

**PENGANTAR KARYA TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN MEDIA PROMOSI DAN  
PEMBUATAN FILM PENDEK “TITIK BALIK”**



**Diajukan Sebagai Syarat Untuk Menempuh Ujian Tugas Akhir  
Guna Memperoleh Gelar Ahli Madya D3 Desain Komunikasi Visual**

Oleh :

**ANTONI NUGRAHANTO**  
**C9504052**

**PROGRAM STUDI D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SAstra DAN SENI RUPA  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA  
2010**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Konsep Karya Tugas Akhir dengan judul :

### **PERANCANGAN MEDIA PROMOSI DAN PEMBUATAN FILM PENDEK “TITIK BALIK”**

Telah disetujui dan dipertahankan dihadapan penguji.

Pembimbing Tugas Akhir 1,

Pembimbing Tugas Akhir 2,

Arief Iman Santoso, S.Sn  
NIP 19790327 200501 1 002

Andreas S. Widodo, S.Sn  
NIP 19751201 200112 1 002

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir

Arief Iman Santoso, S.Sn  
NIP 19790327 200501 1 002

## PENGESAHAN

Telah diterima dan disetujui oleh Panitia Penguji Tugas Akhir

Pada Tanggal \_\_\_\_\_

### Panitia Penguji

Ketua Sidang Tugas Akhir

Drs. Ahmad Kurnia W

NIP. 19430726 198003 1 001

(\_\_\_\_\_)

Sekretaris Sidang Tugas Akhir

Anugrah Irfan Ismail, S.Sn

NIP. 19830702 200812 1 003

(\_\_\_\_\_)

Pembimbing Tugas Akhir I

Arief Iman Santoso, S.Sn

NIP. 19790327 200501 1 002

(\_\_\_\_\_)

Pembimbing Tugas Akhir II

Andreas S. Widodo, S.Sn

NIP. 19751201 200112 1 002

(\_\_\_\_\_)

Mengetahui,

Dekan  
Fakultas Sastra dan Seni Rupa  
Universitas Sebelas Maret Surakarta

Ketua Program  
D3 Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Sastra dan Seni Rupa

Drs. Sudarno, M.A

NIP 19530314 198506 1 001

Andreas S. Widodo, S.Sn

NIP. 19751201 200112 1 002

## MOTTO



*“Time is the best decision maker, but never waiting for the time to made it.  
‘cause we’re the one that have our own fate, not the time”*  
(Antoni Nugrahanto)

*“Never regretting what we ever do in time, just regretting we never do in life”*  
(Antoni Nugrahanto)

*“If your head tells you one thing, and your heart tells another, decide first  
whether you have a better head or a better heart”*  
(Antoni Nugrahanto)

## PERSEMBAHAN



*Dedicated to :*

❖ *Bapak – Ibu, sahabat dan almamaterku.*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul :

### **PERANCANGAN MEDIA PROMOSI DAN PEMBUATAN FILM PENDEK “TITIK BALIK”**

Adapun tulisan ini disusun sebagai syarat guna mencapai gelar Ahli Madya Jurusan Seni Rupa Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih dan memberikan penghargaan kepada :

1. Drs. Sudarno, MA, selaku Dekan Fakultas Sastra dan Seni Rupa.
2. Andreas S. Widodo, S.Sn, selaku Ketua Program D3 Deskomvis dan pembimbing Tugas akhir.
3. Arief Iman Santoso, S.Sn, selaku koordinator dan pembimbing Tugas Akhir.
4. Tommy K, S.Sn, selaku pembimbing Tugas Akhir .
5. Jazuli Abdin Moenib, S.Sn, selaku pembimbing Tugas Akhir II.
6. Drs. Ahmad Kurnia W, selaku ketua sidang Tugas Akhir.
7. Ercilia Rini Octavia, S.Sn, selaku sekretaris sidang Tugas Akhir.
8. Laksono Widiyanto dan Joko S, untuk kemudahan atas administrasi.
9. Rekan-rekan D3 Deskomvis 2004, untuk segala kebersamaan dalam akademis.

10. Terima kasih kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu atas segala bantuan hingga terselesaikannya karya Tugas Akhir ini.

Laporan ini disusun dan disajikan secara sederhana sesuai dengan kemampuan penulis. Penulis menyadari bahwa pengantar karya Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Penulis terbuka menerima kritik dan saran yang sifatnya membangun. Semoga penulisan ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Surakarta, Mei 2010

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
<b>BAB II IDENTIFIKASI DATA</b> .....	5
A. Data Produk.....	5
B. Target .....	9
C. Komparasi .....	11
<b>BAB III KONSEP PERANCANGAN</b> .....	13
A. Pembuatan Film Pendek “Titik Balik” .....	13
B. Promosi .....	31
<b>BAB IV VISUALISASI KARYA</b> .....	38
A. Bentuk Dan Format Film .....	38



B. Detail Visualisasi Karya.....	38
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>64</b>
A. Kesimpulan .....	64
B. Saran .....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	



## **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 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 meningkatnya teknologi audio visual di tanah air. Dunia film Indonesia saat ini mulai meningkat setelah sekian lama mengalami penurunan baik kualitas maupun kuantitasnya. Hal tersebut karena maraknya film asing yang masuk memiliki kualitas yang jauh lebih bagus daripada 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 manca negara. 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 mampu memperoleh penghargaan karena memberikan alternatif karya yang meliputi ide, cerita, dan sinematografi yang dihasilkan.

Film dibagi menjadi beberapa jenis menurut segmentasinya. Berdasar durasinya, film digolongkan menjadi film panjang dengan durasi 120 menit atau lebih dan film pendek dengan durasi kurang dari 60 menit. Berdasar *genrenya*, film dibagi menjadi film fiksi dan dokumenter. Film fiksi dibagi menjadi beberapa *genre*, yaitu film laga (*action*), drama, komedi, misteri (*horror*), dan lainnya.

Dari latar belakang tersebut, penulis ingin membuat suatu karya audio visual berupa film dalam format pendek dengan durasi 10-30 menit untuk memenuhi tugas akhir guna memperoleh gelar ahli madya dalam jurusan desain komunikasi visual.

Untuk itu penulis mengambil tema kehidupan sosial dengan fokus pada kehidupan remaja tentang konflik pribadi. Berdasar 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 “Titik Balik” sebagai bagian awal film pendek independen tersebut. Judul tersebut diambil, karena tokoh utama menghadapi kenyataan yang menjadikan problematika masa remaja. Dimana tokoh utama menjadi *stuck* dan tidak tahu harus bagaimana. Dimana pada akhir cerita judul film ini akan benar-benar tersampaikan pesannya dalam cerita tersebut. Ide tersebut berawal dari pengalaman pribadi beberapa teman penulis yang dikembangkan menjadi sebuah ide dan gagasan untuk menjadi sebuah cerita yang akan divisualisasikan dalam bentuk sinematografi. Diharapkan hal tersebut mampu menyampaikan pesan serta memberikan kesan akan suatu hal yang dalam masyarakat belum begitu banyak terjadi. Sehingga respon positif yang diharapkan akan dapat diperoleh setelah *target audience* menonton film ini.

