



PERANCANGAN FILM PENDEK “KAMU TIDAK SENDIRIAN” DARI KISAH KELUARGA *BROKEN HOME*

Intan Permana Sari^{1*}, David Kristian Paath², Natalia Ira Kartika³

¹STIKOM Yos Sudarso, Purwokerto, Indonesia

²STIKOM Yos Sudarso, Purwokerto, Indonesia

³STIKOM Yos Sudarso, Purwokerto, Indonesia

*corresponding author's email: diamond.duck1004@gmail.com

Abstrak: Film merupakan suatu media *audio visual* yang menampilkan gambar bergerak yang dirangkai menjadi sebuah cerita, terdapat pesan-pesan didalamnya dan dapat mempengaruhi *emotional* seseorang yang menontonnya. Film pendek adalah film yang memiliki durasi waktu kurang dari 60 menit dan bahkan bisa kurang dari 10 menit. Film pendek memberikan kebebasan kepada para pembuatnya sehingga bentuknya sangat beragam. *Broken home* adalah keretakan yang terjadi di dalam keluarga yang mengakibatkan rusaknya hubungan satu dengan yang lain di antara anggota keluarga tersebut disebut sebagai *broken home*. Tujuan dari perancangan film pendek ini adalah dapat memproduksi sebuah film pendek dengan menerapkan teknik sinematografi sehingga mampu menyampaikan isi cerita dan pesan moral yang terkandung didalamnya. Perancangan ini menggunakan metode penelitian kualitatif yaitu dengan melakukan observasi langsung dilapangan dan wawancara. Proses yang dilalui perancang yaitu dari proses pra-produksi, produksi dan pasca produksi. Hasil dari perancangan ini berupa film pendek dengan durasi 14 menit 30 detik, yang sudah di publikasikan di YouTube. Dilihat dari postingan di YouTube film pendek tersebut mendapatkan respon positif dengan mendapat banyak *viewers* dari penonton dan mendapatkan komentar yang cukup baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penyampaian pesan kepada penonton atau anak yang terkena dampak keluarga *broken home* menggunakan film pendek cukup efektif.

Kata kunci: Film, Film Pendek, *Broken Home*, Sinematografi

Abstract: Film is an audio-visual media that displays moving images that are assembled into a story, there are messages in it and can affect the emotionality of someone who watches it. Short films are films that have a duration of less than 60 minutes and can even be less than 10 minutes. Short films give freedom to the makers so that the forms are very diverse. *Broken home* is a rift that occurs in the family which results in the destruction of relationships with one another among members of the family referred to as a broken home. The purpose of designing this short film is to be able to produce a short film by applying cinematographic techniques so that it is able to convey the content of the story and the moral message contained therein. This design uses qualitative research methods, namely by conducting direct field observations and interviews. The process that the designer goes through is from the pre-production, production and post-production processes. The result of this design is a short film with a duration of 14 minutes 30 seconds, which has been published on YouTube. Judging from the posts on YouTube, the short film received a positive response by getting many viewers from the audience and getting pretty good comments. So it can be concluded that the delivery of messages to the audience or children affected by a broken home family using short films is quite effective.

Keywords: Film, Short Film, *Broken Home*, Cinematography

1. PENDAHULUAN

Faktor ekonomi sepertinya masih menjadi alasan tingginya kasus perceraian di Banyumas. Humas Pengadilan Agama Purwokerto, Drs Asnawi, mengatakan jika dari data yang ia berikan, dari awal tahun hingga pertengahan tahun 2021 ini, sudah ada 1.328 laporan perkara perceraian yang diterima. Jumlah tersebut terbagi menjadi, cerai talak 332 dan cerai gugat 996. (Sejati, 2021) Untuk itu perancang mengambil tema kehidupan sosial dengan fokus kehidupan masyarakat sekarang ini. Perancang mengangkat cerita kehidupan dari beberapa narasumber yang keluarganya memiliki perpecahan atau sering disebut *Broken Home Family* yang kemudian dampak dari *Broken Home Family* ini berimbas pada anak-anak, remaja dan bahkan sanak sodaranya. Hal itu yang membuat perancang tergerak untuk mengangkat ide cerita ini. Berdasarkan ide awal tersebut akan berkembang menjadi sebuah cerita yang menjadi klimaks dengan alur-alur yang diharapkan dapat menyampaikan pesan-pesan yang terkandung di dalamnya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan di latar belakang, permasalahan yang muncul adalah bagaimana cara membuat film pendek yang dapat menyampaikan isi cerita dengan baik dan membuat penonton dapat menerima isi pesan didalam cerita tersebut?

