

# Perancangan Film Pendek Terkait *Bipolar Disorder*

Franciscus Xaverius Adhika Wicaksana Putra Zihono<sup>1</sup>, Hen Dian Yudani<sup>2</sup>, I Gusti Ngurah Wirawan<sup>3</sup>  
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra, Jalan Siwalankerto  
No. 121-131, Surabaya, 60236  
Email: m42416093@john.petra.ac.id

## Abstrak

Bipolar atau disebut juga dengan *Bipolar Disorder* adalah sebuah penyakit gangguan emosi, atau perasaan. Orang Dengan Bipolar (ODB) adalah orang yang mengalami gangguan perasaan dengan dua kutub yang berbeda, yaitu disebut Mania dan juga Depresi. Pada saat ini pandangan terhadap pengidap bipolar cenderung buruk dan sering dianggap gila. .Pengidap bipolar sering disisihkan dari lingkungan sosial yang membuat mereka sulit mendapatkan teman dan bahkan di fase yang ekstrim, sering pengidap bipolar berpikir ingin mengakhiri hidupnya. Banyak kasus mengenai pengidap bipolar yang bunuh diri. Oleh sebab itu, dibutuhkan media yang efektif dalam mengkomunikasikan penanganan yang tepat terhadap seseorang yang mengidap bipolar *disorder* . Tujuan dibuatnya perancangan ini adalah untuk memberi tahu kaum muda khususnya di Kota Surabaya, bagaimana cara menghadapi orang dengan Bipolar Disorder di lingkungan sekitar. Film Pendek yang dibuat menceritakan tentang seorang anak muda yang berusaha untuk mengerti dan memahami sahabatnya yang memiliki Bipolar disorder. Tujuan lain dari proyek ini adalah untuk mengedukasi kaum muda mengenai eksistensi adanya Bipolar Disorder

## Kata kunci:

Film, Film Pendek, *Bipolar Disorder*

## Abstract

*Bipolar Disorder, also known as Bipolar Disorder, is an emotional or emotional disorder. People with bipolar disorder (ODB) are people who experience feelings of disturbance with two different poles, which are called Mania and also Depression. At this time the view of people with bipolar tend to be bad and often considered crazy. People with bipolar disorder are often excluded from the social environment which makes it difficult for them to make friends and even in the extreme phase, often people with bipolar disorder think they want to end their lives. Many cases of bipolar disorder have committed suicide. Therefore, effective media are needed in communicating the proper handling of someone with bipolar disorder. The purpose of this design is to inform youngster, especially in Surabaya, how to deal with people suffering from Bipolar Disorder around them. This Short Film told the story of a teenager who tries to understand and comprehend his best friend who has Bipolar Disorder. The other purpose of this project is to educate teenager regarding the presence of Bipolar Disorder.*

## Keyword

*Film, Short Film, Bipolar Disorder*

## Pendahuluan

Bipolar atau disebut juga dengan *Bipolar Disorder* adalah sebuah penyakit gangguan emosi, atau perasaan. Orang Dengan Bipolar (ODB) adalah orang yang mengalami gangguan perasaan dengan dua kutub yang berbeda, yaitu disebut Mania dan juga Depresi. Pada saat ini pandangan terhadap pengidap bipolar cenderung buruk dan sering dianggap gila.

.Pengidap bipolar sering disisihkan dari lingkungan sosial yang membuat mereka sulit mendapatkan teman dan bahkan di fase yang ekstrim, sering pengidap bipolar berpikir ingin mengakhiri hidupnya. Banyak kasus mengenai pengidap bipolar yang bunuh diri. Oleh sebab itu, dibutuhkan media yang efektif dalam mengkomunikasikan penanganan yang

tepat terhadap seseorang yang mengidap bipolar disorder .

## Rumusan Masalah

Bagaimana mengkomunikasikan fenomena *Bipolar Disorder* serta penanganannya dalam sebuah karya berupa film pendek ?

## Tujuan Perancangan

Merancang film pendek Untuk mengkomunikasikan fenomena Bipolar Disorder dan penanganannya dalam sebuah karya berupa film pendek.