Dan pada akhirnya berdasar uraian diatas, film juga membutuhkan media pendukung untuk lebih memberikan nilai lebih akan sebuah karya sinematografi. Maka akan diciptakan desain yang menjadi sarana promosi dan pendukung berdasar pada tujuan awal sebuah desain komunikasi visual. Media tersebut dapat berupa poster film, pamflet, *sticker*, *standing banner*, kaos, pin, dan sebagainya. Sehingga melalui media tersebut keberhasilan komunikasi visual sebuah film akan lebih banyak tercapai dengan adanya media pendukung.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana sebuah film pendek yang dibuat secara independen menghasilkan suatu karya yang baik, efektif, dan efisien dapat diterima oleh setiap lapisan masyarakat?
2. Bagaimana menciptakan media promosi pendukung guna memperoleh tanggapan yang positif dari target *audience*?
3. Bagaimana sebuah film pendek independen mampu untuk menyampaikan pesan yang terkandung kepada masyarakat?

## **C. Tujuan Perencanaan**

1. Memproduksi sebuah film pendek independen yang baik dan memiliki nilai-nilai sinematografi yang efektif dan efisien sehingga dapat diterima semua lapisan masyarakat.
2. Menciptakan media pendukung guna meningkatkan keberhasilan film pendek independen yang menunjang sarana promosi pendukung.
3. Menciptakan sebuah film pendek independen yang mampu menyampaikan pesan yang terkandung guna memperoleh respon positif dari penonton.

## **BAB II IDENTIFIKASI DATA**

### **A. Data Produk**

Identifikasi dari film pendek yang berjudul “Titik Balik” memiliki beberapa faktor atau unsur berdasar atas data yang mempengaruhi dibuatnya film ini. Film ini bercerita tentang persahabatan beberapa remaja yang berlatar belakang mahasiswa yang memiliki kesamaan hobi dan berusaha untuk mengikuti suatu kompetisi. Namun, konflik intern memecah persahabatan mereka, yang menjadi fokus utama adalah proses penyelesaian masalah yang menjadikan suatu pelajaran berharga dalam sebuah persahabatan. Dalam film pendek ini, penulis mengangkat tema persahabatan dan suatu kultur budaya dalam dunia remaja. Pada umumnya mahasiswa memiliki kehidupan yang sederhana dan berusaha untuk mencari jati diri untuk menentukan masa depannya. Kehidupan yang sederhana dan mandiri merupakan ciri khas mahasiswa saat ini. Namun, kehidupan mereka pun tidak jauh dari konflik dan masalah yang menjadikan pelajaran berharga untuk mereka. Meski tanggung jawab untuk menuntut ilmu merupakan hal yang utama, namun mereka juga memiliki sisi lain kehidupan yang berupa sosialisasi dengan sesama dan juga kesenangan akan suatu hal yang mendasari pembentukan karakteristik dan gaya hidup mereka. Sedangkan di dalam kehidupan banyak sekali kultur budaya yang sangat populer, terutama di kalangan remaja dan mahasiswa saat ini. Hal tersebut merupakan salah satu hal yang mendasari sebuah persahabatan akan kesamaan hobi dan semangat untuk menunjukkan eksistensi kepada khalayak umum. Sehingga peran remaja, terutama mahasiswa untuk

mengangkat sebuah kultur budaya dan mempertahankan keberadaannya dalam kehidupan sosial merupakan hal yang paling mendasar untuk terus adanya sebuah kultur budaya di masa depan. Adapun karakteristik atau sifat-sifat yang menonjol dari mahasiswa yang berkecimpung dalam suatu kultur budaya antara lain :

1. Sederhana, namun cenderung memiliki penampilan yang menunjukkan jati diri atas suatu hal atau kultur yang ingin ditunjukkan agar kepribadian mereka diketahui oleh orang lain.
2. Memiliki ikatan persahabatan yang erat, karena proses pencarian jati diri pada remaja cenderung dipengaruhi oleh lingkungan dan persahabatan.
3. Mandiri, dengan artian segala sesuatu yang mereka hadapi tidak terus menerus bergantung pada orang lain. Sehingga hal ini merupakan proses belajar akan kedewasaan.
4. Sifat egois dan tidak peduli sering menghiasi kepribadian, karena faktor emosional remaja cenderung labil dan kurang memiliki logika.
5. Kehidupan yang banyak diwarnai suka duka karena hubungan sosial membentuk kepribadian dan cenderung tidak peduli terhadap diri sendiri dibandingkan dengan dalam sebuah komunitas.

Dalam film pendek “Titik Balik” menceritakan tentang sebuah komunitas dalam kehidupan sosial yang didasari persahabatan dan kesamaan hobi yang sedang berjuang untuk mengikuti suatu kompetisi. Namun terdapat beberapa kendala dalam perjuangan mereka. Dan disaat perjuangan mereka mencapai saat dimana akan menentukan langkah mereka, masalah dan konflik menjadikan perpecahan diantara mereka. Hubungan yang tidak hanya didasari persahabatan

namun juga sisi romantisme juga diangkat sebagai hal yang wajar dalam kehidupan remaja. Sehingga perjuangan untuk kembali menyatukan perpecahan mereka menjadikan beberapa pelajaran bahwa kegigihan akan menjadikan hasil yang diinginkan akan suatu hobi, dan juga persahabatan merupakan faktor penting dalam hubungan sosial diantara remaja dalam menjalani hidup dan membentuk kepribadian di masa depan. Serta pembelajaran bahwa egoisme tidak sepenuhnya dapat didasarkan pada suatu hubungan sosial karena cenderung menjadikan masalah dan perpecahan.

Dilihat dari penokohan film pendek ini, terdiri dari satu tokoh utama dan empat tokoh pendukung yang saling mengisi dan berperan penting dalam cerita film pendek “Titik Balik” ini serta beberapa tokoh pelengkap. Sebagai tokoh utama adalah Abi, dan keempat tokoh pendukung lainnya adalah Felix, Ara, Niken, dan Farrel. Berikut ini merupakan karakteristik masing-masing tokoh tersebut :

1. Abi, seorang mahasiswa yang memiliki hobi *breakdance* yang membentuk komunitas dan mendasari persahabatannya. Dia seorang mahasiswa sederhana yang berwatak pantang menyerah, bersolidaritas tinggi, setia dan rela berjuang demi sesuatu yang diinginkan. Namun memiliki sisi emosional yang terkadang tidak terpikiran secara logika seperti remaja pada umumnya.
2. Felix, teman Abi dalam memperjuangkan eksistensi kultur budaya yang mendasari persahabatan mereka. Felix adalah seorang mahasiswa yang berwatak pantang menyerah dan bersemangat namun memiliki emosi yang



labil dan cenderung tidak dapat menyampaikan keinginan dalam komunitas.

3. Ara, seorang mahasiswa yang memiliki pekerjaan paruh waktu untuk membiayai kuliahnya. Ara merupakan sahabat Felix dan bergabung dalam komunitas *break dance* dimana Abi dan yang lainnya bersosialisasi. Ara adalah seorang yang berwatak bersemangat namun cenderung ragu dan bergantung pada orang lain.
4. Niken, merupakan pacar Abi yang senantiasa mendukung kegiatan Abi dan teman-temannya. Niken memiliki karakteristik pantang menyerah, namun memiliki faktor feminisme yang tinggi seperti perempuan pada umumnya, lembut, perhatian, dan juga memiliki perasaan yang cenderung sensitif.
5. Farrel, merupakan teman SMA Niken yang mengisi kekurangan personil dalam mengikuti kompetisi. Farrel merupakan tokoh kunci dalam cerita film pendek ini yang berkarakteristik tertutup, dan serba mengalah, namun memiliki solidaritas dan semangat yang tinggi.