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka batasan masalah pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat film pendek dengan durasi kurang dari 20 menit dengan plot maju mundur.
2. Membuat film pendek yang ditujukan untuk usia remaja keatas.
3. Film berplot maju-mundur dengan penandaan pergantian plot menggunakan *color grading* yang berbeda.
4. *Output* yang dihasilkan berupa film pendek.

1.4. Tujuan Perancangan

Adapun tujuan dari perancangan film pendek ini adalah dapat memproduksi sebuah film pendek dengan menerapkan teknik sinematografi sehingga mampu menyampaikan isi cerita dan pesan moral yang terkandung di dalamnya.

2. METODE

Dalam perancangan tugas akhir ini, perancangan ini menggunakan metode perancangan kualitatif. Berikut ini metode-metode yang digunakan perancang dalam perancangan film pendek ini:



2.1 Metode Wawancara

Metode pengumpulan data yang perancang lakukan dengan mengadakan wawancara langsung pada narasumber yang keluarganya mengalami kasus serupa, kemudian wawancara dimulai dengan obrolan santai antara perancang dan narasumber untuk mendapatkan informasi yang akurat. Wawancara juga dilakukan dengan salah satu pengamat film yang cukup handal dalam dunia edit video yaitu bapak Andri Atmoko. Dari hasil wawancara dengan salah satu pengamat film nantinya akan menjadi acuan perancang dalam proses produksi film pendek.

2.2 Metode Observasi

Metode pengumpulan ini dilakukan dengan pengamatan langsung di lokasi yaitu mengamati lingkungan sekitar perancang dan beberapa lingkungan yang keluarganya mengalami perpecahan. Tujuan observasi adalah mendeskripsikan aktivitas-aktivitas yang berlangsung, orang-orang yang terlibat dalam aktivitas dan makna kejadian dilihat dari perspektif mereka yang terlihat dalam kejadian yang diamati tersebut.

2.3 Konsep Perancangan

1. Konsep Warna

Secara visual perancang menggunakan warna-warna natural atau warna yang tidak terlalu mencolok dan agak sedikit dipertajam agar tercipta suasana yang dapat menunjang cerita dalam film ini dan diberi pergantian plot menggunakan *color grading* yang berbeda.

2. Tipografi

Berikut tipografi yang digunakan perancang dalam proses perancangan film ini:

- a. Judul Film menggunakan *font script* karena terkesan elegan dan menarik.

Jenis *font Script*: Briasantika

- b. Subtittle menggunakan *sans serif* agar terlihat jelas dan tegas.

Jenis *font Sans serif*: Arial

Jenis *font Sans serif*: Futura Md BT Bold

3. Lokasi Produksi

- a. Halte SMP N 1 Ajibarang
- b. Rumah
- c. *Studio Photo* Andri Banyu

2.5 Teknis Perancangan

1. Pra Produksi

Proses pra-produksi dimulai dengan pembuatan ide dan konsep cerita yang dikembangkan menjadi sebuah *storyline* dan *storyboard*. Ide cerita yang diangkat adalah keluarga *broken home*. Ide cerita tersebut dikembangkan menjadi sebuah *storyline* yaitu seorang anak remaja yang melihat kedua orang tuanya sering bertengkar hingga ditinggal oleh ibunya. Selang beberapa hari bapaknya meninggal terkena serangan jantung. Dari situ anak tersebut sedih dan putus asa tetapi ditolong oleh saudaranya kemudian dinasehati dan dia sekarang menjadi anak yang sukses meski dari latar belakang keluarga yang kurang harmonis. Berdasarkan ide konsep dan *storyline* yang telah dibuat disusunlah *storyboard* film pendek.