## Batasan Lingkup Perancangan

1. Objek Perancangan : Film pendek terkait Bipolar Disorder
2. Lokasi : Kota Surabaya
3. Target Audience: Usia : 15- 23 tahun

## Metode Penelitian

### Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data akan dilakukan dengan observasi, dan wawancara guna mencari tahu informasi mengenai Bipolar Disorder dan sejauh mana masyarakat tahu tentang itu.

### Data Primer

Data primer merupakan sumber data yang diperoleh secara langsung dari sumber asli atau pihak pertama. Metode yang digunakan untuk mendapatkan data primer adalah:

#### 2. Observasi

Observasi dilakukan guna mengetahui secara langsung karakteristik dan perilaku *target audience* saat berkumpul bersama teman-teman. Observasi dilakukan juga untuk mengetahui perilaku ODB. Observasi akan dilakukan di Surabaya dan kota-kota berkembang di Indonesia. Observasi akan dilakukan dengan bantuan peralatan seperti: foto, kamera, *video*, atau alat bantu lainnya.

#### 3. Wawancara

Wawancara ditujukan kepada narasumber dari korban, psikolog, serta komunitas yang ada .Wawancara tersebut dilakukan dengan tujuan agar dapat mencari wawasan dan pengetahuan lebih dalam lagi mengenai penonton Wawancara akan dilakukan dengan sejumlah pertanyaan untuk memperoleh informasi yang berhubungan dengan perancangan ini. Wawancara dapat menggunakan beberapa metode seperti wawancara tatap muka.

## Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung dari media perantara yang diperoleh dan dicatat oleh pihak lain. Perancangan ini membutuhkan pengumpulan bukti data yang telah ada, baik yang dipublikasikan maupun tidak dipublikasikan secara umum. Metode yang digunakan untuk mendapatkan data sekunder adalah:

### 1. Penelitian Pustaka

Penelitian pustaka dilakukan guna mengumpulkan informasi dengan berbagai macam material yang ada seperti dokumen, buku, catatan, dan sebagainya. Penelitian pustaka dilakukan untuk mencari tahu seputar teori *film* dan teori lainnya yang berhubungan dengan perancangan. Selain itu, penelitian pustaka akan dilakukan guna mengetahui teori seputar sinematografi yang berhubungan dengan perancangan ini.

### 2. Internet

Metode pengumpulan data melalui metode internet dilakukan untuk mencari referensi mencakup segala kepentingan yang berhubungan dengan perancangan ini, seperti perilaku *target market* yang berhubungan dengan penderita Bipolar. Metode pengumpulan data melalui internet juga dapat membantu menambah perolehan data sehubungan dengan industri film, maupun teori yang berhubungan teori tentang Bipolar Disorder perancangan.

### 3. Dokumentasi Data

Mengumpulkan data dengan cara memotret, mengamati, mencatat dan sejenisnya. Hasil dokumentasi data berupa foto, gambar, buku, dan arsip.

## Metode Analisa Data

### Metode Deskriptif Kualitatif

Perancangan ini menggunakan deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan dan menggambarkan peristiwa, permasalahan, perilaku secara rinci dan mendalam. Menurut I Made Winartha (2006), metode analisis deskriptif kualitatif adalah menganalisis, menggambarkan, dan meringkas berbagai kondisi, situasi dari berbagai data yang dikumpulkan berupa hasil wawancara atau pengamatan masalah yang diteliti yang terjadi di lapangan. Data yang telah didapatkan melalui wawancara, observasi, penelitian pustaka, dan informasi yang didapatkan melalui internet akan dianalisa dan dirumuskan sebagai jawaban dari permasalahan yang ada.

## Tinjauan Teori

## **Pengertian Film**

Pengertian film menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia; 1. Selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif yang kemudian akan menjadi sebuah potret atau untuk gambar positif yang akan dimainkan di bioskop; 2. Film adalah lakon (cerita) gambar hidup.

Menurut Andy Prasetyo (2011), Film adalah salah satu cabang seni yang memiliki tingkat eksklusivitas tinggi dalam estetika kehidupan masyarakat kita.

### **Klarifikasi Film**

#### **Action**

Memiliki energi yang tinggi, cenderung memiliki budget dan stunt-stunt besar, biasanya memiliki pengejaran, penyelamatan, perkelahian, dan sebuah krisis. Motionnya non stop, memiliki pacing yang cepat, dan ada seorang pahlawan yang melawan orang-orang jahat.