Film pendek ini berdurasi kurang lebih 30 menit, dibuat dengan format *Digital Video (DV)*. Penokohan dengan latar belakang mahasiswa mengambil setting tempat yang pada umumnya sering dikunjungi mahasiswa dan tempat-tempat yang memiliki karakter yang diharapkan menambah visualisasi cerita dalam segi artistik. Film ini ber-*genre* drama dengan dialog dan penggarapan yang realis dan naturalistik, dengan tujuan agar dapat dengan mudah dimengerti.

Film pendek ini dibuat dengan biaya sendiri dan dilakukan secara independen, tanpa adanya produser atau sponsor yang membiayai pembuatan film ini dari proses pra produksi, produksi, pasca produksi, hingga sistem distribusi. Sehingga film pendek ini merupakan karya independen dalam setiap tahap produksi dan pembiayaan.

## B. Target

Sebuah produksi pasti memiliki target atau sasaran dalam pendistribusiannya agar hasil karya produksi tersebut dapat dinikmati dan tersampaikan pesan yang terkandung dalam karya tersebut. Target dari produksi film pendek adalah target *Audience*. Target tersebut dikelompokkan berdasarkan variabel-variabel berikut:

### 1. Target Primer

Target primer adalah sasaran utama pengguna atau konsumen. Dalam hal ini, target primer adalah para penonton. Target primer dapat diuraikan berdasar segmentasinya, antara lain:

#### a. Geografis

Yang menjadi bagian dari target primer dalam hal ini adalah wilayah di negara Indonesia pada umumnya, dan bagi para pecinta film pada khususnya.

#### b. Demografi

*Target Audience* dalam hal ini dikelompokkan berdasar pada variabel-variabel berikut:

- Umur : 17 – 30 tahun
- Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
- Pendidikan : SMA sampai dengan perguruan tinggi
- Agama : Semua agama

c. Psikografi

Menurut psikografi target dibagi menjadi dua, pertama masyarakat yang memiliki minat terhadap film *independent*, kedua masyarakat yang mengetahui tentang perkembangan kultur budaya asing yang berkembang di masyarakat. Sehingga film ini dapat meningkatkan minat masyarakat akan film *independent* dan memberi informasi serta mempengaruhi untuk menerima dan mengembangkan budaya yang hanya berkembang di kalangan tertentu untuk lebih dapat diterima oleh masyarakat luas.

2. Target Sekunder

Target sekunder adalah sasaran lain diciptakannya sebuah karya baik sebelum maupun setelah target primer diciptakannya sebuah karya mampu terpenuhi. Sebagai target sekunder dari film pendek independen ini adalah turut serta dalam berbagai festival film pendek yang diadakan baik secara domestik maupun internasional. Dan berdasarkan segmentasinya, antara lain :

1. Geografis

Menjadi target sekunder adalah kota Solo, Yogyakarta, dan beberapa kota besar untuk mengikuti festival-festival film pendek.

## 2. Demografi

*Audience* yang bukan menjadi sasaran utama film pendek “TITIK BALIK” dikelompokkan berdasar variabel-variabel berikut ini :

- a. Umur : Diatas 30 tahun dan pemerhati film.
- b. Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
- c. Pendidikan : SMA sampai perguruan tinggi
- d. Agama : Semua agama

### C. Komparasi

Film pendek ini sebagai film pendek *independent* juga memiliki pesaing, terlebih saat mengikuti suatu festival film pendek. Jadi semua pihak yang memproduksi sebuah film pendek *independent* merupakan pesaing dalam setiap faktor akan hasil tujuan turut sertanya sebuah film dalam festival. Sedangkan di sisi lain, film pendek ini tetap memperhatikan aspek komparasi atau pembandingan yang dapat membentuk karakter sebuah film agar memiliki pencitraan yang berbeda dan menarik sebagai sebuah karya visual bagi penontonnya. Berikut merupakan beberapa film pembandingan untuk film pendek “Titik Balik” :

#### 1. Sugiharti Halim

Film pendek dari Bandung yang berjudul “Sugiharti Halim”. Sutradara film pendek ini adalah Ariani Darmawan, dan diproduksi oleh project 9808 (Forum *Filmmaker* Jakarta) tahun 2008. Tema dari cerita film ini tentang persahabatan dan sosialisasi.

a. Kelebihan

Kelebihan Film “Sugiharti Halim” adalah bagus dalam segi cerita dan juga dari segi penokohan.

b. Kekurangan

Kekurangan dalam film ini dalam segi gambar tidak begitu baik, sudut pengambilan gambar (*angle*) yang cenderung monoton, pencahayaan yang minim dan dari pewarnaanya sangat sederhana serta belum bisa dikatakan artistik.

2. *Trip To The Wound*

Film pendek yang berjudul “*Trip To The Wound*” adalah salah satu finalis Bandung Film Festival 2007. Disutradarai oleh Edwin K. Tema dari cerita film ini tentang perjuangan menunjukkan eksistensi akan hobi dan persahabatan menentang arus mode.

a. Kelebihan

Kelebihan dari film ini adalah bagus dalam segi pengambilan gambar dan *editing*.

b. Kekurangan

Film “*Trip To The Wound*” ini memiliki alur cerita yang rumit, serta kualitas suara yang kurang. Sehingga menjadikan penonton susah mengerti jalan cerita dan pesan yang disampaikan dari film tersebut

Kedua film tersebut diatas digunakan sebagai pembandingan film “Titik Balik”. Sehingga maksud pembandingan tersebut agar film pendek ini bisa sejajar dengan film tersebut, atau mungkin lebih bagus dari film tersebut.

## **BAB III KONSEP PERANCANGAN**

### **A. Pembuatan Film Pendek “Titik Balik”**

#### **1. Konsep Film Pendek “Titik Balik”**

Film pendek “Titik Balik” memiliki latar belakang cerita kehidupan sosial mahasiswa dalam suatu komunitas tertentu. Film pendek ini bercerita tentang seorang mahasiswa yang mengalami krisis kepercayaan baik terhadap dirinya sendiri dan lingkungannya. Tema yang diangkat yaitu mengenai hobi dan hubungan pertemanan.

Pembuatan film ini terinspirasi dari kehidupan sehari-hari mahasiswa yang penuh dengan konflik yang terjadi di dalamnya. Mahasiswa yang selain aktif dalam kegiatan akademis juga mempunyai kegiatan lain yang dapat menjadi wadah untuk berinteraksi dan menyalurkan hobi dan bakat.

Di luar kegiatan akademis, mahasiswa cenderung mempunyai kegiatan lain untuk mengisi waktu luang. Biasanya kegiatan-kegiatan tersebut menjadi ‘pelampiasan’ dari kejenuhan mahasiswa terhadap kegiatan akademis. Dapat berupa kegiatan yang bisa menghasilkan uang untuk menambah uang saku juga dapat berupa penyaluran hobi dan bakat sehingga mampu menciptakan kepuasan bagi mahasiswa tersebut. Salah satu dari kegiatan penyaluran bakat dan hobi tersebut adalah *breakdance* yang lumayan banyak diminati oleh mahasiswa sehingga dari kegiatan tersebut tercipta suatu komunitas yang dapat terus menunjukkan eksistensi dari kegiatannya agar dapat terus hidup dan berkembang serta dapat diterima secara positif oleh masyarakat. Yang

mana kegiatan tersebut belum terlalu populer di kalangan masyarakat, sehingga perlu adanya kegiatan sosialisasi untuk memperkenalkan kegiatan tersebut dalam masyarakat. Salah satu bentuk dari proses sosialisasi tersebut yaitu berupa kompetisi *breakdance*. Untuk mengikuti suatu kompetisi memerlukan persiapan yang matang, yang meliputi persiapan fisik dan mental, juga latihan-latihan yang panjang agar tercipta gerakan yang berkreasi unik dan bagus. Bukan suatu hal yang mudah dalam menghadapi kompetisi, karena pasti ada kendala-kendala yang terjadi, apalagi *breakdance* merupakan kegiatan yang memerlukan kekompakkan dalam tim, tidak ada individualitas dalam melakukannya. Untuk dapat menciptakan kekompakkan dalam tim, antara satu personil dengan personil yang lain biasanya memiliki ikatan yang kuat, tidak hanya dalam hal fisik tetapi juga kontak perasaan untuk melahirkan koreografi yang natural dan emosional.

