

JURNAL

**PERANCANGAN FILM CERITA PENDEK PENTINGNYA
PERTIMBANGAN KETIKA PEMUDA MINANG MERANTAU**

*“Sebagai syarat kelulusan sarjana Desain Komunikasi Visual Jurusan Seni
Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Padang”*



RIDHO PRATAMA PUTRA

NIM 1305537 / 2013

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN SENIRUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
PADANG
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN
JURNAL
PERANCANGAN FILM CERITA PENDEK PENTINGNYA PERTIMBANGAN
KETIKA PEMUDA MINANG MERANTAU

Ridho Pratama Putra

Artikel ini disusun berdasarkan karya akhir Ridho Pratama Putra "Perancangan Film Cerita Pendek Pentingnya Pertimbangan Ketika Pemuda Minang Merantau" untuk persyaratan wisuda periode September 2018 dan telah diperiksa/disetujui oleh kedua pembimbing.

Padang, 30 Juli 2018

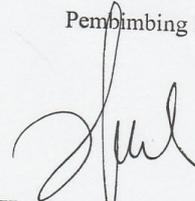
Disetujui dan disahkan oleh

Pembimbing I



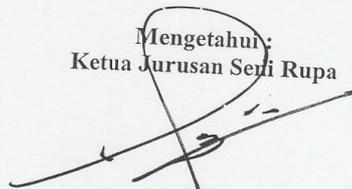
Dini Faisal, S.Ds., M.Ds.
NIP. 19840909.201404.2.003

Pembimbing II



Hendra Afriwan, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19770401.200812.1.002

Mengetahui:
Ketua Jurusan Seni Rupa



Drs. Syafwan, M.Si
NIP.19570101.198101.1.010

PERANCANGAN FILM CERITA PENDEK PENTINGNYA PERTIMBANGAN KETIKA PEMUDA MINANG MERANTAU

Ridho Pratama Putra¹, Dini Faisal², Hendra Afriwan³

Program Studi Desain Komunikasi Visual
FBS Universitas Negeri Padang
Email : ridhopratama9312@gmail.com

ABSTRAK

Merantau secara umum adalah perginya seseorang dari kampung halaman menuju daerah lain. Sedangkan dalam adat Minangkabau Merantau adalah ketika seseorang pergi dari daerah *Luhak Nan Tigo* menuju *daerah* Rantau. Namun, sebenarnya Merantau tidak akan semudah itu harus adanya pertimbangan bagi seseorang khususnya bagi seorang anak yang akan pergi Merantau. Seperti halnya ketika sebuah keluarga hanya yang hanya tinggal seorang anak berdua saja dengan ibunya, apakah anak tersebut tetap harus pergi Merantau atau tinggal untuk menjaga ibunya.

Tujuan dalam perancangan ini adalah untuk menyampaikan informasi-informasi mengenai Tradisi Merantau Minangkabau dan juga melihat sisi dari perasaan seorang ibu yang ditinggal anaknya Merantau. Juga, untuk kembali menghimbau agar lebih mempertimbangkan sebelum akan benar-benar pergi Merantau

Perancangan ini nantinya akan diinformasikan melalui media Film. Film diharapkan menjadi salah satu media yang cukup kuat untuk menyampaikan informasi ini karena terdiri atas dua unsur yaitu audio dan visual. Cerita dalam film biasanya diangkat berdasarkan dengan kehidupan sehari-hari. Adapun metode yang dilakukan dalam perancangan ini menggunakan metode riset dengan menggunakan teori R&D dengan tahapan (4-D) mencari data melalui wawancara dan juga observasi. Dalam proses pemecahan masalah digunakan metode analisis 5W + 1H (*what, where, why, who, when, + How*).

Kata kunci : Merantau, Film, Produksi

SHORT STORY MOVIE PLANNING OF THE IMPORTANCE OF MINANG YOUNG MAN'S CONSIDERATION TO GO TO MERANTAU

Ridho Pratama Putra¹, Dini Faisal², Hendra Afriwan³

Program Studi Desain Komunikasi Visual
FBS Universitas Negeri Padang
Email : ridhopratama9312@gmail.com

ABSTRAK

Generally, when a young man goes out of his hometown to other city, it is called as Merantau. On the other hand, in Minangkabau tradition, Merantau is when a young man goes out from *Luhak Nan Tigo* to Rantau city. Nevertheless, it is not as easy as people think to Merantau, because it should have a consideration for someone, especially young man, to go to Merantau. In some case, a family which is only lived a mother and the only one son, does the son go to Merantau or stay to take care his mother.

