proses detail *breakdown set* lokasi, *wardrobe* dan *property*. Setelah perancang melakukan *breakdown script*, perancang melakukan bedah karakter untuk memahami dan menentukan kostum serta *makeup* yang sesuai dengan naskah yang telah dibuat. Dalam naskah terdapat beberapa karakter yaitu karakter utama, karakter antagonis, karakter pendukung, serta karakter figuran. Tahap selanjutnya adalah perancang mulai menyesuaikan *wardrobe* secara detail untuk setiap masing-masing karakternya dengan menggunakan teori yang Perancang pilih yaitu teori warna. Perancang memasukkan warna sesuai dengan kepribadian dari karakter dalam cerita. Karakter antagonis memakai *wardrobe* yang berwarna cenderung gelap, sedangkan karakter yang memerankan peran protagonis memakai *wardrobe* yang cenderung terang. Karena naskah dari film ini mengangkat tema sepak bola, kebanyakan *wardrobe* para karakter menggunakan baju yang bertema *sporty*. Dari segi *property* yang dibutuhkan untuk kelengkapan *wardrobe*, perancang juga memilih benda-benda yang sesuai dengan peran karakter.

Perancang juga melakukan survey lokasi syuting dengan detail tempat adalah 3 lokasi utama yaitu lapangan pertandingan, ruang klub dan ruang strategi klub. Tahap ini menjadi dasar bagi perancang dalam menyusun denah dan perencanaan set lokasi yang perancang buat.

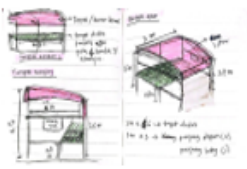
Produksi

Saat produksi berlangsung, Perancang sudah menentukan pembagian jobdesc pada tim Perancang sebagai tim artistik. Perancang membagikan berdasarkan pengalaman tim dimana ada yang pernah bekerja sama sebagai prop. Master dan ada yang berpengalaman dalam menyusun *wardrobe*. Terdapat juga anggota yang memang sedang mempelajari dunia perfilman sehingga memudahkan Perancang dalam menyampaikan tujuan dan pesan yang Perancang inginkan. Saat proses *take* berlangsung, tim artistik langsung melanjutkan penataan set untuk adegan berikutnya, sehingga tidak seluruh anggota berada di lokasi pengambilan gambar pada saat *take* berlangsung. Meskipun perencanaan telah disusun secara detail, dalam tahap pelaksanaan produksi terdapat beberapa perubahan yang tidak terduga, khususnya pada aspek set lokasi, *wardrobe*, dan properti. Situasi ini mendorong perancang untuk melakukan penyesuaian di lapangan bersama tim, guna memastikan kelancaran proses produksi secara keseluruhan.

HASIL DAN DISKUSI

Setelah melewati tahap pra-produksi hingga produksi, perancang menemukan kesinambungan dan relevansi antara pendekatan analisis semiotika dan pendekatan analisis warna oleh plutchik dengan data observasi, wawancara, studi literatur dan karya sejenis. Perancang berhasil menemukan bagaimana suasana dan atmosfer yang terbangun melalui elemen visual yang mewakili makna dalam pertandingan tarkam. Penggunaan elemen visual yang

otentik, seperti kostum sederhana dan suasana pedesaan, memperkuat narasi dan memberikan pengalaman visual yang relevan dengan audiens. Perancang mampu membangun suasana, karakter, dan pesan melalui elemen *mise-en-scène* yang sesuai dengan alur cerita dan pesan yang ingin disampaikan oleh sutradara. Salah satu hasil analisis observasi yang telah perancang buat adalah tabel dibawah ini:


No	Data Observasi		Teori Semiotika		Relevansi dengan perancangan
	Penanda (signifier)	Makna (Signified)	Denotatif	Konotatif	
1	<p>2 bangku tim yang tersebar di sisi lapangan dan terbuat dari bambu serta atap terpal</p> 	<p>Bangku ini sebagai tempat duduk kedua tim yang cukup kokoh karena berbahan dasar bambu yang diameter lingkarannya tebal</p>	<p>Secara denotatif, bangku ini menunjukkan makna bahwa jumlah pemain yang cukup banyak memerlukan bentuk bangku yang agak lebar dengan atap di atasnya agar pemain tidak kepanasan/kehujan</p>	<p>Bangku yang berbahan dasar bambu dengan atap terpal yang lebar.</p>	<p>Bisa digunakan sebagai properti di set lokasi lapangan pertandingan, dan sebagai realitas tarkam, bangku tersebut dapat dibuat menggunakan bambu dan diikat dengan paku ataupun tali rafia</p>