Hubungan yang terjalin merupakan hubungan pertemanan yang cukup dekat layaknya saudara di luar keluarga, dimana kita bisa bersama, berbagi, dan bekerja sama. Ada hal yang melatarbelakangi terjalinnya hubungan pertemanan tersebut, antara lain persamaan akademis, hobi, pemikiran, dan hal lainnya. Biasanya hubungan pertemanan seperti itu bisa menjadi hubungan yang sangat erat, apalagi dengan kondisi yang jauh dari keluarga membuat satu dan yang lainnya menjadi saling membutuhkan. Karakter pribadi seseorang dapat terbentuk dari hubungan pertemanan dan lingkungan dimana dia bersosialisasi. Sesuatu yang dicitakan oleh seseorang dapat juga terealisasi

karena adanya persamaan maksud dan tujuan setiap individu dalam hubungan tersebut.

Film ini bercerita tentang seorang mahasiswa bernama ABI. Selain aktif dalam kegiatan akademis, dia juga aktif dan bergabung dalam komunitas *breakers* –suatu komunitas yang terdiri dari orang-orang yang melakukan *breakdance*–. Dalam komunitas tersebut Abi berteman dengan Ara dan Felix, yang juga satu kampus dengan Abi. Seperti layaknya pemuda seusianya, Abi pun memiliki kehidupan asmara. Dia mempunyai hubungan khusus dengan seorang gadis bernama Niken.

Pada suatu hari Felix memberitahukan Abi dan teman-teman informasi mengenai kompetisi *breakdance*. Dari sana mulai timbul konflik karena mereka kekurangan personil yang menjadi persyaratan untuk mengikuti kompetisi tersebut. Kemudian Niken memberi solusi dengan mengajukan teman SMA-nya, Farrel, untuk bergabung dalam tim mereka. Abi, Ara, dan Felix menyetujui solusi yang diajukan Niken dan menerima Farrel bergabung bersama mereka untuk mengikuti kompetisi. Setelah melalui latihan yang cukup keras, tibalah hari yang mereka nanti untuk mengikuti audisi yang merupakan tahap awal dari kompetisi itu. Beberapa saat setelah audisi, Abi mengalami kecelakaan yang menyebabkan tulang tangan Abi retak dan terluka pada saat mengambil hasil audisi. Setelah mengetahui bahwa mereka lolos audisi, konflik kembali timbul, karena mereka sudah berputus asa gagal melanjutkan kompetisi disebabkan oleh kecelakaan yang menimpa Abi. Terlebih Felix, yang sejak awal sangat berminat untuk mengikuti kompetisi



itu. selang beberapa hari, Abi yang merasa bersalah didatangi oleh Ara dan Felix untuk meminta maaf dan berusaha untuk menghibur Abi agar tidak larut dalam kesedihan.

Di sisi lain, dengan bergabungnya Farrel dengan tim Abi dan teman-teman, membuat Niken menjadi dekat dengan Farrel, dan Abi tidak menyadari hal itu. Niken merasa ada sesuatu yang tidak beres pada Farrel, dan membuat Niken mencari tahu sebabnya.

Salah satu cara Ara dan Felix menghibur Abi adalah dengan mengajak Abi berjalan-jalan dan mendatangi kafe tempat dimana mereka biasa berkumpul. Tiba di kafe, Abi kaget melihat Niken sedang duduk berdua dengan Farrel. Kondisi emosi yang belum stabil membuat Abi naik pitam dan menuduh mereka merencanakan hal itu. Padahal dalam kenyataannya peristiwa tersebut kebetulan terjadi dan tidak ada satu pun dari mereka yang merencanakan hal ini, apalagi sengaja membuat Abi marah seperti itu. Tanpa mau mendengarkan penjelasan, Abi pun pergi dari tempat itu. Berhari-hari Abi menghilang dari kekasih dan juga teman-temannya. Beberapa hari Abi pergi berjalan sendirian menyusuri jalan dan tempat-tempat yang pernah dia lalui dan datang bersama kekasih dan teman-temannya, sehingga memori yang ada dalam kepalanya mencuat kembali. Abi sedih dengan apa yang terjadi padanya saat itu. Ketika pulang ke kos, Abi mendapat surat dari Niken yang meminta Abi untuk menemui Niken dan teman-teman karena ada penjelasan dari mereka yang perlu Abi ketahui.

Hari berikutnya Abi menemui Niken dan teman-temannya di *base camp* mereka. Sebelum menerima penjelasan dari Niken, Abi meminta maaf pada mereka menyesali apa yang telah dilakukannya. Setelah mendapat penjelasan, Abi sadar bahwa kebersamaan mereka sangat berarti.

Film fiksi memiliki alur cerita. Alur itu sendiri mempunyai pengertian sebagai jalan cerita dalam sebuah film. Ada beberapa macam alur yang dapat digunakan dalam sebuah film.

a. Alur maju

Alur maju dimana cerita diawali dari pengenalan tokoh kemudian dilanjutkan dengan klimaks dan diakhiri anti klimaks.

b. Alur mundur

Kebalikan dari alur maju, dalam bercerita film yang menggunakan alur ini biasanya bercerita tentang masa lalu dari tokoh atau kejadian.

c. Alur campuran

Alur campuran yaitu campuran dari dua alur diatas. Film yang menggunakan alur campuran biasanya mengawali cerita dengan masa lalu si tokoh kemudian apa yang dialami tokoh sekarang dan apa yang terjadi kemudian.

Film pendek “Titik Balik” menggunakan alur campuran, awal film mengenalkan tokoh utama yaitu Abi dan beberapa tokoh pendukung, kemudian dilanjutkan pengenalan masalah, dalam beberapa adegan terdapat beberapa hal di masa lalu yang menghubungkan satu adegan dengan adegan berikutnya, termasuk dalam penyelesaian konflik.

Film pendek “Titik Balik” memiliki satu tokoh utama yang menjalankan cerita dan empat tokoh pembantu. Berikut adalah penokohan dari film ini.

- a. Abi, seorang mahasiswa yang memiliki hobi *breakdance* yang membentuk komunitas dan mendasari persahabatannya. Dia seorang mahasiswa sederhana yang berwatak pantang menyerah, bersolidaritas tinggi, setia dan rela berjuang demi sesuatu yang diinginkan. Namun memiliki sisi emosional yang terkadang tidak terpikiran secara logika seperti remaja pada umumnya.
- b. Felix, teman Abi dalam memperjuangkan eksistensi kultur budaya yang mendasari persahabatan mereka. Felix adalah seorang mahasiswa yang berwatak pantang menyerah dan bersemangat namun memiliki emosi yang labil dan cenderung tidak dapat menyampaikan keinginan dalam komunitas.
- c. Ara, seorang mahasiswa yang memiliki pekerjaan paruh waktu untuk membiayai kuliahnya. Ara merupakan sahabat Felix dan bergabung dalam komunitas *breakdance* dimana Abi dan yang lainnya bersosialisasi. Ara adalah seorang yang berwatak bersemangat namun cenderung ragu dan bergantung pada orang lain.
- d. Niken, merupakan pacar Abi yang senantiasa mendukung kegiatan Abi dan teman-temannya. Niken memiliki karakteristik pantang menyerah, namun memiliki faktor feminisme yang tinggi seperti perempuan pada umumnya, lembut, perhatian, dan juga memiliki perasaan yang cenderung sensitif.