The objective of this film planning was not only delivering the information about Merantau in Minangkabau tradition, but also showing mother's feeling who was left by her son to Merantau. Thus, the Minang young man can be more considered before going to Merantau to leave his mother.

This planning will be informed by film as a media. Film is chosen as media because it can be expected as one of strong media for delivering information; it has two factors, audio and visual. Story in a film usually is inspired from slice of life story. The method for this film planning was a research method with theory R&D step (4-D), and the data was found by interview and observation. For data analysis, it was used 5W + 1H (*what, where, why, who, when, + How*).

Key Words: Merantau, Film, Production

A. Pendahuluan

Indonesia adalah Negara Multikultural yang memiliki beragam suku bangsa, agama, dan budaya. Setiap daerah di Indonesia memiliki ciri khas budaya dan tradisi masing-masing. Tradisi adalah sebuah kebiasaan yang telah turun temurun dari sebuah kelompok masyarakat yang terus berlaku dari zaman ke zaman. Hal ini telah menjadi suatu bagian yang telah melekat dalam kelompok tersebut baik dalam sebuah tempat, daerah, maupun agama.

Suku Minangkabau di Sumatera Barat terdapat sebuah Tradisi Merantau, dimana biasanya seorang anak laki-laki akan pergi dari kampung halaman menuju kota dengan sebuah tujuan tertentu. Biasanya anak laki-laki yang Merantau telah matang dari segi mental dan segi ilmu, baik ilmu pengetahuan maupun ilmu agama. Definisi istilah “Merantau” berarti “migrasi”, tetapi kata “merantau” adalah tipe khusus dari migrasi dengan konotasi budaya tersendiri yang tak bisa diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris atau bahasa Barat manapun (Naim,1984:2). Hakikat dari Merantau adalah mencari pengalaman hidup, ilmu, dan materi agar nanti bisa kembali memperbaiki kehidupan dirinya, keluarga, dan lingkungan kampung halamannya sendiri dengan tujuan “*mambangik batang tarandam*”.

Bagi seseorang yang akan pergi Merantau akan pergi dari kampung halamannya untuk waktu yang cukup lama meninggalkan teman, kerabat, dan keluarga. Namun, bagaimana nantinya ketika suatu keluarga yang akan ditinggalkan pergi oleh si perantau hanya tinggal seorang Ibu?. Orang beranggapan Merantau hanya ketika seseorang pergi dari kampung halaman

menuju kota, namun, ternyata sebenarnya tidak semudah itu. Banyak hal yang harus dipertimbangkan baik bagi pemuda yang nanti akan pergi ke rantau maupun, keluarga yang akan melepas anaknya pergi Merantau. Seperti kesiapan seorang ibu untuk merelakan anaknya pergi dalam waktu yang cukup lama. Ibu yang semenjak kecil menjaga, merawat dan membesarkan anaknya harus ditinggal untuk waktu yang cukup lama. Apakah seorang anak harus tetap pergi Merantau untuk mencari kehidupan yang layak?.

Merantau yang dilakukan orang Minangkabau tentu disebabkan karena hal-hal tertentu. Menurut Dahrizal (2018) dapat disimpulkan kenapa adanya perantauan bahwa ketika ada seseorang dalam sebuah kampung yang berbuat salah dan malu maka dia akan pergi keluar dari kampung, ketika memang dalam suatu kaum belum ada yang berfikir maju maka salah seorangnya akan disuruh untuk pergi merantau dengan maksud menaikkan derajat dari kaum tersebut. Adapun penambahan dari Saidah (2018) bahwa orang akan pergi Merantau ketika tidak adanya bidang ilmu yang memadai dikampung maka harus mencari di Rantau, juga tidak ada lahan yang cocok dengan bidang kelmuan yang dimiliki maka akan pergi Merantau.