5	Tenda panitia, komentator dan beberapa penonton (2 tenda kecil dan 1 tenda besar)	Tenda ini sebagai tempat komentator dan beberapa tamu undangan yang menonton acara ini, seperti orang-orang dari kelurahan dan sponsor	Sebagai salah satu tempat yang luas dan memadai yang disediakan panitia sehingga penonton tidak keujanan/kepanasan saat menonton pertandingan, selain itu tenda ini juga digunakan sebagai tempat komentator serta meja piala.	Tenda	Bisa digunakan sebagai salah satu properti yang memberikan makna keramaian pertandingan bola liga tarkam karena tenda biasa dipenuhi penonton dan para tamu undangan
6	Pedagang	Pedagang disini meninggalkan kesan perkampungan dimana para pedagang menjual berbagai jajanan lokal.	Tenda yang dipakai para pedagang rata-rata memiliki warna yang senada, dengan bentuk yang sama juga. Hal ini menunjukkan kesan keberagaman antar pedagang dan termasuk ciri khas pedagang area pertandingan tarkam saat itu	Pedagang	Bisa digunakan sebagai salah satu faktor pendukung suasana saat pertandingan tarkam berlangsung

Gambar 1 Tabel analisis data observasi
Sumber: dokumentasi pribadi

Dan berdasarkan hasil analisis, perancang mampu menerapkannya kedalam perancangan film "Salim Sit" ini. Perancang menerapkan pendekatan analisis warna terhadap kostum pemain, menyusun properti yang membangun suasana pertandingan tarkam, dan tentunya sesuai dengan makna yang ingin

disampaikan melalui film ini. Contoh salah satu hasil perancangannya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

<p>13</p>  <p>Scene: 8 Alur: mundur</p>	<p>Setting: lapangan pertandingan</p> <p>Properti: <i>key prop</i> dalam scene ini adalah sandal jepit yang dipakai untuk latihan tim. Sandal jepit ini sebagai pengganti cone yang mewakili keterbatasan tim dan menunjukkan daya juang tim dalam kondisi seadanya. Ini merupakan simbol realitas dari tarkam.</p> <p>Wardrobe: seluruh pemain tim memakai <i>jersey</i> bebas untuk latihan, dilengkapi dengan kaos kaki dan sepatu bola mereka masing-masing. Untuk pemeran naturalisasi yaitu atay sebagai perannya yang berasal dari luar daerah, perancang memberikan kostum yang berbeda dari lainnya. Atay mengenakan <i>graphic tee</i> dengan daleman hitam lengan panjang (<i>double sleeve</i>). Hal ini bertujuan agar tokoh ini menonjol secara visual dan meninggalkan gaya “perkotaan” dari caranya berpakaian namun tetap menjaga kesan natural agar tetap sesuai dengan latar dunia tarkam yang digambarkan dalam film. Sedangkan pak bayu sebagai pelatih masih konsisten memaki kostum dengan model kaos polo berwarna putih, celana olahraga hitam dan memakai topi serta peluit.</p>
---	---

Gambar 2 Tabel Hasil Perancangan
Sumber: dokumentasi pribadi

KESIMPULAN

Kesimpulan perancang dalam perancangan ini adalah desainer produksi memiliki peran penting dalam membangun elemen visual untuk menyampaikan makna dan pesan yang ingin disampaikan. Perancangan ini membuktikan bagaimana keputusan visual oleh desainer produksi ternyata mampu memperkuat penyampaian tema dan konflik film secara sinematik. Melalui pendekatan analisis, elemen mise-en-scene tidak hanya dijadikan sebagai pelengkap atau sebagai estetika visual saja, namun memiliki pesan yang terbukti efektif untuk disampaikan. Film pendek "salim sit" ini dilengkapi dengan elemen visual mise-en-scene yang bertema pertandingan sepak bola tarkam. Dengan membangun suasana liga tarkam melalui properti seperti umbul-umbul, bola, gawang serta keramaian yang tercipta dari pedagang dan penonton menjadi salah satu upaya perancang untuk mewujudkan kesatuan elemen visual yang relevan dengan tema perancangan film ini. Dengan upaya ini, perancang dapat menyampaikan makna dan pesan yang mudah dipahami oleh khalayak umum dengan elemen visual yang sederhana, mendukung, realistis dan tentunya selaras antara estetika dan narasi cerita. Untuk pengembangan perancangan lebih lanjut, perancang menyarankan agar pesan anti-korupsi dalam sepak bola juga dieksplorasi melalui format media lain, seperti seri web pendek, video interaktif, atau animasi edukasi, guna menjangkau audiens yang lebih luas, terutama generasi muda yang aktif di media sosial. Serta studi lebih mendalam tentang psikologi audiens, termasuk analisis preferensi visual, pola konsumsi media, dan respon terhadap genre drama komedi juga dapat dilakukan untuk meningkatkan efektivitas penyampaian pesan

