FILM PENDEK
IT'S ME SALAM PERPISAHAN
(sebagai media alternative, kritik, dan fungsi sosial bagi kehidupan remaja)

KARYA AKHIR

Diajukan kepada Universitas Negeri Padang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Menyelesaikan Program Sarjana Desain Komunikasi Visual

ANGRA MELDANI

49932/04

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2010

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Karya akhir

Film pendek *It's Me* Salam Perpisahan

(sebagai media alternatif, kritik, dan fungsi sosial bagi remaja)

Nama	: Angra Meldani
Nim	: 49932
Program studi	: Desain Komunikasi Visual
Jurusan	: Seni Rupa
Fakultas	: Bahasa dan Seni

Padang, 22 Januari 2011

Disetujui:

Dosen Pembimbing I	Dosen Pembimbing II
Drs. Syafwandi, M.Sn	Drs. Ariusmedi, M.Sn
NIP 19600624.198602.1.003	NIP 19620602.198903.1.003

Ketua Jurusan

Dr. Ramalis Hakim, M.Pd

NIP. 19550712.198503.1.002

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan didepan Tim Penguji Karya Akhir
Program Studi Desain Komunikasi Visual Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul	: FILM PENDEK, IT'S ME SALAM PERPISAHAN (Sebagai Media Alternatif, Kritik, dan Fungsi Sosial Dalam Kehidupan Remaja)
Nama	: Angra Meldani
Nim/Bp	: 49932/2004
Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Jurusan	: Seni Rupa
Fakultas	: Bahasa dan Seni

Padang, 22 Januari 2011

Tim Penguji:

	Nama/NIP	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Budiwirman, M.Pd NIP. 19590417.198903.1.003	: 1…….
2. Sekretaris	: Drs. M. Nasrul Kamal, M.Sn NIP. 19630202.199303.1.002	: 2…….
3. Anggota	: Drs. Muzni Ramanto NIP. 19441209.196711.1.001	: 3…….

ABSTRAK

Angra Meldani : Film Pendek " It's Me , Salam Perpisahan" (sebagai media alternatif, kritik, dan fungsi sosial bagi kehidupan remaja)

Perkembangan dunia komunikasi dalam kehidupan sosial telah dapat dirasakan oleh setiap lapisan masyarakat saat ini. Hal tersebut didukung dengan adanya teknologi yang memudahkan manusia untuk mengolah dan memperoleh informasi dan hiburan dalam berbagai media, baik media cetak maupun elektronik. Media elektronik merupakan media yang efektif dan efisien untuk menyampaikan informasi dan hiburan. Karena melalui media tersebut dapat disampaikan informasi dan hiburan yang berupa *audio* (suara) dan *visual* (gambar). Sehingga pesan yang terkandung didalamnya dapat lebih mudah disampaikan dan diterima oleh pihak-pihak yang membutuhkan.

Dunia film Indonesia saat ini mulai meningkat setelah sekian lama mengalami penurunan kualitas maupun kuantitasnya. Hal tersebut karena maraknya film asing yang masuk memiliki kualitas yang jauh lebih bagus dari pada hasil karya sineas Indonesia. Namun, hal tersebut tidak menurunkan semangat Sineas-sineas Indonesia untuk menciptakan karya yang mampu bersaing. Sehingga merebaknya rumah produksi (*production house*) memunculkan *sineas-sineas* baru yang berharap mampu berkompetisi dalam industri perfilman.

Beberapa masalah dalam kehidupan remaja di zaman sekarang sering menjadi topik bahkan telah menjadi *trend* di lingkungannya, baik itu bersifat positif ataupun berdampak negatif bagi lingkungan itu sendiri.

Film pendek ini sebagai media alternatif buat remaja, yang mana bisa menjadi pilihan untuk tontonan bagi remaja. Selain itu film pendek ini juga merupakan media kritik dan fungsi sosial dalam kehidupan remaja disaat sekarang ini. adapun beberapa tahapan dalam pembuatan film yang harus dilalui yaitu, Ide, Sasaran, Tujuan, Pokok Materi, *Sinopsis*, *Treatment*, Naskah, Pengkajian, Produksi *Prototipe*, Uji Coba, *Revisi*, *Preview*, Pembuatan Bahan Penyerta, dan Penggandaan.