2. Produksi

Tahap produksi atau proses shooting dilakukan di lapangan atau tempat shot yang sudah direncanakan sebelumnya. Ketika tempat sudah diatur sedemikian rupa sesuai dengan *storyboard* maka pemeran yang berkaitan dapat melakukan perannya dengan mudah dan tertata. Hasil produksi yang baik akan menghasilkan kualitas video yang baik dan memudahkan pada proses selanjutnya yaitu proses *editing*.

3. Pasca-Produksi

Tahap pasca produksi berarti tahap setelah pengambilan gambar selesai dilakukan, kemudian hasil shooting siap untuk disusun sesuai dengan skenario dan perancang melanjutkan untuk berkreasi tetapi tidak boleh menyimpang dari konsep yang telah ditentukan. Pemindahan dari satu gambar ke gambar lain, menyesuaikan dari keadaan atau alur pada cerita yang telah ditentukan dan dalam prosesnya menggunakan *software Wondershare Filmora*. Proses editing merupakan proses akhir setelah pengambilan gambar selesai yang kemudian rekaman hasil shooting dikirim ke PC untuk disusun serta dikelompokkan menurut *storyboard* yang telah dibuat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut merupakan urutan langkah-langkah proses *editing video* sesuai konsep yang sudah ditentukan:

- a. Langkah pertama proses *editing video*, hasil rekaman video dari kamera (memory card) dipindahkan ke pc/ laptop dijadikan menjadi satu folder guna memilih dan memilah bahan-bahan potongan video dan memudahkan perancang dalam mengambil file video sebelum dijadikan satu menjadi video utuh.



PARAVISUAL : Jurnal Desain Komunikasi Visual dan Multimedia

e-ISSN: 2797-6335 p-ISSN: 2797-6769

DOI: <http://dx.doi.org/10.30591/paravisual.v1i1> ; pp. 19-27

Politeknik Harapan Bersama

available at: <http://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/paravisual>

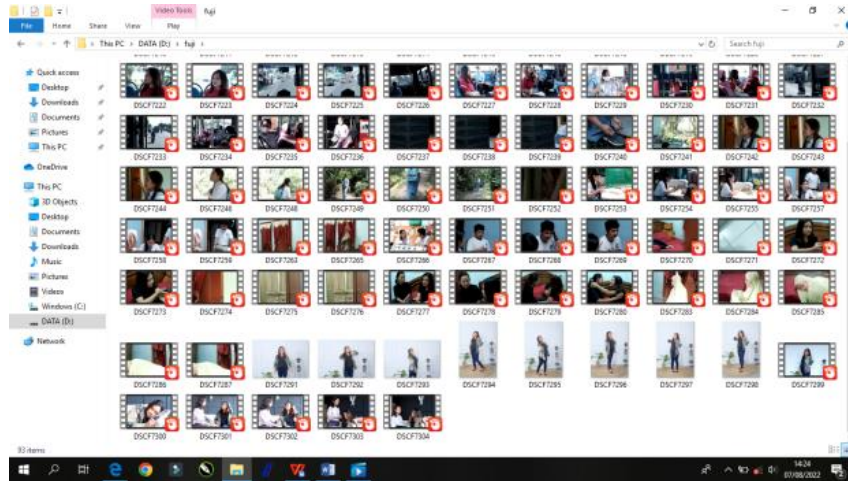


Fig. 1 Bahan Potongan Video

- b. Langkah selanjutnya perancang membuat lembar kerja baru pada *Wondershare Filmora* guna memulai proses *editing video*. Format media yang digunakan adalah format mp4 dengan 1920 x 1080 pixel dan frame rate 30 fps.