#### **Petualangan**

Cerita cenderung seru, dengan pengalaman yang baru atau visual yang menarik, cukup mirip dengan genre film action, biasanya genre film ini memiliki sekuel atau prekuil. Tema biasanya pencarian sesuatu seperti misalnya harta karun, epic-epic di hutan dan gurun, dan juga film-film disaster.

#### **Komedi**

Memiliki plot yang light, didesain untuk membuat audiens tertawa dan terhibur. Ada juga subgenre dari komedi yaitu slapsticks, spoof, parodi, komedi romantis dan masih banyak lagi.

#### **Kejahatan & Gangster**

Kejahatan (gangster) film dikembangkan pada tindakan jahat penjahat atau mafia, khususnya pencuri uang atau preman kejam yang beroperasi di luar hukum, mencuri dan membunuh jalan melalui hidup. Genre film kriminal dan gangster sering dikategorikan sebagai genre film noir atau film detektif-misteri – karena mendasari kesamaan antara bentuk-bentuk sinematik. Kategori ini berisi deskripsi dari berbagai ‘pembunuh berantai’ film.

#### **Drama**

Biasa menggambarkan karakter realistis, pengaturan, situasi kehidupan, dan cerita yang melibatkan pengembangan karakter yang kuat dan interaktif. Biasanya, mereka tidak fokus pada efek khusus, komedi, atau tindakan.

#### **Epos/Historical**

Epos termasuk drama kostum, drama sejarah, film perang atau aktivitas abad pertengahan. Epos mengambil tokoh sejarah atau peristiwa yang dibayangkan, mistis, legendaris, atau heroik. Genre film ini menambahkan pengaturan mewah dan kostum mewah, disertai dengan kemegahan dan visual yang luas, ruang lingkup dramatis, nilai-nilai produksi yang tinggi, dan background musik yang tematik.

#### **Horror**

Film horor dirancang untuk menakut-nakuti dan untuk memanggil ketakutan terburuk kita yang tersembunyi. Dibuat untuk menakutkan, final yang mengejutkan dan menghibur kita pada saat yang sama dalam pengalaman katarsis.

#### **Musikal/Tarian**

Musikal/tarian adalah bentuk sinematik yang menekankan nilai skala penuh atau lagu dan tarian rutin secara signifikan (biasanya dengan pertunjukan musik atau tari terintegrasi sebagai bagian dari narasi film). Dalam genre film ini, film-film berpusat pada kombinasi musik, tari, lagu atau koreografi.

#### **Science Fiction**

Film sci-fi sering visioner dan imajinatif – lengkap dengan pahlawan, alien, planet-planet yang jauh, pencarian yang tidak mungkin, tempat yang fantastis, penjahat gelap dan bayangan besar, teknologi futuristik, pasukan tak dikenal dan diketahui, dan monster yang luar biasa, baik yang dibuat oleh ilmuwan gila atau malapetaka nuklir.

#### **Perang**

Film perang (dan film anti-perang) cenderung horor dan memilukan, biasanya melawan bangsa dan umat manusia di darat, laut, atau di udara.

#### **Westerners**

Western adalah genre mendefinisikan utama dari industri film Amerika, mereka adalah salah satu yang tertua, genre paling abadi dengan plot yang sangat dikenali, elemen, dan karakter (senjata, kuda, kota berdebu dan jalan, koboi, Indian, dll).

Adapun subgenre lain dari film masih banyak, seperti biopic, chick flick, disaster, fantasi, romansa, superhero dan thriller.

## **Produksi Film**

Menurut Rahabi Mandra (2017), proses penciptaan film pendek terdiri dari 5 tahap yaitu:

- a. Idea and Development
- b. Pre-Production
- c. Production
- d. Post-Production
- e. Distribution

### **Development**

Tahapan ini adalah awal dari pembuatan sebuah film. Di tahapan ini, ide ditemukan dan dikembangkan. Di dalam tahap ini juga ditentukan struktur film.

### **Produksi**

Tahap pra-produksi merupakan tahapan yang paling penting dalam proses pembuatan film. Tahapan ini mencakup seluruh kegiatan proses produksi film dalam segala aspek.