Selain dari media utama juga dibuat media pendukung, tujuannya adalah untuk mendukung media utama dalam mempromosikan film pendek tersebut dalam media cetak seperti : Poster, *Cover* buku/ binder, Baju kaos, *Cover CD*, *CD label*, Pin, Iklan majalah, Stiker, Kalender, dan *Postcard*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis aturkan kehadirat ALLAH SWT dimana atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul "Film Pendek, It's Me Salam Perpisahan". Laporan tugas akhir ini selesai melalui proses yang cukup panjang serta mengalami berbagai kendala, namun penulis bisa melalui semua sehingga dapat menyelesaikannya dengan baik.

Pembuatan laporan tugas akhir ini selesai berkat banyaknya bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Adapun pihak-pihak yang telah berperan membantu penulis dalam pembuatan tugas akhir ini diantaranya:

1. Bapak Dr. Ramalis Hakim, M. Pd dan Bapak Drs. Syafril selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang.
2. Bapak Dosen Pembimbing I dan II. Bapak Drs. Syafwandi, M.Sn dan Bapak Drs. Ariusmedi, M.Sn
3. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf pengajar Jurusan Seni Rupa FBS UNP.
4. Papa, Mama, Adek dan Kakakku tercinta (keluarga besarku), yang telah banyak berkorban baik moril dan materil.
5. Orang yang selalu ada dihati, tanpa disebutkan namanya.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini sehingga dapat terselesaikan dengan lancar.

Akhir kata, penulis menyadari mungkin penyusunan laporan tugas akhir ini masih ada yang belum sempurna, semua itu tidak terlepas dari segala keterbatasan yang penulis

miliki. Untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Padang, Januari 2011

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

SURAT PERNYATAANKEASLIAN NASKAH

ABSTRAK…… v

KATA PENGANTAR..... vi

DAFTAR ISI..... viii

DAFTAR TABEL……... x

DAFTAR GAMBAR/FOTO……. xi

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang Masalah..... 1

B. Identifikasi Masalah 5

C. Pembatasan Masalah 5

D. Rumusan Masalah 5

E. Tujuan 6

BAB II KAJIAN PUSTAKA..... 7

A. Kajian Praktis..... 7

1. Remaja dan Media 7

2. Film Pendek 8

B. Kajian Teoritis 9

1. Desain Komunikasi Visual 9

2. Komunikasi 12

3. Sinematografi 12

C. Karya yang Relevan 14

D. Kerangka Konseptual 15

BAB III METODE PERANCANGAN..... 16

A. Metode Pengumpulan Data 16

B. Metode Analisis Data……... 16

C. Pendekatan Kreatif 18

D. Media Pendukung 24

E. Jadwal Kerja 26

BAB IV PERANCANGAN VISUAL……. 27

A. Teori Media…….. 27

B. Program Kreatif…… 32

C. Lay Out……. 42

1. Lay out kasar…….. 42

2. Lay out eksekusi …… 54

3. Lay out komprehensif…… 59

D. Final Desain……..…… 68

BAB V PENUTUIP…….. 75

A. Kesimpulan…….. 75

B. Saran…… 75

DAFTAR PUSTAKA……. 76

LAMPIRAN …….. 79

Daftar Tabel

Kerangka Konseptual..... 16

Jadwal Kerja..... 27

Teknik Warna CMYK..... 40

Warna..... 43

Daftar Gambar/Foto

Foto 1 Kegiatan Shooting 35

Foto 2 Kegiatan Shooting 35

Foto 3 Kegiatan Shooting 35

Foto 4 Long Shoot..... 36

Foto 5 Medium Shoot..... 36

Foto 6 Close Up Shoot..... 37

Gambar 1 Proses Capture..... 37

Gambar 2 Proses Menata Gambar..... 38

Gambar 3 Proses Editing..... 39

Gambar 4 Proses Editing..... 39

Gambar 5 Headline..... 40

Gambar 6 Sub Headlin..... 40

Gambar 7 Animasi Judul..... 40

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia komunikasi dalam kehidupan sosial telah dapat dirasakan oleh setiap lapisan masyarakat saat ini. Hal tersebut didukung dengan adanya teknologi yang memudahkan manusia untuk mengolah dan memperoleh informasi dan hiburan dalam berbagai media, baik media cetak maupun elektronik. Media elektronik merupakan media yang efektif dan efisien untuk menyampaikan informasi dan hiburan. Karena melalui media tersebut dapat disampaikan informasi dan hiburan yang berupa *audio* (suara) dan *visual* (gambar). Sehingga pesan yang terkandung didalamnya dapat lebih mudah disampaikan dan diterima oleh pihak-pihak yang membutuhkan.