Berdasarkan dari pertanyaan-pertanyaan tersebut penulis ingin menyampaikan informasi dan solusi dari pertanyaan diatas menjadi sebuah karya melalui media Audio Visual dalam bentuk sebuah Film Cerita Pendek. Menurut Kamus Bahasa Indonesia, Film adalah (1) selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan di bioskop).

Suatu media yang dapat mengatasi keterbatasan karena menggunakan dua unsur media yakni audio dan visual. Sebuah informasi yang dapat disampaikan melalui cerita, narasi, dialog antar tokoh, pengambilan gambar, *acting* seorang talent, musik latar dan sampai pada proses *editing* nantinya. Melalui media Film penulis lebih ingin melakukan pendekatan emosional agar informasi yang ingin disampaikan lebih melekat dan mudah diterima. Penulis juga ingin memperlihatkan sudut pandang dari kesiapan seorang ibu dan juga bagi anak yang akan pergi Merantau. Ditambah mulai naiknya perkembangan film di Indonesia maka akan lebih mudah untuk melihat dan menjangkau *audiens*.

Oleh sebab itu, penulis ingin menyampaikan informasi mengenai ketika seorang anak yang ingin Merantau namun harus meninggalkan ibunya seorang diri. Dimana informasi ini akan disampaikan dengan lebih rinci dalam karya Audio Visual yang berbentuk Film Fiksi. Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik mengangkat permasalahan diatas kedalam karya akhir dengan judul “Perancangan Film Cerita Pendek Pentingnya Pertimbangan Ketika Pemuda Minang Merantau”

Berdasarkan dari serangkaian latar belakang yang disampaikan maka didapatkan indentifikasi masalahnya berupa belum adanya pemaparan atau pengilustrasian mengenai kejadian ini juga pentingnya penginformasian akan agar kembali mempertimbangkan kembali sebelum benar-benar pergi Merantau. Supaya permasalahan dalam perancangan ini tidak melebar maka

untuk perancangan ini hanya dibatasi mengenai proses dan pertimbangan ketika seorang anak akan pergi untuk Merantau.

Adapun Tujuan dari perancangan Dengan dirancangnya film cerita pendek pentingnya pertimbangan ketika pemuda minang akan pergi Merantau diharapkan mengajak *audience* kembali mempertimbangkan ketika nanti akan pergi Merantau dan juga kepada orang yang telah Merantau. Juga diharapkan memberikan informasi mengenai Merantau itu sendiri.

B. Metode Analisis Data

Perancangan Film Cerita pendek pentingnya pertimbangan ketika pemuda Minang Merantau dalam melakukan perancangannya melakukan langkah-langkah *research and Development (R&D)* pengembangan Bord and Gall dan Dick And Carey (dalam Kamal : 2016). Adaptasi dari modul ini memiliki empat tahapan (4-D) dengan 1) pendefinisian, 2) perancangan 3) pengembangan, 4) penyebaran. Dalam metode pengumpulan data, data yang diperlukan untuk memulai proses dapat dibagi menjadi dua yaitu data pokok (primer) dan data tambahan (sekunder). Data Primer yang diambil melalui proses wawancara. Wawancara yang dilakukan bertanya langsung ke beberapa orang yang mempunyai ilmu, pengalaman, dan pemahaman mengenai Tradisi Merantau. Wawancara yang dilakukan ada dua nara sumber yaitu Fatimah Saidah (65 tahun) salah seorang *Bundo Kanduang* wawancara dilakukan pada tanggal 24 Februari 2018 dirumahnya balai cacang, koto nan gadang Payakumbuh dan Musra Dahrizal (katik rajo mangkuto) seorang

budayawan, wawancara dilakukan di rumahnya jalan Saiyo Siteba Padang, pada tanggal Padang 15 Mei 2018 jam 19.00. Sedangkan untuk data sekunder diambil dari kajian dari berbagai teori yang didapat melalui buku, internet dan data sekunder lainnya.

Setelah mendapatkan data-data dari yang berkaitan dengan Tradisi Merantau untuk memecahkan masalah-masalah yang ada, maka dari data-data di atas penulis menggunakan analisa 5W1H (*what, where, who, when, why, dan how*). Dengan menggunakan analisa 5W1H, penulis dapat menganalisa masalah dan pemecahan mengenai Tradisi Merantau.