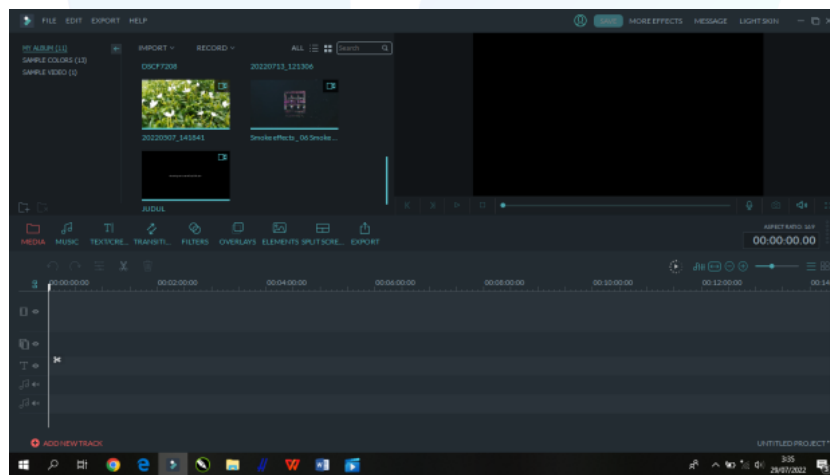


Fig. 2 Lembar Kerja *Wondershare Filmora*

- c. Kemudian langkah ketiga perancang menyusun serta mengelompokkan video menurut *storyboard* yang telah dibuat dan berkreasi mulai dari penambahan *background* dan efek *transisi* namun tidak boleh menyimpang dari konsep yang telah ditentukan. Penggunaan *background* yang mengiringi video serta *voice over* dipilih untuk mengangkat emosional *audiens*. *Background* ini berfungsi sebagai pendukung, meningkatkan serta menghidupkan dari setiap cuplikan yang ada

pada video tersebut. Pemilihan backsound yang akan disesuaikan sedemikian rupa supaya pesan dan emosi pada suara bisa menyatu dengan suasana.

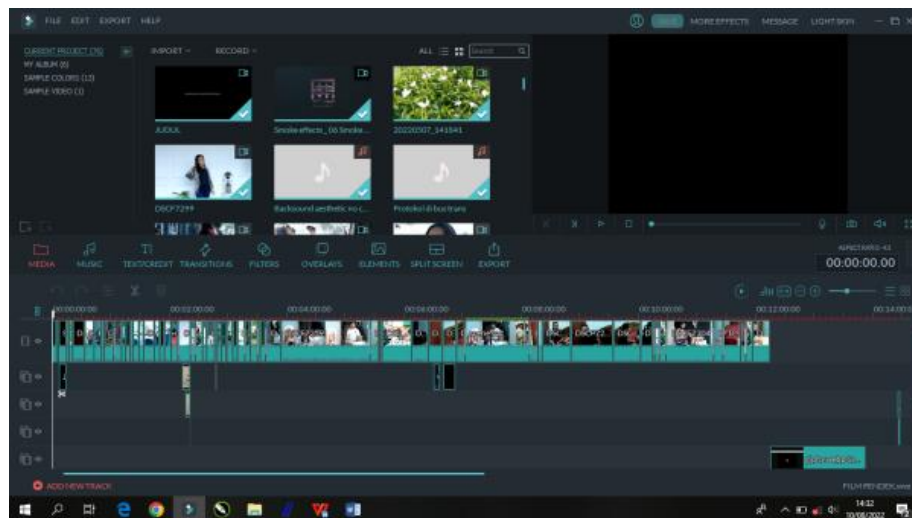


Fig. 3 Susunan video sesuai story board

- d. Langkah selanjutnya adalah proses *colour grading*. Dengan menyajikan video yang menampilkan perpindahan *colour grading* yang berbeda sebagai penanda perpindahan alur cerita dari alur cerita maju ke alur cerita mundur. Untuk warna dari cerita maju menggunakan warna natural atau warna yang tidak terlalu berlebihan, untuk alur cerita mundur menggunakan warna sedikit suram untuk menunjukkan masa lalu yaitu *Arabica12* dan untuk alur cerita dalam mimpi menggunakan *colour grading Old Film* dengan nuansa hitam putih.



