

Muhammad Syahputra¹, Syafwandi²
Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa,
Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Padang
Email: m.syahtra@gmail.com

ABSTRAK

Perancangan film ini diangkat berdasarkan fakta bahwa di kota Pariaman masih banyak kenakalan anak remaja yang terjadi. Kota Pariaman belum memiliki sarana informasi usaha apa saja yang telah dilakukan sebagian tokoh untuk menanggulangi kenakalan anak remaja. Komunitas seni Darak Badarak salah satu komunitas musik yang berada di kota Pariaman, memiliki anggota berumur antara 12-17 tahun. Komunitas seni Darak Badarak telah merekrut anggota dari anak putus sekolah dan anak-anak yang memiliki minat untuk bermain musik. Komunitas seni Darak Badarak sedikit demi sedikit telah berhasil meraih prestasi dan memperbaiki karakter anak-anak yang telah diberikan pembelajaran selama melakukan kegiatan di komunitas, baik dalam kegiatan latihan bermain musik maupun kegiatan lainnya. Perancangan ini bertujuan untuk merancang media *audio visual* dalam bentuk film pendek, film ini dirancang untuk menyampaikan kepada masyarakat cara efisien untuk menanggulangi kenakalan anak remaja. Film pendek ini dirancang berdasarkan sejarah berdirinya dan proses yang dilewati komunitas seni Darak Badarak dengan reka ulang yang di dramatisasi agar masyarakat tertarik dan mudah memahami informasi yang disampaikan. Pendekatan yang digunakan dalam perancangan film ini adalah pendekatan kualitatif. Film pendek ini dirancang menggunakan metode *Define, Design, Develop and Disseminate* (4D), metode ini digunakan untuk memudahkan perancangan dalam memunculkan kreatif dan proses produksinya. Hasil perancangan yang diharapkan adalah sebuah film pendek berlatar belakang sejarah dan proses yang telah dilewati komunitas seni Darak Badarak, beberapa item seperti T-Shirt, Sticker, Poster, *Trailer*, Akun Instagram, *Cover Flashdisk card* dan X banner untuk menunjang promosi film pendek komunitas seni Darak Badarak yang berjudul “Anak Bawah Kolong”.

Kata Kunci : Film, dokudrama, karakter, anak-anak dan musik

¹ Mahasiswa penulis Karya Akhir Prodi Desain Komunikasi Visual

² Pembimbing, dosen FBS, Universitas Negeri Padang

Muhammad Syahputra¹, Syafwandi²
Visual Communication Design Study Program
FBS Padang State University
Email: m.syahtra@gmail.com

ABSTRACT

The design of this film is based on the fact that in the city of Pariaman there are still many juvenile delinquencies that occur. Kota Pariaman does not yet have the means of information on what businesses have been done by some figures to overcome juvenile delinquency. The Darak Badarak art community, a music community located in the city of Pariaman, has members aged between 12-17 years. The Darak Badarak art community has recruited members from school dropouts and children who have an interest in playing music. The Darak Badarak art community is a little gradually have succeeded in achieving achievements and improving the character of children who have been given learning during activities in the community, both in playing music training activities and other activities. This design aims to design audio-visual media in the form of short films, this film is designed to convey to society is an efficient way to tackle juvenile delinquency. This short film is designed based on the history of the establishment and the process that the Darak Badarak art community has gone through with dramatized reconstructions so that the public is interested and easily understands the information presented. Qualitative. This short film is designed using the Define, Design, Develop and Disseminate (4D) method, this method is used to facilitate the design in bringing out the creative and the production process. The expected design result is a short film with a historical background and the process that has been passed by the art community of Darak Badarak. , several items such as T-shirts, stickers, posters, trailers, Instagram accounts, cover flash cards and X banners to support the promotion of the Darak Badarak art community short film entitled "Anak Bawah Kolong".

Keywords: film, docudrama, character, children and music

¹ Student writing the Final Work of Visual Communication Design Study Program

² Advisor, FBS lecturer, Padang State University.