### **Post - Produksi**

Setelah keseluruhan tahap produksi selesai dilakukan, proses selanjutnya adalah tahap pasca-produksi. Tahap ini mengumpulkan seluruh materi audio dan visual dari keseluruhan proses produksi yang kemudian disatukan menjadi satu film yang utuh.

### **Distribusi**

Setelah keseluruhan Film sudah selesai. Beberapa cuplian film baik berupa trailer maupun poster dan screenshot adegan akan dirilis sebelum tahap distribusi ini. Film-Film yang sudah selesai bisa didistribusikan dengan menayangkannya ke bioskop, festival film, atau bahkan didistribusikan ke konsumen lewat media DVD, Blue ray, bahkan platform online seperti Youtube, dll.

### **Bipolar Disorder**

Gangguan bipolar atau yang juga dikenal sebagai penyakit manik-depresi merupakan salah satu dari gangguan jiwa dimana penderita mengalami gangguan mood kronik yang ditandai dengan adanya episode mania atau hipomania yang muncul secara bergantian atau bercampur dengan episode depresi. Menurut Swari (2018) gangguan bipolar adalah suatu kondisi mental yang menyebabkan terjadinya perubahan mood yang ekstrem dimana seseorang dapat memiliki mood yang sangat bahagia atau sangat sedih dimana suasana hati penderitanya dapat berganti secara ekstrem tanpa pola atau waktu yang pasti. Orang dengan gangguan bipolar juga mengalami perubahan dalam pola tidur dan tingkat aktivitas (Bipolar Disorder, 2016).

### **Pembahasan Film**

### **Usulan Pemecahan Masalah**

Penulis menciptakan film pendek sebagai media untuk menyampaikan informasi terkait bipolar dan akan di upload di jejaring sosial seperti, Youtube. Dalam buku "Psychology of Entertainment" (Bryant & Vorderer, 2011) pada bagian perception, ditunjukkan bahwa pada media umumnya, khususnya media hiburan atau entertainment, dapat memberi persepsi secara dinamis.

Film pendek ini bergenre drama. dikarenakan dalam kutipan hasil penonton berdasarkan genre 2017 pada website filmindonesia.or.id, dikatakan bahwa 65% masyarakat Indonesia melihat film dengan kategori drama. Sehingga film pendek ini akan lebih ditonton oleh banyak orang.

Berdasarkan hasil riset pencarian statistika oleh Youtube statistics & data (Statista, 2017), Youtube menempati urutan terbesar dalam bidang video sebesar 43%, sedangkan instagram sebagai salah sarana promosi video populer di Indonesia mencapai 38%. Dan 82% dari pengguna youtube di Indonesia berumur 15-29 tahun. (CNN, 2018). Sehingga membuat film pendek yang diupload di youtube akan sangat efektif dalam mengkomunikasikan fenomena Bipolar Disorder dikalangan anak muda. **Judul Program**

Film Pendek berjudul "Bersama dengan Angan".

### **Durasi**

Durasi perancangan film pendek ini adalah 10 sampai 20 menit.

### **Tujuan Program**

Untuk mengkomunikasikan fenomena Bipolar Disorder dan penanganannya dalam sebuah karya berupa film pendek.

### **Pesan yang Ingin Disampaikan**

Untuk mengkomunikasikan fenomena Bipolar Disorder itu benar-benar ada dan bagaimana kita harus menanganinya di kehidupan sehari-hari sehingga tidak ada korban jiwa **Target Audience**

### **Demografis:**

1. Anak muda berumur 15 tahun sampai 23 tahun.
2. Laki-Laki dan Perempuan
3. SES A-C

### **Geografis**

Kawasan kota Surabaya

## **Psikografis**

Masyarakat yang termakan stereotype bahwa Orang dengan Bipolar adalah anak yang aneh.