- e. Farrel, merupakan teman SMA Niken yang mengisi kekurangan personil dalam mengikuti kompetisi. Farrel merupakan tokoh kunci dalam cerita film pendek ini yang berkarakteristik tertutup, dan serba mengalah, namun memiliki solidaritas dan semangat yang tinggi.

## 2. Proses pembuatan Film Pendek “Titik Balik”

Dalam pembuatan sebuah film diperlukan mekanisme kerja secara tim, bukan perorangan. Dalam pembuatan film diperlukan banyak pekerja kreatif, dimana pekerja itu ahli dalam bidangnya. Pembuatan film layar lebar atau film yang diputar di bioskop lebih banyak melibatkan pekerja, sedangkan pada film pendek lebih sedikit. Pada dasarnya pada pembuatan film baik itu film dengan format seluloid maupun format video memiliki mekanisme yang sama dalam produksinya. Adapun proses mekanisme secara umum dapat diuraikan sebagai berikut:

### a. Pra Produksi

Pra produksi disebut juga masa persiapan sebelum membuat film. Dimana masa pemilihan naskah yang akan dibuat film. Sebuah rumah produksi mencari sumber yang biasa dijadikan sebuah film, misalnya novel, cerpen, dan kisah nyata terhadap suatu peristiwa. Setelah mendapatkan sumber berupa naskah, kemudian melakukan eksplorasi atau membedah naskah itu, setelah melakukan pembedahan selanjutnya membuat skenario tahap pertama, yang nantinya akan ada revisi dari tim yang sudah dibentuk. Setelah skenario sudah jadi barulah sutradara

mencari pemain, dengan cara melalui audisi atau ditentukan sendiri oleh sutradara karena sutradara sudah mengenal dan cocok untuk memainkan karakter dalam naskah. Bukan hanya dari departemen penyutradaraan saja yang melakukan persiapan, dari devisi artistik juga mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan, membuat seting dan properti untuk *shooting* baik itu film panjang maupun film pendek akan melewati masa ini. Film yang disutradarai oleh penulis sendiri. Pada masa ini sang sutradara melakukan riset-riset segala hal yang berhubungan dan yang mempengaruhi pembuatan film pendek ini. Penulis melakukan eksplorasi pada naskah. Hal ini mencakup hunting lokasi yang sesuai dengan naskah, melakukan eksplorasi pada penokohan, dari dialog, perilaku, cara berpakaian, serta bentuk akting. Sang sutradara juga mencari property yang akan dipakai dalam film ini. Selain itu semua penulis juga menyiapkan tim untuk membuat film ini. Dari kameramen, penata lampu, penata artistik, kostum, make up, dan segala keperluan dibidang keproduksian, selain dibidang kreatif dipersiapkan, bidang keproduksian juga diperhitungkan dalam hal ini bidang keproduksian yang dimaksud adalah bidang diluar kreatif antara lain dari segi akomodasi seperti konsumsi pada shooting, transportasi pemain dan kru, ijin penggunaan tempat dan hal-hal lain yang berhubungan dengan pembuatan film pendek ini.

## b. Produksi

Setelah segala sesuatu yang dibutuhkan sudah siap, pengambilan gambar sudah biasa dilakukan, atau lebih dikenal dengan istilah *shoting*. Pada saat *shoting* sutradara mengarahkan pemain, menentukan *shot* yang akan diambil, *cameraman* sudah siap dikameranya untuk merekam gambar. Segala sesuatu yang terjadi pada saat *shoting* merupakan tanggungjawab sutradara selaku pimpinan dalam *shoting*. Pada saat pengambilan gambar atau *shoting* diperlukan kerja tim yang *solid*, karena dalam pembuatan film satu aspek dengan aspek lainnya saling berhubungan. Sutradara membuat *screenplay* atau jika diperlukan *storyboard* sebagai pegangan pada *shooting*.

## c. Pasca Produksi

Rekaman hasil *shooting* kemudian dikirim ke studio untuk diedit, masa paska produksi berarti masa setelah *shooting*. Pada masa ini para editor bekerja, rekaman-rekaman tadi disusun sesuai dengan skenario, editor diberi kebebasan untuk berkreasi, tetapi tidak boleh menyimpang dari konsep yang sudah ditentukan. Adapun beberapa tahap dalam proses *editing*:

- 1) *Logging*, proses editor memotong gambar, mencatat waktu pengambilan gambar dan memilih *shot-shot* yang ada disesuaikan dengan *camera report*.
- 2) *Digitizing*, proses merekam/ memasukkan gambar dan suara yang telah di *logging* sebelumnya.

- 3) *Offline editing*, sebuah proses menata gambar *digitalized* sesuai dengan skenario dan urutan *shot* yang telah ditentukan sutradara.
- 4) *Online editing*, proses *editing* ketika seorang editor mulai memperhalus hasil *offline editing*, memperbaiki kualitas hasil dan memberi tambahan transisi serta efek khusus yang dibutuhkan.
- 5) *Mixing*, berkaitan dengan proses *syncroning audio* dan juga memberi ilustrasi musik *audio effect*. Yang harus di *mixing* adalah dialog, *effect*, dan musik.

Film merupakan hasil kreasi dari beberapa orang, bukan hanya karya satu orang. Walaupun sutradara yang sangat berkuasa atas karyanya, tetapi dia bekerja dengan orang lain. Sejauh mana sutradara berhasil membuat film yang layak ditonton dengan tim yang solid. Kreatifitas banyak orang juga mempengaruhi hasil jadi film, oleh karena itu sutradara harus membangun tim kreatif yang baik. Semua itu akan berpengaruh sejauh mana sang sutradara berhasil dengan filmnya. Proses editing film “Titik Balik” tidak perlu memakan waktu yang lama, karena sutradara menitik beratkan hasil pada gambar pada saat *shooting*, dalam *editing*-nya hanya memerlukan sedikit efek pada gambar. Efek itu berupa penambahan atau memodifikasi warna sehingga gambar yang dihasilkan lebih artistik, perpindahan dari satu gambar ke gambar lain menyesuaikan dari keadaan alur pada cerita, proses *editing* menggunakan beberapa program *editing* antara lain *Adobe Premiere Pro*, *Cool Edit Pro*, dan program pendukung lain, antara media promosinya menggunakan *CorelDraw*, *Adobe Photoshop*.

Pada masa paska produksi juga dilakukan promosi-promosi, promosi dilakukan dengan tujuan menarik perhatian pada masyarakat untuk tertarik menonton film.