Fig. 4 Hasil *colour grading Arabica12*



Fig. 5 Hasil *colour grading Old Film*



- e. Langkah terakhir dari proses *editing* setelah semuanya selesai di edit adalah proses rendering video.

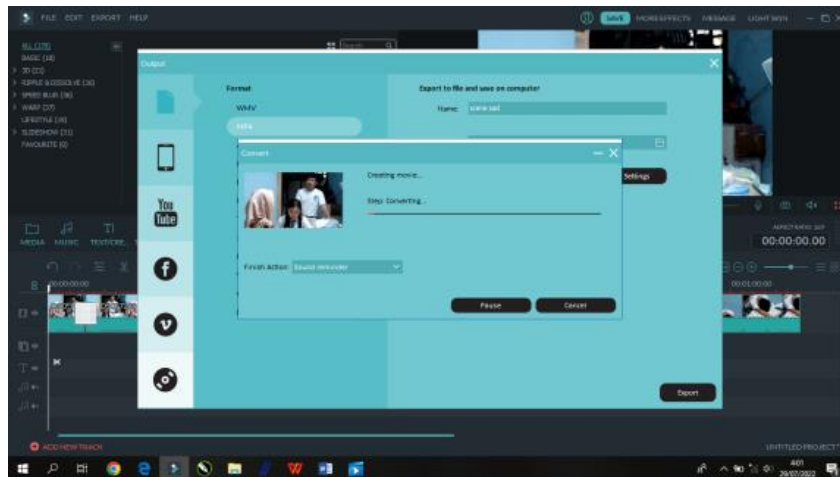


Fig. 6 Proses *Rendering video*

Dengan dibuatnya video film pendek ini, sebagai sarana media elektronik untuk menyampaikan pesan moral kepada masyarakat umum. Video ini akan diunggah (*upload*) ke channel YouTube milik perancang yaitu inTan PS.



Fig. 7 Postingan di YouTube

Hasil akhir merupakan *output* (luaran) yang diperoleh dari tahap teknis perancangan video. Hasil akhir yang dimaksud dalam perancangan ini ialah *output* (luaran) yang nantinya dihasilkan setelah perancangan berupa:

1. Format Video mp4
2. Format Audio mp3
3. Kualitas HD (*High Definition*)

4. Resolusi 1920 x 1080: Kualitas tinggi yang biasanya digunakan untuk di upload di YouTube untuk menghasilkan gambar yang jernih.
5. *Frame Rate* 30 fps: terdapat 30 gambar yang menyusun gerakan di video dalam 1 detik
6. Durasi 14.30 menit

Berikut ini penilaian dari penonton di YouTube perancang kemudian mendapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Yang merasa pesan cerita bisa tersampaikan

Dari 30 penonton yang merasa pesan ceritanya tersampaikan ada 27 penonton dan 3 penonton lainnya tidak, maka persentasinya sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{Pesan tersampaikan} &= \text{jumlah bagian} / \text{Jumlah total} \times 100\% \\
 &= 27 / 30 \times 100\% \\
 &= 0,9 \times 100\% \\
 &= 90\%
 \end{aligned}$$

2. Yang merasa film tersebut menarik

3. Dari 30 penonton yang merasa film tersebut menarik ada 28 penonton dan 2 penonton lainnya tidak, maka persentasinya sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{Film tersebut menarik} &= \text{jumlah bagian} / \text{Jumlah total} \times 100\% \\
 &= 28 / 30 \times 100\% \\
 &= 0,93333 \times 100\% \\
 &= 93\%
 \end{aligned}$$