## **Behaviour**

Lebih suka menghabiskan waktu bersama teman dan sahabat

## **Sinopsis**

Christian adalah seorang remaja biasa yang duduk dibangku kuliah semester 7. Ia sering berkumpul Bersama teman-temannya. Ia memiliki teman yaitu Beni, Pamela, dan Ricky. Mereka sering berkumpul di rumah Christian untuk berbincang, mengerjakan tugas, dan lainnya. Mereka sudah berteman dari semester awal. Namun Christian dan Beni telah berteman dari SMA. Mereka sangat mengenal satu sama lain. Christian tahu bahwa Beni merupakan seorang yang mengidap Bipolar Disorder. Cerita Film ini mengisahkan tentang flashback bagaimana Christian menghadapi temannya Beni serta meyakinkan teman-temannya untuk mendukung Beni, bukan menjauhinya. Perjalanan panjang dilalui sehingga Christian dapat mendukung Beni untuk Hidup lebih baik dan meyakinkan beberapa temannya sehingga mau untuk menemani mereka. Christian sadar bahwa tidak bisa meyakinkan semua orang, tapi beberapa orang saja merupakan suatu Langkah awal yang baik buat Beni.

## **Treatment**

Opening Judul (2')

Scene :

1. Pengenalan seorang Christian (6')
2. Pengenalan karakter Christian yang biasa saja. (18')
3. Pengenalan teman-teman Christian yaitu, Beni, Dikky, dan juga Pamela. (20')
4. Flashback ke zaman semester 2 (28')
5. Pertama kali menceritakan pertemuan Christian dan Beni terhadap Dikky dan Pamela (45')
6. Pertama kali Christian, Beni, Dikky, dan juga Pamela berkumpul beresama. (30')
7. Christian, Beni, dan Dikky mengerjakan tugas bersama. (30')

8. Mulai menunjukkan sisi manik Beni yaitu sering menghamburkan uang dan emosi yang tidak stabil. (40')

9. Kekecewaan Beni terhadap Pamela, Dikky dan Christian karena diomongi dari belakang. (40')

10. Christian dan Dikky saat tiba-tiba sesuatu aneh terjadi pada Beni (37')

11. Upaya Christian dan Dikky untuk menenangkan Beni, (29')

12. Montage mereka membantu dan transisi Christian dan Dikky berkonsultasi dengan psikolog. (32')

13. Christian dan Dikky berkonsultasi dengan psikolog. (140')

14. Montage Christian mencari tahu tentang Bipolar Disorder. (20')

15. Christian memberi tahu keadaan Beni dan membujuk Pamela untuk minta maaf ke Beni. (15')

16. Christian, Dikky, dan Pamela datang ke rumah Beni. Christian emosi terhadap Beni. (90')

17. Montage Christian dan Beni menyesal dengan masing-masing perbuatannya. (67')

18. Dikky mengajak Christian untuk minta maaf ke Beni (25')

19. Christian dan Dikky akhirnya saling memaafkan. (60')

20. Christian dan Dikky berusaha membantu Beni minta maaf kepada Pamela (25')

21. Balik ke masa sekarang di mana mereka menikmati momen bahagia. (10')

22. Penutup dengan kumpulan instastory momen Christian bersama Beni. (35')

23. Judul dan Credit. (30')

## **Peralatan**

1. Kamera : Sony a6500

2. Lensa :

Artisan 55mm f/1.4

Laowa 9mm f/2.8 Zero-D

Sigma 16mm f/1,4

3. Sound :

Microphone Condenser Taffware

Iphone 10

4. Tripod

Lokasi

- Rumah pribadi Adhika di Jalan Melon Tengah no.15 Pondok Tjandra

- Rumah pribadi Robby di Jalan Manyar kerta adi 5 no.53

- Café Rocketman Pondok Tjandra

- Jalanan Pondok Tjandra

- Mobil Brio

Aktris / Aktor

1. Adhika Wicakasana (sebagai Christian)
2. Calvin Cristianto (sebagai Beni)
3. Margareth Theresa (sebagai Pamela)
4. Christian Robby (sebagai Dikky)
5. Catherine (sebagai psikolog)
6. Silvanus Joel (sebagai suara telepon)

Kerabat Kerja Produksi

1. Produser : Adhika Wicaksana
2. Penulis Naskah : Adhika Wicaksana
3. Sutradara : Adhika Wicaksana
4. Operator Kamera :Dikky Alandito dan Silvanus Joel
5. Penata Suara : Kevin Marcel
6. Editor :Silvanus Joel dan Adhika Wicaksana