Perkembangan dunia hiburan merupakan salah satu dampak meningkatnya kebutuhan manusia akan informasi dan hiburan melalui media elektronik. Hal tersebut dapat dilihat dari semakin banyaknya stasiun televisi dan acara-acara beragam yang disuguhkan. Perkembangan dunia film pun tidak ketinggalan seiring meningatnya teknologi *audio visual* di tanah air.

Menurut Effendy (1993: 202),bahwa:

> Film adalah cerita singkat yang ditampilkan dalam bentuk gambar dan suara yang dikemas sedemikian rupa dengan permainan kamera, teknik *editing*, dan *scenario* yang ada sehingga membuat penonton tersebut terpesona. Film sendiri merupakan gambar hidup, yang juga sering disebut *movie*. Film secara kolektif sering disebut sinema. Gambar hidup adalah bentuk seni, bentuk populer dari hiburan dan juga bisnis. Film dihasilkandengan rekaman dari orang lain dan benda (termasuk fantasi dan figur palsu) dengan kamera, atau oleh animasi.

Dalam perkembangannya film tidak hanya dijadikan media hiburan semata tetapi juga digunakan sebagai alat propaganda, terutama menyangkut tujuan Sosial. Berdasarkan pada pencapaiannya yang menggambarkan realitas, film dapat memberikan imbas secara emosional dan popularitas. Karena film mempunyai pengaruh besar terhadap jiwa manusia, sehubungan dengan ilmu jiwa sosial terdapat gejala apa yang disebut identifikasi psikologis. Kekuatan dan kemampuan sebuah film menjangkau banyak *segmen* sosial, membuat film memiliki potensi untuk mempengaruhi khalayak. Film merupakan dokumen kehidupan sosial sebuah komunitas yang mewakili *realitas* kelompok masyarakat. Baik realitas bentuk imajinasi ataupun realitas dalam arti sebenarnya. Perkembangan film begitu cepat dan tidak terprediksi, membuat film kini disadari sebagai fenomena budaya yang *progresif*.

Dunia film Indonesia saat ini mulai meningkat setelah sekian lama mengalami penurunan kualitas maupun kuantitasnya. Hal tersebut karena maraknya film asing yang masuk memiliki kualitas yang jauh lebih bagus dari pada hasil karya sineas Indonesia. Namun, hal tersebut tidak menurunkan semangat Sineas-sineas Indonesia untuk menciptakan karya yang mampu bersaing. Sehingga merebaknya rumah produksi (*production house*) memunculkan *sineas-sineas* baru yang berharap mampu berkompetisi dalam industri perfilman. Karya-karya mereka pun dapat ditayangkan di bioskop seperti layaknya film buatan mancanegara. Dan tidak hanya itu, film hasil Produksi juga diharapkan mampu berkompetisi dalam berbagai festival yang diadakan secara domestik maupun internasional.

Dalam perkembangannya, industri perfilman tidak hanya diproduksi melalui rumah-rumah produksi. Akan tetapi banyak pula karya-karya yang mampu bersaing dengan hasil produksi sineas profesional oleh sineas muda yang menghasilkan karya yang berupa *moving picture* secara *independent.* Hal tersebut dapat dilihat dari maraknya sineas independen yang mengikuti festival-festival perfilman untuk menyertakan hasil karyanya. Dan beberapa diantaranya mampu memperoleh penghargaan karena memberikan alternatif karya yang meliputi ide, cerita, dan *sinematografi* yang dihasilkan.

Film dibagi menjadi beberapa jenis menurut segmentasinya. Berdasarkan durasinya, film digolongkan menjadi film panjang dengan durasi 120 menit atau lebih dan film pendek dengan durasi kurang dari 60 menit. Berdasar *genre*nya, film dibagi menjadi film fiksi dan dokumenter. Film fiksi dibagi menjadi beberapa *genre*, yaitu film laga (*action*), drama, komedi, misteri (*horror*), dan lainnnya. Efendy (2010) dalam http://digilib.sunan-mpel.ac.id/files/disk1/148/hubptain-gdl-onikzakiya-7395-2-babi-ay-a.pdf.