A. Pendahuluan

Kota Pariaman merupakan salah satu kota wisata di Sumatera Barat. Banyak wisatawan yang datang dari berbagai wilayah Indonesia, berbagai macam dampak positif dan negatif masuk ke wilayah kota Pariaman. Dampak positif atas kedatangan wisatawan ke kota Pariaman salah satunya meningkatkan perekonomian masyarakat sekitar dan salah satu dampak negatifnya berupa masuknya budaya-budaya yang seharusnya tidak diadopsi oleh masyarakat Pariaman. Masyarakat yang dimaksud adalah anak remaja berumur dua belas sampai tujuh belas tahun, melakukan sikap-sikap yang tidak sewajarnya dilakukan atau sering disebut dengan kenakalan remaja. Berbagai program atau upaya yang telah dilakukan pemerintah dan tokoh masyarakat untuk mengurangi kenakalan remaja, seperti program dari pemerintah kota yaitu “Maghrib Mengaji” dan berbagai gerakan positif yang dibuat oleh tokoh masyarakat lainnya. Salah satu gerakan positif yang telah ada yaitu komunitas seni *Darak Badarak* yang didirikan oleh Ribut Anton Sujarwo S.Pd.

Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Ribut Anton Sujarwo S.Pd. Komunitas seni **Darak Badarak** berdiri tepatnya tanggal 3 Maret 2010 dari sekumpulan anak-anak muda Pariaman yang mempunyai sebuah tujuan yang sama untuk memajukan kota Pariaman dengan musik tradisional, modern dan kontemporer. Kondisi sosial yang terjadi pada masa itu menjadi pemicu lahirnya komunitas ini. Banyaknya anak muda usia sekolah yang memiliki banyak waktu luang namun tidak dimanfaatkan dengan positif, malah sebaliknya digunakan untuk hal-hal negatif. Selain itu beberapa anak drop out dari sekolah, bahkan banyak juga dari mereka yang mulai mengenal obat-obat terlarang, pergaulan bebas, kriminalitas serta membentuk perkumpulan-perkumpulan yang berorientasi

kepada aktifitas-aktifitas negatif yang dikemudian hari dapat menimbulkan keadaan yang lebih buruk dalam bentuk gangguan di lingkungan sekitar.”

Disamping itu diketahui bahwa para remaja ini semakin hari semakin jauh dari rasa cinta dan penghargaan pada seni budaya tradisional meskipun khususnya seni budaya Pariaman, kebanyakan mereka lebih tertarik dengan musik modern dan menganggap seni musik tradisional sebagai hal yang kuno. Melihat beberapa kenyataan di atas Ribut Anton Sujarwo S.Pd sebagai seorang pelaku seni merasa terpanggil untuk memanfaatkan keilmuan, ketrampilan dan jiwa seni untuk menanggulangi masalah ini dengan cara mengajak anak-anak diatas bergabung bersama untuk berlatih seni tradisional sambil secara bertahap melakukan perbaikan pada semangat, pola fikir dan tingkah laku anak-anak tersebut.

Bawah kolong sebuah rumah semua itu berawal, kolong rumah tersebutlah yang di sulap menjadi sebuah komunitas dengan nama sekolah seni bawah **kolong Darak Badarak**. Dari situ lah semua proses kegiatan Darak Badarak dilakukan. Dari perform sana sini tanpa dibayar sama sekali dan sampai sekarang para anggota Darak Badarak sudah menjelajahi beberapa kota di Indonesia dan negara tetangga dengan tujuan memajukan Pariaman dengan karya musik tradisional sederhana yang dibuat menarik dengan sentuhan sedikit modern. Banyak tantangan yang dialami baik dari keluarga sendiri, masyarakat sekitar dan pemerintah. Komunitas ini juga sempat diisukan sebagai bandar narkoba dan kabar miring lainnya. Pada awalnya, orang tua para anggota komunitas pun menolak keberadaan komunitas, bahkan melarang anak-anak mereka untuk berjuang dan bergabung dengan komunitas, namun karena mimpi dan niat yang tulus untuk membuat perubahan yang lebih baik sehingga bertahan

sampai saat ini. “Mendapatkan ilmu secara cuma cuma dan mempermudah memantau pergaulan anak-anak karena sudah fokus untuk latihan bermain musik” ucap ibu Yunita salah satu orang tua murid Darak Badarak yang di wawancara tanggal 20 Agustus 2019. Efek positif yang dirasakan oleh para orang tua dapat memudarkan prasangka buruk dan menerima keberadaan komunitas seni Darak Badarak.