4. SIMPULAN

Pada tugas akhir ini perancang mengangkat sebuah cerita tentang dampak *negative* dari keluarga *broken home* di Banyumas. Latar belakang perancang membuat film pendek ini karena tertarik dengan fenomena “broken home” pada lingkungan tempat tinggal perancang. Ide cerita berdasarkan latar belakang tersebut, kemudian diangkat dalam bentuk film pendek. *Genre* yang digunakan yaitu drama dengan durasi 14 menit 30 detik. Gaya desain menggunakan gaya klasik dan *modern*. Klasiknya terlihat pada *colour grading* yang terlihat suram atau terkesan lampau dan modernnya terlihat dari warna cerah video tanpa efek *colour grading*. Untuk tipografi menggunakan jenis *font serif* dan *sans serif* agar terlihat lebih menarik. Perancang menggunakan teknik sinematografi untuk menambah daya tarik visual. Perancang juga memasukkan beberapa musik latar belakang agar memberikan efek “drama” pada film. Hal-hal tersebut diperlukan agar pesan yang ingin perancang sampaikan mengenai dan tersampaikan pada target penonton. Perancang mendapatkan banyak



pengalaman baru dalam proses pembuatan film dan dapat mengaplikasikan ilmu-ilmu yang telah didapat dalam perkuliahan. Harapan akhir semoga perancangan film ini yang juga tertuang dalam jurnal ilmiah menjadi manfaat yang lebih luas lagi.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sejati, P. P. (2021). *Ada Seribu Kasus Perceraian di Banyumas hanya Dalam Enam Bulan.* TribunPantura.Com. <https://pantura.tribunnews.com/2021/06/15/ada-seribu-kasus-perceraian-di-banyumas-hanya-dalam-enam-bulan>
- [2] Arifin, Fajar Bagus, and Dedi Warsana. 2018. "Editing Film Pendek Dengan Teknik Montage Tentang Gaya Hidup Clubbers Siswi SMA di Kota Bandung Short Film (Editing With Montage Techniques About Lifestyle Clubbers of High School Students in Bandung City)." *ISSN: 2355-9349 e-Proceeding of Art & Design* 5(3): 940–46.
- [3] Hendratman, Hendi. 2022. "Pengertian Perancangan Proses Perancangan Secara Umum." *123dok.com*. <https://text-id.123dok.com/document/oy86e474q-pengertian-perancangan-proses-perancangan-secara-umum.html> (July 19, 2022).
- [4] Dewabrata, Leonardus, Deny Tri Ardianto, and Erandaru. 2017. "Perancangan Film Pendek Untuk Meningkatkan Pemahaman Masyarakat Tentang Kleptomania." *Jurnal DKV Adiwarna* 01.
- [5] Epspro. 2021. "10 Alat Ini Dapat Membuat Film Pendek Kamu Lebih Berkualitas Loh! Yuk Simak Penjelasannya." *eps-production.com*. <https://eps-production.com/10-alat-ini-dapat-membuat-film-pendek-kamu-lebih-berkualitas-yuk-simak-penjasannya/> (July 19, 2022).
- [6] Lulu Hendra Komara. 2021. "Potensi Film Pendek Di Era Internet." <https://e-journal.umaha.ac.id/index.php/ikonik/article/download/998/874>.
- [7] M. Prawiro. 2018. "Pengertian Wawancara Secara Umum, Tujuan, Jenis, Dan Ciri-Ciri Pewawancara." <https://www.maxmanroe.com/vid/karir/pengertian-wawancara.html> (July 19, 2022).
- [8] Rajudin, Abdullah Aziz. 2021. "Ayo Mengenal Unsur 5W+1H Dalam Bahasa Indonesia." *Humaniora*. <https://m.mediaindonesia.com/humaniora/447449/ayu-mengenal-unsur-5w1h-dalam-bahasa-indonesia> (July 19, 2022).