### 3. Struktur Kerja Dalam Pembuatan Film “Titik Balik”

Pembuatan sebuah film, perlu diketahui memiliki struktur kerja sehingga dalam proses tidak simpang siur. Dalam pembuatan film pendek “Titik Balik” terdapat struktur yang sama dalam pembuatan film pada umumnya. Orang-orang yang berada dalam tim kreatif dalam pembuatan film antara lain sebagai berikut:

#### a. Sutradara

Sutradara bertanggung jawab atas aspek-aspek kreatif, baik interpretatif maupun teknis, dari sebuah produksi film. Selain mengatur di depan kamera dan mengarah akting serta dialog para pemain, sutradara juga mengontrol posisi kamera serta gerak kamera, suara, pencahayaan, disamping hal-hal lain yang mendukung pada hasil akhir film. Seorang sutradara juga membuat apa yang disebut sebagai *Director Treatment* dimana sutradara menuangkan gaya pada film yang akan dibuat. Selanjutnya juga membedah naskah atau skenario membagi-bagi menjadi sebuah *shot-shot* yang akan diambil kedalam *screenplay* atau *storyboard*. Seorang sutradara harus memiliki jiwa kepemimpinan dan juga kejelian dalam menyusun adegan yang diambil.



## b. Penata Fotografi

Penata fotografi (*Director of photography*) atau juru kamera adalah tangan kanan sutradara dalam kerja di lapangan. Ia bekerja sama dengan sutradara menentukan jenis-jenis *shot* termasuk menentukan jenis lensa maupun jenis filter lensa yang akan digunakan. Dia juga mengatur lampu-lampu untuk mendapatkan efek yang cahaya diinginkan. Dalam film pendek ini penataan fotografinya dinamis, yang dimaksud disini adalah gabungan dari berbagai teknik pengambilan gambar sehingga gambar dalam film ini terlihat tidak monoton. Ada beberapa tipe *shot* dalam pengambilan gambar, antara lain sebagai berikut:

- 1) BCU (*Big Close Up*), ukuran *close up* dengan *framing* lebih memusat pada salah satu anggota tubuh atau aksi yang mendukung cerita. Tipe *shot* ini biasanya memberi kesan untuk menjelaskan sesuatu yang lebih detail, dengan memfokuskan gambar pada wajah pemain akan terlihat jelas ekspresi pemain itu.
- 2) CU (*Close Up*), *framing* pengambilan gambar yang dihasilkan memenuhi ruang *frame*. Tipe *shot* ini lebih luas dari pada BCU, *shot* ini memberi ruang pada wajah sampai leher sehingga ketika obyek bergerak masih terlihat pada *frame*.
- 3) MCU (*Medium Close Up*), pengambilan gambar dengan komposisi *framing subject* lebih jauh dari *close up* namun lebih dekat dengan *medium shot*.

- 4) MS (*Medium Shot*), pengambilan gambar subyek kurang lebih setengah badan.
- 5) *Medium Full Shot (Kine Shot)*, pengambilan gambar dengan batas *framing* tokoh kira-kira tiga per empat ukuran tubuh tokoh.
- 6) FS (*Full Shot*), pengambilan gambar dengan subyek secara utuh dari kepala sampai kaki dengan teknis batasan diberi sedikit ruang untuk *head room*. *Shot* ini akan memberi kesan obyek dan ruang sekitar yang terlihat luas.
- 7) MLS (*Medium Long Shot*), *framing* pengambilan gambar dengan mengikutsertakan *setting* sebagai pendukung suasana karena ada kesinambungan cerita dan aksi tokoh dengan *setting* tersebut.
- 8) LS (*Long Shot*), tipe *shot* dengan *framing* antara MLS dengan ELS. *Shot* ini ini untuk menggambarkan tokoh yang berada pada tempat yang jauh seperti di jalan, lorong, padang pasir, hutan sehingga memberikan kesan jauh dan menggambarkan pemandangan.
- 9) ELS (*Extreme Long Shot*), pengambilan gambar dimana artis terlihat sangat jauh hampir tak terlihat, disini ruang *setting* sangat berperan.
- 10) *High angle*, pandangan dari atas ke bawah, seperti layaknya mata burung, *shot* ini memberi kesan pada obyek terlihat pendek dan kecil.
- 11) *Low angle*, pandangan dari bawah ke atas, seperti layaknya mata kodok. *Shot* ini memberi kesan pada obyek itu seorang yang gagah.
- 12) *Eye level*, pengambilan gambar sejajar dengan tinggi kita.

- 13) *Panning*, gerakan kamera secara mendatar ke arah kiri maupun ke kanan tanpa pindah dari poros kamera.
- 14) *Tilting*, gerakan ditempat kamera kearah atas atau bawah.
- 15) *Tracking*, gerakan kamera ke depan maupun ke belakang, ke kanan maupun ke kiri.
- 16) *Crane*, gerakan kamera meninggi atau merendah dari dasar pijakan.
- 17) *Following*, gerakan kamera mengikuti kemanapun *talent* bergerak.
- 18) *Hand held*, pengoperasian kamera tanpa menggunakan tripod, dengan kameramen sebagai poros kamera.

Dalam divisi kamera bukan hanya menentukan jenis kamera, bentuk gambar, tetapi juga menentukan teknik pencahayaan oleh karena itu dibutuhkan orang untuk mengoprasikan lampu yang akan digunakan. Dalam penentuan jenis lampu yang akan digunakan, dipimpin oleh orang yang disebut *chief lighting* bertugas memerintahkan anak buahnya untuk menempatkan lampu pada tempat yang sudah ditentukan. Dalam pembuatan film lampu sangat berperan penting dalam menentukan komposisi sebuah gambar. Konsep film “Titik Balik” bersifat natural, warna-warna pada gambar merupakan warna alami dari alam dan lingkungan sekitar karena film ini banyak mengambil adegan di luar ruangan dan pada waktu siang hari, sehingga banyak menggunakan cahaya yang berasal dari sinar matahari. Tidak semua adegan berada di luar ruangan, ada beberapa adegan yang mengambil *setting* di dalam

ruangan seperti pada adegan dalam kamar Abi, di kamar Felix, dan kamar Niken. Adegan yang berada di dalam ruangan menggunakan cahaya untuk penerangan, sehingga membutuhkan lampu, fungsi lampu disini bukan hanya sekedar sebagai penerangan saja tetapi juga sebagai pewarna pada gambar dan menambah kesan mendalam pada suasana. Konsep yang digunakan dalam film pendek ini adalah konsep cahaya yang minimalis, maksudnya hanya menitikberatkan pada gelap-terang dari obyek bukan warna-warna yang berkesan ramai, itu semua untuk mendukung cerita yang berkonsep *natural* dan memberi kesan pada suasana yang dramatis.

Dalam tata cahaya dikenal dua bentuk media pencahayaan, berdasarkan sumber cahaya yang diperlukan:

1) *Available light*

Cahaya yang berasal dari alam (*nature*). Antara lain cahaya matahari, bulan, ataupun cahaya dari bintang.

2) *Artificial Light*

Cahaya buatan termasuk didalamnya cahaya dari lampu. Kemudian dilihat dari komposisi cahaya yang masuk dalam *frame* kamera ada tiga tata cahaya dasar:

- a) *Key light* atau *main light* adalah cahaya utama dalam *frame*.
- b) *Fill light* adalah cahaya tambahan yang berguna mengisi bagian yang gelap dengan catatan perbandingan terang-gelap disesuaikan dengan adegan yang diinginkan.