Anak-anak yang tergabung didalam komunitas seni Darak Badarak mempunyai kegiatan berlatih musik sebagai tujuan utama dengan menggunakan metode pembelajaran *Behavioristik* yang diterapkan oleh pendidik mereka. Metode ini cocok digunakan untuk melatih anak-anak yang membutuhkan kecepatan dan spontanitas untuk memainkan alat musik. Adanya stimulus yang diberikan oleh guru dan direspon oleh murid dapat dijadikan tolak ukur dan dinilai secara konkret terhadap perubahan perilakunya. Munculnya perilaku para murid dapat ditanggapi dengan sebuah penghargaan ketika pencapaian prestasi atau sebuah hukuman atas kesalahan yang di perbuat. Dengan penerapan metode *behavioristik* komunitas seni Darak Badarak dapat membawa beberapa generasi untuk tampil dibeberapa acara tahunan nasional dan internasional.

Berdasarkan penjelasan di atas, terdapat masalah yaitu kurangnya pengetahuan masyarakat tentang seni musik dan komunitas seni Darak Badarak, sehingga terjadi anggapan negatif terhadap komunitas dan membuat masyarakat bertindak anarki karena merasa risih dengan keberadaan komunitas ini, yang sebenarnya terjun langsung untuk memperbaiki karakter-karakter remaja atau pemuda-pemudi untuk menjadi lebih bermanfaat di dalam lingkungan masyarakat.

Penulis merancang sebuah film dengan media *Audio Visual*, karena media *Audio Visual* merupakan sarana penyampaian informasi kepada masyarakat khususnya para remaja dan orang tua. Berupa gambar (video) dan suara (*Audio*) sebagai penyampai pesan dalam rekaan cerita dari latar belakang komunitas seni Darak Badarak. Film yang dirancang berupa film pendek yang berdurasi 25 menit untuk mengajak dan meningkatkan antusias masyarakat dengan pemutaran film di waktu dan tempat yang telah ditentukan atau disepakati.

Berdasarkan kasus dan permasalahan di atas, maka penulis mengambil judul perancangan karya akhir ini adalah **Perancangan Film Pendek Anak Bawah Kolong “Pembentukan Karakter Anak melalui Seni Bermusik di Kota Pariaman”** untuk menyatakan sebagai sebuah film belatar belakang dari komunitas seni Darak Badarak.

B. Metode Perancangan

Film biografi Anak Bawah Kolong dirancang menggunakan metode perancangan FOUR-D. Perancangan menggunakan metode FOUR-D memiliki tahapan perancangan *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *dissemination* (penyebaran). ***Define***

1. Design

Media informasi yang penulis pilih sebagai media utama adalah film pendek. Film pendek mampu memberikan pesan yang lebih komunikatif dan film pendek memiliki audio yang dapat merangsang emosional bagi yang menonton maupun mendengarnya saja. Penulis memilih media film pendek didasari untuk menargetkan masyarakat sekitar Pariaman, ditayangkan secara massal dalam satu event.

2. *Develop*

Pengembangan dilakukan berdasarkan media yang telah ada sebelumnya, berdasarkan video promosi yang dibuat belum sepenuhnya sampai kepada target *audince*. Oleh karena itu pengembangan akan dirancang sebagai berikut

- a) ***T-shirt***, kaos merupakan media pendukung untuk promosi film yang bisa di pakai oleh siapa saja.
- b) ***Flashdisk card***, alat penyimpanan data untuk file film, *flashdisk card* juga bias sebagai *merchandise*.
- c) **Sticker**, sticker merupakan media promosi yang bisa di di berikan kepada semua orang untuk mempromosikan film.
- d) **Poster**, merupakan media promosi berbentuk cetak dan berisikan tulisan dan gambar yang berhubungan dengan media yang ingin dipromosikan.
- e) **Trailer**, merupakan cuplikan beberapa adegan dari film yang sudah jadi, berupa sebagian konflik film agar menciptakan rasa penasaran bagi penonton.
- f) **Akun Instagram**, salah satu media sosial yang digunakan untuk mempromosikan film
- g) **X banner**, merupakan media cetak yang digunakan untuk membagikan informasi tentang apa yang ingin dipromosikan dan sinopsis cerita film tersebut.

3. *Disseminate*

Desiminasi dilakukan melalui ujicoba atau sosialisasi terhadap masyarakat dengan memperhatikan geografis, demografis, psikografis.

a) Geografis

Target audience adalah masyarakat sekitar Pariaman yang belum mengenal sanggar Darak Badarak.

a. Demografis

Target audience masyarakat daerah Pariaman dan sekitarnya.