Shot List

SHOT LIST THE GODDEST FRIENDS						
SHOT #	LOCATION	SHOT TYPE	CAMERA ANGLE	CAMERA MOVEMENT	DESC	NOTES
Scene 1						
1	In	EST-15	EL	Static		
2	In	CJ	HA	Static	Margareth Theresa	
Scene 2						
1	In	HS	DEL-FUC	Static	Shirley dan Adhika	
2	In	CJ	HA	Static	Close up Beni	
Scene 3						
1	In				Close up Beni	
2	In	HS	EL	Close Shot	Dikky dan Beni, Adhika dan Beni	
3	In				Beni dan Adhika	
Scene 4						
1	In	HS	EL	Static	Dikky dan Beni	
Scene 5						
1	La	HS	EL	Static	Margareth Theresa	
2	La	HS	EL	Static	Close up Margareth Theresa, Beni dan Beni	
3	La	HS	EL	Static	Close up Margareth Theresa, Beni dan Beni	
4	La	LS	EL	Face	Pagey, Christian, Beni dan Beni	
Scene 6						
1	In	CJ	EL	Static	Dikky dan Margareth Theresa	
2	In	CJ	EL	Static	Close up Beni	
3	In	CJ	EL	Static	Close up Beni	
4	In	CJ	EL	Static	Close up Christian	
5	In	CJ	EL	Static	Close up Pamela	
Scene 7						
1	In	CJ	EL	Static	Dikky dan Margareth Theresa	
2	In	HS	EL	Static	Pagey dan Beni	
3	In	CJ	EL	Static	Pagey dan Beni	
4	In	HS	EL	Static	Pagey dan Beni	
5	In	HS	DEL-FUC	Static	Dikky dan Beni	
6	In	CJ	EL	Static	Dikky dan Beni	
7	In	CJ	EL	Static	Dikky dan Beni	
Scene 8						
1	In	HS	EL	Static	Margareth Theresa dan Beni	
2	In	HS	EL	Static	Margareth Theresa dan Beni	
3	In	CJ	EL	Static	Margareth Theresa dan Beni	
4	In	HS	EL	Static	Margareth Theresa dan Beni	
5	In	HS	DEL-FUC	Static	Dikky dan Beni	
6	In	CJ	EL	Static	Dikky dan Beni	
7	In	CJ	EL	Static	Dikky dan Beni	
Scene 9						
1	In	HS	EL	Static	Margareth Theresa dan Beni	
2	In	CJ	EL	Static	Christian dan Beni	
Scene 10						
1	In	CJ	EL	Static	Christian dan Beni	
Scene 11						
1	In	CJ	EL	Static	Pagey dan Beni	
Scene 12						
1	In	CJ	EL	Static	Margareth Theresa dan Beni	

Tabel 1.1 Shot List

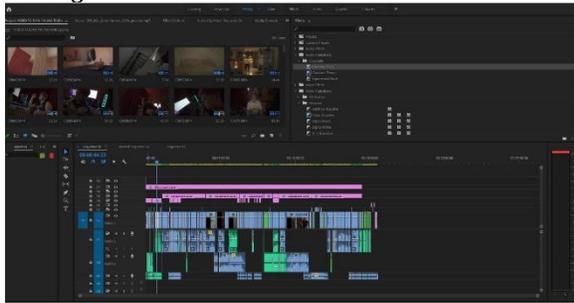
Budgeting

Peralatan Shooting

Sigma 16mm f/1.4	: Rp.	400.000,-
Laowa 9mm f/2.8 Zero-D	: Rp.	400.000,-
Microphone Condenser Taffware	: Rp.	500.000,-
Transportasi		
Uang Bensin	: Rp.	200.000,-
Konsumsi (3 hari)	: Rp.	300.000,-
Jasa		
Operator Kamera	: Rp.	350.000,-
Penata Suara	: Rp.	150.000,-
Editor	: Rp.	500.000,-
Aerial Video	: Rp.	70.000,-
Uang tak terduga	: Rp.	450.000,-
Total	: Rp.	3.320.000,-