- c) *Back light* berfungsi sebagai cahaya tambahan yang berguna sebagai pencipta suasana ruang di belakang adegan.

c. Penata Artistik

Tata artistik adalah penyusun segala sesuatu yang melatarbelakangi cerita film. Penata artistik dipimpin oleh *art director*. Dia bertugas menentukan serta memilih apa saja sebagai media artistik dalam membangun cerita sebuah film. Dalam film “TITIK BALIK” diperlukan beberapa *setting* tempat sesuai cerita. Dimana *setting* tersebut antara lain kos Abi, kamar Felix, kamar Ara, kamar Niken, tempat audisi, *cafe*, *base camp*, taman, makam, dan *setting* jalanan di sekitar Solo. Tugas dari *art director* mencakup dua hal, antara lain:

- 1) Mempersiapkan *setting* tempat untuk *shooting*, seperti bangunan dan lokasi. Lokasi yang digunakan dalam film pendek ini hanya di sekitar Solo, lokasi yang pertama yaitu:

- a) Kos Abi

Kos Abi adalah rumah yang berukuran kecil, bentuk rumah sederhana dan berada di perkampungan. *Setting* yang digunakan adalah kamar Abi, lorong kos. Karakter kedua ruangan tersebut hampir sama yaitu sebuah ruangan yang tidak begitu rapi dan terlihat sangat sederhana.

- b) Kamar Felix

Adalah sebuah kamar kos, sebagaimana kamar kos mahasiswa pada umumnya.

c) Kamar Ara

Merupakan suatu ruangan yang cenderung sama dengan kamar tokoh yang telah tersebut di atas.

d) Kamar Niken

Adalah kamar cewek pada umumnya yang rapi, penuh dengan perlengkapan wanita.

e) Tempat Audisi

Suatu tempat berupa panggung arena *outdoor* tempat biasa diadakan pertunjukan atau pentas.

f) *Cafe*

Suatu tempat dimana orang-orang berkumpul untuk menghabiskan waktu sambil menikmati hidangan yang disediakan. Tempat ini juga yang membuat ABI menjadi orang yang sangat emosional tentang apa yang telah dilihatnya.

g) *Base Camp*

Sebuah tempat yang hanya dipakai oleh ABI dan teman-temannya untuk berkumpul dan latihan *break dance*. Berupa sebuah panggung arena *outdoor* yang tak terurus.

h) Taman

Tempat terbuka dimana orang-orang dapat menikmati hari. Di tempat inilah Abi dan teman-temannya berkenalan dengan Farrel.

i) Makam

Tempat mengebumikan jasad seseorang yang telah meninggal dunia. Dalam konteks film ini merupakan tempat dimana jasad Farrel dikebumikan.

j) Jalanan

Fasilitas umum yang dipergunakan Abi bersama teman-temannya untuk mencairkan suasana selepas konflik.

2) Menyediakan *property* yang digunakan pemain ataupun kebutuhan cerita, termasuk pakaian (*wardrobe*) dan *make up*. *Property* yang digunakan antara lain mobil, *tape compo*, *handphone*, gelang, tas, pamflet kompetisi, surat pengumuman audisi, perlengkapan pengamen, foto & bingkai, uang, dan aksesoris sebagai identitas mahasiswa yang memiliki ciri khas seorang *breakers*.

d. Editing

Proses setelah produksi atau *shooting*, *editing* merupakan pekerjaan dalam studio yaitu pekerjaan menyusun gambar sesuai dengan skenario. Dalam pembuatan film dengan format *seluloid* prosesnya tidak langsung setelah *shooting* film, tetapi harus dicuci terlebih dahulu menjadi film *negative*, lalu editor memotong gambar-gambar yang diinginkan, lalu disusun kembali sesuai dengan cerita. Teknik tersebut dinamakan *analog*. Dengan perkembangan teknologi, sekarang menjadi lebih praktis lagi yaitu dengan *system digital*. Berbeda dengan film *video tape* hasil rekaman pada saat *shooting* biasa langsung diedit secara digital. *Tape*

hasil *shooting* biasanya terlebih dahulu ditransfer melalui komputer yang sudah tersedia perangkat untuk mentransfer, proses ini disebut *card capture*. Mekanisme berawal dari kamera yang berisi kaset atau bias juga menggunakan *tape rewinder* untuk memutar kaset kemudian menghubungkan alat tersebut dengan komputer dengan kabel *RCA*, *Firewire*, maupun kabel data lain. Kemudian di komputer dilakukan perekaman lagi sesuai dengan durasi pada kaset itu, pada saat tersebut biasanya editor memilih gambar yang terpilih dengan panduan *Shooting script*. Disini editor diberi kebebasan untuk berkreasi seperti memberikan efek-efek juga memberikan sentuhan warna sehingga menghasilkan gambar yang atristik tetapi tidak keluar dari konsep yang telah ditentukan oleh sutradara. Dalam bekerja editor biasanya ditemani sutradara ataupun bekerja sendiri. *Editing* dalam film “Titik Balik” menggunakan teknik *cut to cut* sesuai dengan naskah, proses *editing*-nya tidak memerlukan *visual effect* yang banyak, karena film ini dibuat dengan konsep yang *natural*, cukup menyambung dari satu adegan dengan adegan lain. Diupayakan perpotongan antar gambar dapat menceritakan maksud dari film itu sehingga penonton tertarik untuk mengikuti jalan cerita film ini.

## **B. Promosi**

### **1. Konsep Promosi**

Perkembangan film *independent* sangat pesat dalam satu dekade terakhir. Hal itu ditandai dengan banyaknya ajang festival bagi para sineas



muda yang ingin menunjukkan eksistensinya sebagai seorang pembuat film. Banyak diantara pembuat film profesional lahir dari ajang festival film yang diadakan secara lokal maupun nasional. Maka dari itu penulis memfokuskan film ini untuk mengikuti beberapa festival film yang diadakan di beberapa kota lokal maupun nasional. Untuk memperluas proses promosi diperlukan media promosi yang sesuai dengan target market film “TITIK BALIK”.

## 2. Konsep Visual Verbal dan Non Verbal

### a. Konsep Visual Non Verbal

Konsep visual non verbal pada media promosi yang akan digunakan sebagai salah satu aspek terpenting untuk menunjang promosi yang akan dilakukan. Untuk itu penulis menggunakan ilustrasi tokoh utama dan pendukung sebagai ciri khas media promosi dari film ini. Tokoh utama dibuat lebih besar untuk menunjukkan peran terbesar dalam cerita, sedangkan tokoh-tokoh pendukungnya diilustrasikan saat melakukan gerakan *breakdance* untuk menunjukkan latar belakang cerita, sehingga selain menambah nilai artistik, juga bertujuan untuk menarik minat *audience*. Dalam realisasinya media promosi didominasi warna yang sama dengan *coloring* film, agar tercipta suatu kesatuan antara media promosi dengan film itu sendiri, juga beberapa warna yang sama dengan masing-masing tokoh untuk mewakili karakter peran juga menambah *point of interest* dari *audience*.

#### 1) Warna

Warna yang digunakan adalah warna-warna natural sesuai dengan

konsep yang ingin penulis tonjolkan. Warna tersebut yaitu :

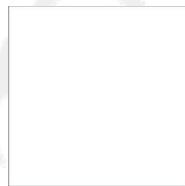
a) Merah Kecokelatan



C : 31  
M : 99  
Y : 99  
K : 44

Warna ini merupakan warna yang dominan dalam merebut perhatian *audience* akan dominasi warna *background* media promosi yang cenderung mendominasi.

b) Putih



C : 0  
M : 0  
Y : 0  
K : 0

Warna ini utama sebagai *human interest* akan pencitraan dari berbagai macam warna, digunakan untuk menonjolkan warna dari dominasi warna lain yang merupakan *visual key* dalam media promosi.

c) Hitam



C : 0  
M : 0  
Y : 0  
K : 100

Warna ini digunakan sebagai penyeimbang dalam komposisi warna dan penguat karakter media promosi.