1. *What* (apa permasalahan yang diangkat?)

Permasalahan yang diangkat adalah memperlihatkan sisi lain ketika pemuda di Minangkabau ingin pergi Merantau namun dia harus berhadapan dengan situasi dimana meninggalkan Ibu nya seorang diri.

2. *Where* (dimana permasalahan ini terjadi ?)

Permasalahan ini terjadi ditengah masyarakat dimana seorang anak harus merubah nasibnya untuk pergi mencari kehidupan yang layak di kota.

3. *Who* (siapa yang terkait dengan permasalahan ini?)

Permasalahan ini menyangkut seorang pemuda yang ingin pergi Merantau dan juga seorang Ibu yang akan ditinggal anaknya pergi Merantau.

4. *When* (Kapan Permasalahan ini terjadi ?)

Ketika seorang anak yang ingin menaikkan derajat keluarganya,

namun, juga harus menrima ketika dia memang tinggal hanya dengan ibunya..

5. *Why* (Kenapa permasalahan ini diangkat ?)

Bertujuan untuk mengingatkan agar pemuda minang bisa kembali mempertimbangkan sebelum untuk pergi Merantau.

6. *How* (bagaimana solusi dari permasalahan ini ?)

Solusi yang akan ditawarkan yaitu memperlihatkan kedua sisi perasaan dari masing-masing yang terkait sisi dari seorang seorang Ibu dan sisi dari seorang anak yang nantinya akan saling bisa memahami kondisi masing-masingnya.

C. Pembahasan

1. Media Utama

Media utama yang digunakan dalam menyampiakn informasi ini merupakan sebuah Film. Film dalam pengertian umumnya adalah kumpulan gambar yang bergerak dan membentuk sebuah alur maupun cerita. Banyak unsur yang terkandung dalam film seperti cerita, tokoh, narasi, dialog, suara latar, setingan tempat dan pemotongan adegan. Film juga dapat dikatakan salah satu media yang cukup ampuh dalam penyampaian pesan karena memiliki dua unsur media yakni audio dan visual.

Perancangan Film cerita pendek petingnya pertimbangan sebelum pemuda Minang pergi Merantau akan disampaikan dengan bentuk media

audio visual yaitu berupa film pendek. Film sendiri dalam pembuatannya memiliki tahapan-tahapan yang harus dilalui sebelum benar-benar bisa menjadi sebuah film. Tahapan dalam pembuatan film mencakupi pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

a. Pra Produksi

Pra produksi merupakan tahapan pertama dalam pembuatan sebuah Film. Pada Tahapan ini dimulai dari pencarian tema, cerita, alur cerita, pembentukan tim, pemilihan lokasi, pemilihan *talent*, hingga nanti detail produksi yang dilakukan. Adapun Pra Produksi yang dilakukan dalam perancangan ini sebagai berikut :

1) Pembuatan Sinopsis

Sinopsis merupakan cerita yang dibuat berbentuk dari beberapa paragraf yang telah disusun dari awal cerita, konflik, dan nanti penyelesaian konflik.

2) Naskah

Naskah merupakan rangkaian cerita yang telah dibagi berdasarkan adegan atau *scene*. Naskah terdiri dari beberapa *scene* dan didalamnya juga sudah terdapat dialog, ilustrasi adegan, waktu adegan, dan juga potongan gambar peradegannya.

3) Pembentukan Tim

Pembentukan tim merupakan hal yang pasti akan dilakukan oleh sebuah rumah produksi yang akan mengerjakan sebuah Film. Dalam tim atau biasanya disebut dengan *crew* itu terbentuk

umumnya terdiri dari beberapa difisi yaitu difisi penyutradaraan, DOP, artistik, *editing*.

4) *Hunting Lokasi*

Pencarian Lokasi dilakukan sesuai dengan apa yang ada didalam naskah. Lokasi yang tertulis dalam naskah sedemikian rupa harus disamakan dengan apa yang ditulis oleh penulis cerita dan naskah

5) *Hunting Talent*

Talent atau pemeran yang nanti akan memainkan peran sesuai dengan cerita dari film sebagai peraga yang nantinya akan ada disampaikan pesan-pesan melalui dialog maupun mimik dan ekspresi dari *Talent* ini.