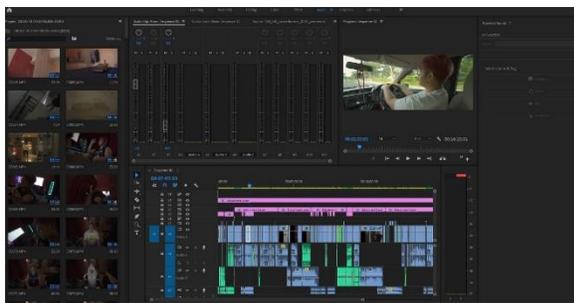
## Paska Produksi

### *Editing*



**Gambar 1.1 Editing di Premiere pro**

### *Audio Recording*



**Gambar 1.2 Editing Audio Recording**



**Gambar 1.3 Sebelum Grading**



## Gambar 1.4 Sesudah Grading

### Hasil Jadi



**Gambar 1.5 Hasil Jadi Film 1**



**Gambar 1.6 Hasil Jadi Film 2**



**Gambar 1.7 Hasil Jadi Film 3**



**Gambar 1.8 Hasil Jadi Film 4**



**Gambar 1.9 Hasil Jadi Film 5**

## Kesimpulan

Film ini diharapkan bisa dicerna oleh masyarakat, terutama kalangan anak muda. Dari film ini, ditarik kesimpulan bahwa pendamping/teman seorang Bipolar harus memiliki kesabaran lebih dalam menghadapi seorang Bipolar Disorder. Namun pengorbanan itu akan sangat layak sekali karena dapat menyelamatkan satu nyawa manusia.

Seorang teman Bipolar juga harus meyakinkan seorang Bipolar untuk menerima kehidupannya bersama Bipolar disorder itu sendiri. Dengan begitu seorang Bipolar akan menerima dan berusaha untuk mengontrol Bipolar tersebut. Diharapkan penonton setelah menonton film ini akan sadar bahwa keberadaan Bipolar Disorder merupakan hal yang serius dan bisa ada dimana saja.

## Ucapan Terima Kasih

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan pimpinan serta rahmat-Nya selama proses pengerjaan Tugas Akhir Perancangan Fotografi dengan Konsep Ethical Fashion sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik dan tepat pada waktunya sebagai syarat untuk memenuhi Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Seni dan Desain, Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra Surabaya.

Pada kesempatan ini penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah berperan dalam penyelesaian Tugas Akhir ini, antara lain:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik.
2. Ibu Dr. Listia Natadjaja, S.T., M.T., M. Des. selaku kepala program studi Desain Komunikasi Visual yang telah meluangkan waktu untuk memberikan tanda tangan yang dibutuhkan.
3. Bapak I Gusti Ngurah Wirawan, S.Sn., M.Sn selaku pembimbing 1 yang telah membimbing setiap minggunya dan memberikan segala bantuan dalam proses penyelesaian Tugas Akhir ini.
4. Bapak Hen Dian Yudani, S.T., M.Ds. selaku pembimbing 2 yang telah menyempatkan waktunya setiap minggu untuk membimbing dan memberikan saran untuk membantu Tugas Akhir ini.

5. Bapak Daniel Kurniawan S., S.Sn., M.Med.Kom. dan Ibu Mendy Hosana M., S.Sn., M.Ds. atas waktu yang diberikan untuk menjadi penguji selama sidang akhir dan untuk saran-sarannya yang mengoreksi Tugas Akhir ini untuk menjadi lebih baik.

6. Keluarga yang selalu mendukung secara moral dan material sejak awal mula hingga akhir.

7. Teman-teman sekelompok Tugas Akhir atas dukungan, bantuan, dan kerja sama yang baik selama proses perjuangan menyelesaikan Tugas Akhir.

8. Teman-teman yang membantu mewujudkan Tugas Akhir ini, Silvanus Joel, Calvin Christianto, Christian Robby, Margareth Theresa, Dicky Alandito, Kevin Marcel, Anuin.dong, Nyunyu.id, KJ Multimedia, dan Andre Dharma.

9. Teman-teman lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas dukungan doa dan semangat yang telah diberikan, terima kasih karena selalu ada dan menjadi penghibur, penguat, serta atas saran dan bantuan lainnya yang diberikan pada saat dibutuhkan.

10. Semua pihak lain terkait yang telah memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung dan juga bantuan moral selama proses penyelesaian Tugas Akhir yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih kurang sempurna. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan segala bentuk kritik, petunjuk, serta saran yang membangun dari pembaca agar dapat menunjang pengembangan dan perbaikan selanjutnya.