DAFTAR PUSTAKA

- Abrams, M. H. (1999). *A Glossary of Literary Terms*. Boston: Heinle & Heinle.
- Berger, A. A. (1993). *An Anatomy of Humor*. Transaction Publishers.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2020). *Film Art: An Introduction* (11th ed.). McGraw-Hill Education.
- Brown, B. (2020).
- Fiardi, R.K., Agung, L., & Putra, W.T.G. (2024). Analyzing sexual violence in Photocopier films: A multimodal discourse approach. *ProTVF*, 8(1), 52-66. <https://doi.org/10.24198/ptvf.v8i1.48654>
- Cinematography: Theory and Practice. Routledge. Budiarsa, I. W. (2021). *Simbol dan Identitas dalam Busana Tradisional*. Denpasar: Pustaka Bali.
- Chen, W., Wu, Y., & Lin, S. (2012). Color in Emotion and Film. *International Journal of Design*, 6(2), 45–57.
- Elliott, K. A. (1997). *Corruption and the Global Economy*. Institute for International Economics.
- Hoser, B. (2018). *Color Theory in Film: The Psychology Behind Colors*. Munich: AV Press.
- Kim, S. (2020). *The Language of Costume in Cinema*. Seoul: CineBooks.
- Lathrop, G., & Sutton, D. O. (2014).
- Ansory, M.Z.A., Adi, A.E. (2024). Impact of radicalism and terrorism through social media among youth in the Film *The Lone Wolf Next Door*. *International Journal of Visual and Performing Arts* ISSN 2684-9259 Vol. 6, No. 1, June 2024, pp. 36-51.
- Designing for Screen: Production Design and Art Direction Explained. Focal Press.
- Moho, A. (2019). Transparansi dan Tantangan Penegakan Hukum dalam Sepak Bola Indonesia. *Jurnal Hukum Olahraga*, 5(1), 10–20.
- Pratista, H. (2017). *Memahami Film*. Buku Kompas.
- Saroengallo, F. (2008). *Dasar-dasar Penyutradaraan Film dan Televisi*. Penerbit Grasindo.
- Saussure, F. de. (1916).

- How to Cite: Widyaevan, Dea Aulia & Wiguna, Iqbal Prabawa. (2021). Interior Mise-En Scene in Asian Horror Film's **Settings**. CAPTURE: Jurnal Seni Media Rekam, 13(1), 51-70
- Course in General Linguistics. (C. Bally & A. Sechehaye, Eds.). McGraw-Hill.
- Sugiyono. (2017). Metode Perancangan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- The Guardian. (2017).
- La La Land and the Problem of Jazz and Race. Retrieved from <https://www.theguardian.com/> Wasco, D., & Reynolds-Wasco, S. (2016). Production Design Insights: La La Land. Interview.
- JTKS. (2022). Kajian Implementasi Studi Kasus pada Desain Produksi Artistik Film. Retrieved from <https://journal.isi.ac.id/index.php/JTKS/article/download/9810/3493>
- JFTNM. (2022). *Mise-en-scène* sebagai Pendukung Unsur Dramatik Film Penyalin Cahaya. Retrieved from <https://journal.isipadangpanjang.ac.id/index.php/JFTNM/index>
- JTKS. (2022). Kajian Implementasi Studi Kasus pada Desain Produksi Artistik Film. Retrieved from <https://journal.isi.ac.id/index.php/JTKS/article/download/9810/3493>
- JFTNM. (2022). *Mise-en-scène* sebagai Pendukung Unsur Dramatik Film Penyalin Cahaya. Retrieved from <https://journal.isipadangpanjang.ac.id/index.php/JFTNM/index>
- Badan Pusat Statistik. (2023).
- Indeks Perilaku Anti Korupsi Indonesia. <https://www.bps.go.id>
- Liputan6.com. (2023). PSS Sleman dan Persikabo Terancam Sanksi Komdis. <https://www.liputan6.com/>

Pemerintah Kabupaten Purbalingga. (2024). Turnamen Sepak Bola Pelajar.

<https://www.purbalinggakab.go.id/> SMRC. (2019).

Survei Preferensi Genre Film Nasional. <https://www.saifulmujani.com/>