6) *Briefing*

Briefing adalah tahap dimana semua *crew* mendiskusikan apa-apa saja yang diperlukan sebelum film diproduksi. *Briefing* mencakup membedah naskah, keperluan alat-alat produksi, jadwal dan hal-hal sebelum berlangsungnya syuting.

7) *Reading*

Proses *reading* adalah proses dimana difisi penyutradaraan *talent* mulai mendiskusikan pengadeganan sebelum *talent* mulai untuk syuting. Proses ini bertujuan untuk mempercepat proses

syuting dan agar *talent* tidak bingung lagi ketika proses pengambilan gambar dimulai.

8) *Recce*

Recce atau biasa disebut reki adalah proses pemilihan angle kamera yang nanti juga akan disamakan dengan angle kamera ketika syuting. Proses ini bukan hanya akan nanti memudahkan ketika peletakan kamera juga akan memudahkan *crew lighting* dalam nantinya peletakan sisi pencahayaan yang dibutuhkan.

9) *Set Lokasi*

Set lokasi dikerjakan jauh hari sebelum pengambilan gambar agar tidak mengganggu nantinya kamera dan pencahayaan. Jadi ketika lokasi sudah *disetting* dengan sedemikian rupa baru lah difisi kamera dan *lighting* meletakkan alatnya. Difisi *Art* dalam perencanaannya harus membuat *list* untuk nantinya mengingatkan dan juga memperjelaskan dan didiskusikan bersama difisi lainnya.

10) *Pencarian Wardrobe*

Wardrobe atau busana juga telah dikerjakan dan dicari sebelum proses syuting. Pencarian *wardrobe* telah disusun dan disesuaikan dengan kebutuhan adegan dan profesi juga keseharian *talent* dalam film.

b. Produksi

Tahap Produksi merupakan tahapan dimana pengambilan gambar, suara, dan pengadegan berlangsung. Pada tahap ini akan bisa berjalan apabila memang pada tahap Pra Produksi sudah matang dalam segala segi kebutuhan untuk adegan yang akan diambil nantinya. Pada tahap ini dimulailah pengambilan gambar adegan, pengambilan suara, penataan cahaya, set *artistic*, dan penyesuaian *wardrobe* dan *makeup*.

1) Peletakan kamera (*blocking* kamera)

Peletakan Kamera adalah awal dari sisi mana gambar atau adegan yang mau diambil. Dalam peletakan kamera ini harus memikirkan *angle*, *shoot size*, dan *camera movement*, semua ini harus berdasarkan adegan seperti apa yang akan diambil, mood, dan juga motivasi pengambilan gambar.

2) Perekam audio

Perekaman suara dilakukan dengan alat ekam khusus seperti *boom mic*, *shoutgun mic*, dan *hand recorder*. Karena, jangkuan dan kualitas dari perekam suara dari kamera tidak terlalu mendukung oleh karena itu menggunakan alat khusus dan dikerjakan oleh difisi sound atau biasa diistilahkan *Boomer* atau *Sound Recordis*.

3) Tata cahaya

Penataan cahaya merupakan salah satu peranan penting untuk mendapatkan kualitas gambar yang sesuai dengan yang diinginkan. Penataan cahaya mempengaruhi suasana, waktu, mood, dan juga penekanan dalam adegan tertentu.

4) Tata Ruangan (*set Art*)

Penataan ruangan yang dilakukan oleh difisi *Artistic* bertujuan untuk memperlihatkan zaman, gaya hidup, latarbelakang tokoh, kebutuhan pengadeganan, dan logika dalam Film seperti sumber cahaya.

5) *Wardrobe* dan *Makeup*

Wardrobe dan *Makeup* merupakan faktor pendukung dari talent yang membuatnya bisa masuk kedalam karakter yang diperankan. Bukan hanya *acting* seorang aktris atau actor busana dan tata rias juga berpengaruh kuat dan juga bisa memperlihatkan profesi, gaya hidup, latarbelakang, usia, dan karakter dari seorang *talent*.

c. Pasca Produksi

Pasca Produksi adalah tahapan penyusunan gambar, suara, hingga sampai pemberian warna dan detail dalam Film. Penyusunan gambar juga disesuaikan dengan naskah yang telah dibuat diawal. Proses pewarnaan atau biasa disebut *grading* bertujuan memberikan suasana juga konsep alam film tersebut.