## d) Kuning Keemasan



C : 18  
M : 20  
Y : 97  
K : 0

Warna ini digunakan sebagai identitas warna yang digunakan untuk menyeimbangkan komposisi warna dari seluruh media promosi.

## b. Konsep Visual Verbal

Konsep verbal dalam media promosi ini berisi “TITIK BALIK” sebagai judul dari film itu sendiri. Alasan penulis dalam hal ini yaitu, penulis ingin memfokuskan pada judul film disetiap media promosi. Juga tertera nama sang sutradara dalam setiap media promosi untuk menginformasikan tentang pembuat film tersebut. *Typography font* yang digunakan dalam media promosi ini adalah *font* yang sesuai dengan konsep film tersebut yang digunakan yaitu :

## 1) VINCA STENCIL

A b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9

0

*Font* jenis ini digunakan pada:

TITIK BALIK

A film by antoni nugrahanto

*Font* ini dipilih karena, penulis ingin menampilkan sisi *urban art* pada judul film. Karena film “TITIK BALIK” mempunyai latar

belakang cerita kultur budaya yang berkembang di kalangan generasi muda. *Font* ini digunakan pada judul film dan pembuat film yang tertera pada setiap media promosi.

## 2) Urban Sketch

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy  
Zz 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

*Font* jenis ini digunakan pada :

HONEYBEE ENTERPRISE presents a film by ANTONI NUGRAHANTO

HARI WICAKSONO "TITIK BALIK" ARTHUR GARINCHA

KURNIA DEWI INDRA K - KESUMO PRASETYO - MARADHONA MARTHIN M T

director of photography ANTONI NUGRAHANTO CAMERAMAN ARIEF MUJAHIDIN

lighting by RADHITYO ARIO P - AGUS HADI P coreographer by FLOW FROM SOLO

make up and wardrobe RIMA YUNITA - UMI HURIA art director ANDYKA FAUZI

produced, written, edited, and directed by ANTONI NUGRAHANTO

*Font* ini dipilih penulis karena *font* ini merupakan *font* yang diperbaharui dari *font* Arial, *font standard* yang sering digunakan dalam penulisan *credit title* pada poster atau media promosi yang lainnya yang mencantumkan *credit title*.

### 3. Pemilihan Media Promosi Pendukung

Untuk mendukung film ini kita harus melakukan promosi, promosi dilakukan dengan tujuan menarik perhatian pada masyarakat untuk tertarik menonton film. Media untuk mempromosikan film ini termasuk dalam media lini bawah antara lain:

- a. Poster

Poster banyak digunakan oleh industri film, poster sering dijumpai pada tempat-tempat umum sehingga banyak yang melihatnya. Poster film berisi judul film disertai gambar yang mencirikan film itu dan kebanyakan adalah tokoh utama. Poster ini akan diletakan di tempat dimana film ini akan diputar.

b. Pamflet

Media promosi sebuah film membutuhkan media yang dapat disebarluaskan, sehingga banyak orang yang menjadi tahu. Salah satu media paling efektif adalah pamflet, karena media ini banyak ditempel di tempat umum. Pamflet ini akan di letakan pada dinding-dinding di lokasi yang strategis di tiap kota dimana film ini akan diputar agar bisa memperluas jangkauan promosi itu sendiri. Pada pamphlet warna yang digunakan tidak terlalu banyak yaitu lebih dominan bertujuan untuk menekan biaya produksi karena akan dicetak dalam jumlah yang banyak.

c. *Cover CD*

Setiap film yang beredar di toko-toko, baik berupa piringan maupun kaset pasti memiliki *pack* atau tempat membungkus. *Cover CD* bukan hanya sebagai tempat pembungkus CD tetapi juga sebagai media promosi dari film tersebut karena *Cover CD* yang menarik akan memikat penonton untuk menonton film “Titik Balik”.

d. *Sticker CD*

Sebagai identitas film itu sendiri, karena realisasi film dalam bentuk *DVD* dan *VCD*, sehingga kepingan dari film itu diberi identitas film.

Identitas film biasanya berupa judul film. Media ini akan di tempel pada kepingan *CD* film “Titik Balik”.

e. *X banner*

*X banner* atau *Standing Banner* biasanya di letakan berdiri pada tempat-tempat umum seperti di toko buku, toko kaset dan *CD*. Tetapi pada film ini akan di letakan di *stand* pemutaran film.

f. *Merchandise*

*Merchandise* ini sebagai media promosi penunjang yang tidak kalah penting dengan media pendukung lain.

- 1) Pin
- 2) Kaos
- 3) *Sticker*
- 4) *Mug*

Pin dan kaos akan dikenakan oleh para penyelenggara pemutaran film, Sedangkan *sticker* dan *mug* akan diberikan secara gratis pada para penonton sebagai kenang-kenangan.

## BAB V PENUTUP

### A. Kesimpulan

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa dari perancangan dan pembuatan karya ini adalah sebagai berikut :

1. Media audio visual adalah media yang efektif untuk memberikan hiburan serta menyampaikan pesan yang terkandung didalamnya, karena media tersebut dapat diterima dengan mudah oleh *target audience* karena menampilkan dua unsur media yang komunikatif dan efisien.
2. Kelebihan film pendek “Titik Balik” dan film *indie* yang menjadi komparasi penulis yaitu alur cerita dan penokohan. Selain itu film ini menawarkan latar belakang cerita yang berbeda tentang konflik dalam sebuah persahabatan yang dilandasi kesamaan hobi dalam sebuah kultur budaya yang berkembang di kalangan remaja.
3. Keberhasilan film pendek “Titik Balik” tergantung dari promosi itu sendiri, karena media promosi merupakan hal yang terpenting dalam pembuatan sebuah film. Pembuatan film pendek “Titik Balik” sebagai karya mandiri dari penulis, dan menggunakan beberapa karya media pendukung sebagai media promosi.
4. Pesan yang terkandung dalam film pendek ini sangat berguna untuk menghargai sebuah kerja keras dan arti sebuah persahabatan.

## B. Saran

Diharapkan pembuatan film pendek “Titik Balik” dapat memenuhi kebutuhan *audience* akan hiburan dalam bentuk audio visual dan menyemarakkan persaingan dalam festival film *independent* yang semakin kompetitif. Pembuatan sebuah karya film sangat memerlukan kerja sama dan kerja tim yang *solid*, dalam visi dan misi yang selaras serta searah untuk menciptakan sebuah karya audio visual yang efektif dan efisien, maka kinerja dalam ketiga tahap produksi memerlukan *teamwork* yang komunikatif, juga dengan para pemain yang memerankan tokoh dalam cerita film.

Pembuatan sebuah karya film memerlukan banyak persiapan dari segi material dan immaterial, karena itu perisapan yang matang sangat dibutuhkan dalam menciptakan sebuah karya audio visual dalam serangkaian tahap yang dilalui. Persiapan yang matang akan meningkatkan kinerja dan kualitas serta hasil akhir yang maksimal, meski dengan keterbatasan alat, biaya, dan hal-hal yang mendukung dalam produksi sebuah karya audio visual.



## DAFTAR PUSTAKA

- Efendy, Heru. 2002. *Mari Membuat Film Panduan Menjadi Produser*. Yogyakarta: Panduan
- Kristanto, JB. 2004. *Nonton Film Nonton Indonesia*. Jakarta: Kompas.
- Peransi, David Albert. 2005. *Film/Media/Seni*. Jakarta: FFTV-IKJ Press
- Widagdo, M. Bayu dan Gora S, Winastwan. 2007. *Bikin Film Indie Itu Mudah*. Yogyakarta: CV Andi Offset