## Daftar Pustaka

Bryant, Jennings & Vorderer, Peter. (2012). *Psychology of Entertainment*. Routledge.

Cerita Marshanda Tentang Bipolar . Scribd. Diakses dari URL

<

<https://www.scribd.com/document/370524460/Berita-bipolar> >

Diatri, H. (2009). Apa itu Bipolar Disorder?. Diakses dari URL

<<http://www.bipolarcareindonesia.org/p/apa-itu-bipolar.html>>

Film. Web Kamus Besar Bahasa Indonesia. Diakses dari URL

<<https://kbbi.web.id/film>>

Gangguan Bipolar. Redaksi Halodoc. Diakses dari URL

<<https://www.halodoc.com/kesehatan/gangguan-bipolar>>

Hooley, J., Butcher J., Knock, M., Mineka, S. (2018). Psikologi Abnormal. Jakarta. Salemba Humanika.

Jenis-jenis Film Utama. International Design School. Jakarta. Diakses dari URL

<<https://idseeducation.com/articles/jenis-jenis-genre-film-utama/>>

Jiwo, Tirta. (2012). Gangguan jiwa bipolar: Panduan bagi pasien, keluarga dan

teman dekat. Purworejo. Diakses dari URL

<[http://docshare.tips/seri-bipolar\\_58a7693ab6d87f7d5d8b4d2e.html](http://docshare.tips/seri-bipolar_58a7693ab6d87f7d5d8b4d2e.html)>

Mabruri, Anton KN. (2013). Panduan Penulisan Naskah TV . Grasindo.

Mandra, R. (2017). Penulisan Cerita Film Pendek. Jakarta: Kementerian

Pendidikan dan Kebudayaan Pusat Pengembangan Perfilman

Mediarta, A. (2018). Kaleidoskop 2017: Mengukur detak jantung industri film

Indonesia. Film Indonesia.or.id. Diakses dari URL

<<http://filmindonesia.or.id/article/kaleidoskop-2017-mengukur-detak-jantung-industri-film-indonesia#.Xo0MHogzaUk>>

Prasetyo, Andy. (2011). Buku Putih Produksi Film Pendek: Bikin Film Itu

Gampang!. Tegal: Bengkel Sinema. Diakses dari URL

<<https://dokumen.tips/documents/buku-putih-produksi-film-pendek.html>>

Prihadi, S.D. (2015). Youtube dalam angka-angka. CNN Indonesia. Diakses dari

URL

<<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20150214143544-185-32127/youtube-dalam-angka-angka>>

Rahman, T.N. (2019). Stigma Negatif dan Kesadaran Tentang Gangguan Bipolar di Indonesia.

Kumparan. Diakses dari URL

<[https://kumparan.com/tiara-nurul-rahman/stigma-negatif-dan-kesadaran-tentang-gangguan-\(Susunan-Kru-Film-Pendek-Yang-Penting-Dalam-Produksi,-n.d.\)-bipolar-di-indonesia-1rWERZEGxsu](https://kumparan.com/tiara-nurul-rahman/stigma-negatif-dan-kesadaran-tentang-gangguan-(Susunan-Kru-Film-Pendek-Yang-Penting-Dalam-Produksi,-n.d.)-bipolar-di-indonesia-1rWERZEGxsu)>

Samosir, H.A. (2015). 10-15 Persen Nyawa Pengidap Bipolar Habis di Tangan Sendiri. CNN Indonesia. Diakses dari URL

<<https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20150819160449-255-73166/10-15-persen-nyawa-pengidap-bipolar-habis-di-tangan-sendiri>>

Susanto, G.A. (2014). Misteri Marshanda dan Bipolar Disorder. Liputan6. Diakses dari URL

<<https://www.liputan6.com/news/read/2092728/misteri-marshanda-dan-bipolar-disorder>>

Susunan Kru Film Pendek Yang Penting Dalam Produksi . Studio Antelope. Diakses dari URL

<<https://studioantelope.com/susunan-kru-film-pendek-2/?share=facebook>>

Winartha, Made. (2006). Metodologi Penelitian Sosial Ekonomi. Yogyakarta: Andi Offset.

Talkshow Bipolar - IMS. Youtube. Diakses dari URL

<<https://www.youtube.com/watch?v=dEIGCtL5b8k>>