Dari latar belakang tersebut, penulis ingin membuat suatu karya *audio visual* berupa film dalam format pendek dengan durasi 10-45 menit, Untuk itu penulis mengambil tema kehidupan sosial dengan fokus pada kehidupan remaja tentang konflik pribadi, percintaan dan persahabatan. *McCandless* dan *Evans* (1976: 259) berpendapat bahwa:

> Masa remaja akhir ditandai oleh keinginan yang kuat untuk tumbuh dan berkembang secara matang agar diterima oleh teman sebaya, orang dewasa, dan budaya. Pergaulan anak muda dizaman sekarang ini sudah banyak dipengaruhi oleh budaya-budaya luar. Disamping itu mereka lebih cepat menyerap hal-hal yang baru terlebih dari sumber media seperti; majalah, iklan televisi, bahkan film. Namun ada juga

> dari mereka yang berfikir maju dan kreatif. Sebut saja mereka yang mengikuti trend masa kini yang menyerap dari iklan televisi ataupun film. Mereka menjadikan ini sebagai ajang berkreasi buat mereka ataupun sebagai pandangan kedepan, apabila hal seperti ini terjadi pada mereka nantinya.

Salah satu yang menjadi kunci penting dalam masa remaja adalah, mengenal atau memiliki seseorang teman, yang mana lebih sering disebut dengan seorang sahabat. Sahabat , sebuah hubungan yang sangat indah, tak akan pernah bisa merasakan indahnya hubungan persahabatan bila tidak mengerti arti dari sebuah persahabatan. Dan tidak akan pernah tahu arti sebuah persahabatan bila tidak pernah mau menghargai kehadiran seorang sahabat dalam hidup. "Seorang sahabat menaruh kasih setiap waktu & menjadi saudara dalam segala kesukaran".

Beberapa masalah dalam kehidupan remaja di zaman sekarang sering menjadi topik bahkan telah menjadi *trend* di lingkungannya, baik itu bersifat positif ataupun berdampak negatif bagi lingkungan itu sendiri.

Berdasarkan ide awal tersebut, akan berkembang menjadi sebuah cerita yang menjadi klimaks dengan alur yang diharapkan mampu menyampaikan pesan yang terkandung di dalamnya. Dari uraian ide awal tersebut, penulis mengambil judul **Film Pendek *"It's Me,* Salam Perpisahan" (sebagai media alternatif, kritik, dan fungsi sosial dalam kehidupan remaja)** sebagai bagian awal film pendek *independen* tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang yang telah dikemukakan terdapat masalah-masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pembuatan film pendek yang mengalami penurunan baik kualitas maupun kuantitas.
2. Masih kurangnya pemahaman remaja terhadap arti dari persahabatan.
3. Masih kurangnya film yang disukai oleh kalangan remaja.

C. Batasan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, untuk menarik minat remaja dalam pembuatan film yang berfungsi sebagai media pendidikan, alternatif pilihan tontonan dan sarana hiburan ataupun kreatifitas remaja maka dibuat sebuah film pendek berjudul," *It's Me*, Salam Perpisahan".

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, penulis mencoba merumuskan masalah,yaitu:

1. Bagaimana mengajak remaja untuk lebih memahami arti dari persahabatan?
2. Bagaimana membuat film yang disukai oleh remaja, serta bisa menjadi alternatif tontonan?

E. Orisinalitas

Dizaman sekarang permasalahan yang sering di jumpai adalah permasalahan di kalangan remaja. Baik itu berhubungan dengan pendidikan dimasa remaja, maupun masalah lingkungan sosial remaja itu sendiri. Namun terkadang hal-hal yang tidak begitu penting dapat menjadikan remaja tersebut seperti seseorang yang begitu penuh dengan masalah yang berat. Disini penulis membuat sebuah film pendek yang mana ada terdapat beberapa permasalahan yang muncul di kalangna remaja disaat sekarang ini, serta bagaimana remaja itu nantinya dapat menyelesaikan masalahnya sendiri tanpa harus melibatkan lingkunganya.

Dengan adanya permasalahan diatas, maka penulis membuat sebuah film pendek yang mana film ini belum pernah dibuat atau dipublikasikan sebelumnya, dan film ini meupakan karya asli dari penulis tanpa adanya penciplakan terhadap karya orang lain.

F. Tujuan Pembuatan

Adapun tujuan pembuatan film ini, antara lain:

1. Menjadikan sebuah alternatif pilihan bagi remaja untuk memilih atau menonton film, ataupun menjadi sarana pendidikan bagi remaja.
2. Memproduksi sebuah film pendek indenpenden yang baik dan memiliki nilai-nilai sinematografi yang efektif dan efisien, sehingga dapat diterima semua lapisan masyarakat terutama kalangan remaja.

3. Menciptakan sebuah film pendek yang mampu menyampaikan pesan yang terkandung guna memperoleh respon positif dari penonton.
4. Memberikan sumbangan pemikiran bagi para praktisi pembuat film, agar dapat membuat film yang lebih kreatif dan sarat makna.