1) *Editing*

Proses *editing* merupakan proses penyusunan gambar menjadi satu kesatuan. Pemotongan gambar biasa dimulai dari pengambungan gambar satu *scene* yang terdiri dari beberapa *shoot* yang diolah sesuai dengan kebutuhan adegan yang sesuai dengan *mood* dalam adegan tersebut.

2) *Grading*

Proses *color grading* merupakan tahap dimana pemberian warna dan juga pemberian kesan dan konsep pada sebuah film. Proses ini dapat memberikan kesan waktu, situasi, dan genre dari film tersebut. Namun pada tahap ini bukan hanya proses *color grading* tapi juga proses *color correction* yaitu proses pembersihan gambar atau adanya ketimbangan dari *shoot* yang satu dan yang lainnya.

3) *Sound* Desain

Proses *sound* desain merupakan proses pembersihan gangguan-gangguan dalam suara yang direkam ketika proses produksi berlangsung. Gangguan seperti *noise* yang terlalu keras seperti suara angin, *ambience* kedaraan, dan hal-hal lain yang dapat mengganggu dialog maupun adegan dalam film.

D. Final Desain

1. Media Utama

Pembuatan Film cerita pendek pentingnya pertimbangan ketika pemuda Minang Merantau pada tahap Pra Produksi dimulai dari pembuatan cerita, naskah, pembentukan *crew*, pencarian lokasi dan *talent* memakan waktu kurang lebih tiga bulan. Pada tahap produksi itu menghabiskan waktu empat hari terhitung dari tanggal 25 – 28 Juni 2018. Lokasi syuting pada film ini berlokasi disekitaran daerah Kampuang Baru, Lubuk Begalung, Padang dan lokasi lain seperti terminal diambil di NPM lolong juga kadai baju di *Distro* Medley daerah Simpang Haru.

Setelah melalui proses produksi sampai dengan *editing* maka didapatkan akhir durasi 27 menit dan nanti akan ditambahkan dengan *Bumper* dan *credit title* sehingga durasi tersebut menjadi kurang lebih 30 menit.

Film Cerita pendek pentingnya pertimbangan ketika pemuda minang pergi Merantau nantinya akan bercerita mengenai seorang anak yang bernama Ilham yang hidup hanya berdua dengan Ibunya (Ranti) di pinggiran kota Padang. Kehidupan Ilham dan Ranti dapat dikatakan menengah kebawah dimana Ranti hanya sebagai pembuat gorengan dan Ilham sendiri juga bekerja tidak jelas hanya dari hasil menolong tetangga membersihkan halaman, genteng, dan semacamnya.

Ilham yang dikarakterkan dalam Film ini sebagai anak yang keras kepala, egois, dan tak mau kalah. Namun, sosok Ilham juga memiliki

sikap yang bertanggungjawab, Ilham sebenarnya anak yang ingin memperbaiki kehidupan keluarganya tidak ingin melihat ibunya kesusahan, namun, cara yang dilakukannya tidak mempertimbangkan bahwa ibunya hanya sendirian. Sedangkan Ranti dikarakterkan sebagai *single parent* yang semuanya harus dikerjakan sendiri keras, tangguh, penyanggah, namun, Ranti tidak pernah memperlihatkan kesusahan dan kesulitannya kepada anaknya. Berdasarkan dari karakter ini disini lah konflik antara Ilham dan Ranti dalam film ini. Namun, dalam cerita film ini Ilham juga sering mendapatkan tekanan dan berbagai keraguan dalam dirinya seperti tekanan dimana teman sebayanya yang bernama Putra baru saja pulang dari Rantau dan mengajaknya bekerja bersamanya dikampung, juga dari Teti salah satu tetangga yang memiliki grosir beras yang membandingkan dirinya dengan Putra. Sedangkan keraguan yang timbul dalam diri ilham ketika Ilham bertemu dengan seorang Datuak yang menjelaskan mengenai Merantau dan Ibu, juga ketika Ilham akan akan benar-benar pergi Ilham juga bertemu dengan seorang ibu di salah satu terminal bus antar provinsi yang ternyata telah lama menunggu anaknya dari rantau cuma tidak pernah pulang dari rantau.





Gambar 1 potongan dari film

2. Media Pendukung

Media pendukung bertujuan untuk membantu dari film ini untuk dapat dipromosikan kepada *audiens* juga sebagai media dalam pengemasan dari film ini. Media pendukung untuk perancangan film ini memiliki enam media dengan maksud dan fungsinya masing-masing. Media pendukung yang berupa poster, kotak C, label CD, gantungan kunci, stiker, akun instagram, dan *trailer*. Berikut bentuk dan desain dari media pendukung dari perancangan ini.



Poster



Kotak CD



Label CD



Gantungan Kunci



Stiker



Akun Instagram



Trailer

Media pendukung yang dipilih memiliki karakter dan pesan yang ingin disampaikan dalam film ini. Mulai dari desain poster yang memperlihatkan karakter dan pemeran dalam film ini. Desain yang menonjolkan dua karakter yakni Ilham dan Ranti yang memang merupakan *point* permasalahan dari perancangan ini yaitu Ibu dan anak. Desain ibu dibuat lebih besar menandakan bahwa derajat ibu lebih besar dari Ilham dan juga dibuat dengan ekspresi wajah yang seperti memohon

dan tertunduk. Berbeda dengan Ilham yang memperlihatkan ekspresi tegas.

Desain yang dibuat juga diselipkan pada media-media lain seperti kotak CD dan label CD, ini bertujuan bagi *audience* tetap bisa mengingat dari karakter film tersebut. Jadi desain yang ingin ditonjolkan pun akan sama dengan media Poster. Berbeda dengan desain dari gantungan kunci dan stiker. Gantungan kunci dan stiker hanya mengambil sebuah ikon dari pembuatan film yaitu berupa sebuah *cleper* dan diberi judul dan fot yang memang digunakan dalam film ini. Hal ini bertujuan bisa menjadi *merchandise* yang cukup simpel dan tetap memberi kesan dan pengingat dari Film ini.

E. Penutup

1. Kesimpulan

Perancangan Film cerita pendek pentingnya pertimbangan ketika pemuda minang pergi Merantau dapat disimpulkan bahwa media film salah satu media yang mengandung dua unsur yaitu audio dan visual. Cerita dalam film juga dekat dengan kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu perancangan film ini dengan genre drama keluarga diharapkan dapat bisa diterima karena dekat dengan kehidupan kita sehari-hari. Pesan yang disampaikan melalui film ini juga lebih ringkas dan padat. Bukan hanya mengenai kehidupan keluarga, dalam film ini juga memberikan informasi-informasi mengenai Merantau itu sendiri.

Dengan dirancangnya Film cerita pendek pentingnya pertimbangan ketika pemuda Minang Merantau selain diharapkan dapat menghibur, namun, juga bisa mengetahui kondisi dan juga situasi baik mengenai Merantau.

2. Saran

Perancangan film ini diharapkan dapat kembali menghimbau kepada pemuda yang akan pergi Merantau maupun yang telah Merantau dengan tujuan mencari ilmu, pengalaman, dan pekerjaan dirantau, sebaiknya lebih mempertimbangkan kembali bagaimana situasi dan kondisi sendiri. Merantau sendiri bukanlah sebuah keharusan, segalanya tergantung pada situasi dan kondisi yang ada.

Daftar Rujukan

- Dahrizal, Musra (69 tahun). Budayawan. wawancara dirumah, jalan saiyo, siteba, padang
15 mei 2018 19.00
- Kamal, M. Nasrul. 2016. *Pengembangan Modul Pembelajaran Kerajinan Perak pada Sentra Amai Setia Koto gadang*. IOSR Jurnal of Humanities and Social Science (IOSR-JHSS) Volume 21, Isse8, ver 8 (aug.2016)
- Naim, Mochtar. 1984. *Merantau pola migrasi suku minangkabau*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Saidah, Fatimah (65 tahun). Bundo Kanduang. wawancara tanggal 24 Februari 2018 dirumahnya balai cacang, koto nan gadang Payakumbuh, Sumatra Barat