Target Utama : remaja usia 12 – 35 tahun

Target Sekunder: dewasa usia 30 – 65 tahun

b. Psikografis

Pada aspek psikografis, *Target audience* yang akan di capai adalah:

Kelas Sosial : Semua golongan

Gaya Hidup : Sederhana

Untuk metode analisis data penulis menggunakan metode 5W1H (*what, where, who, when, why, dan how*). Dengan menggunakan Analisa 5W1H, penulis dapat menganalisis masalah dan pemecahan mengenai tari randai saedar siti. Penjelasan mengenai analisis tersebut adalah sebagai berikut :

1. *What* (apa permasalahan yang di angkat?)

Permasalahan yang di angkat adalah masyarakat tidak mengetahui metode pembelajaran untuk membentuk karakter anak dan prestasi yang telah diraih sanggar Darak Badarak.

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

Permasalahan ini terjadi pada daerah kota Pariaman tepatnya di kecamatan pariaman tengah.

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

Permasalahan ini menyangkut perjalanan seorang pendiri sanggar yang bertujuan untuk melestarikan musik tradisional dan menciptakan generasi lebih baik.

4. *When* (kapan permasalahan ini terjadi?)

Permasalahan ini terjadi semenjak sanggar mulai mendapatkan panggung di nasional dan internasional pada tahun 2016.

5. *Why* (kenapa permasalahan ini di angkat?)

Banyak masyarakat diluar Pariaman yang lebih mengapresiasi sanggar Darak Badarak dibandingkan dengan masyarakat sekitar Pariaman sendiri.

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

Solusi yang akan di tawarkan adalah memperlihatkan bagaimana proses berdirinya sanggar dan metode pembelajaran yang diberikan kepada anak-anak yang dilatih.

C. Pembahasan

1. Media Utama

Perancangan Film dokudrama sebagai promosi Kelompok seni Darak Badarak disampaikan dalam bentuk media audio visual yaitu berupa film dokudrama. Dalam pembuatan film dokudrama sendiri memiliki tahapan-tahapan yang harus dilalui sebelum benar-benar bisa menjadi sebuah film dokudrama. Tahapan dalam pembuatan film dokudrama mencakupi pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

Pada tahap Pra Produksi, proses ini melalui beberapa tahapan yaitu dengan ; a) sinopsin, b) naskah, c) *storyboard*, d) pembentukan tim, e)

hunting lokasi, f) *hunting talent*, g) *briefing*, h) *Reading*, i) *recce* (reki), j) set lokasi, dan k) pencarian *Wardrobe*.

Kemudian Dalam tahap produksi film dokudrama sebagai promosi kelompok seni Darak Badarak dilaksanakan oleh tim produksi yang telah ditetapkan. Pada tahapan ini, proses yang dilakukan antara lain : a) Pengambilan Gambar, b) peletakan kamera, c) perekam audio, d) tata cahaya, e) tata ruang, dan f) *wardrobe* dan *makeup*.

Sedangkan pada tahap Pasca Produksi yang dilakukan meliputi : a) editing, b) *color grading*, dan c) *sound* desain.

2. Pembahasan Media Pendukung

a. Trailer

Trailer adalah kutipan dari beberapa adegan dalam film yang secara singkat menjelaskan seperti apa jalan ceritanya.

Media : *Audio Visual*

Durasi : 60 detik

Warna : menyesuaikan dengan film

Teknis Media : *Edited Premiere*

b. Poster

Poster adalah salah satu media publikasi yang terdiri atas tulisan, gambar, atau terdiri dari keduanya dengan tujuan memberikan informasi kepada audien.

Media : *Kertas Art Paper*

Ukuran : A3

Warna : Hitam, Ungu, Kuning, Merah, Putih

Teknis Media : *Digital Printing*

c. Flashdisk card

Media penyimpanan film yang sudah siap ditayangkan. Flasdisk card adalah pengganti dari cd atau dvd yang biasa dipakai agar lebih mudah untuk diputar pada computer konvensional sekarang.

Media : *Flashdisk*
Ukuran : 8 GB
Warna : Hitam, Ungu, Kuning, Merah, Putih
Teknis Media : Digital Printing

d. Akun Instagram

Media promosi digital sangat diperlukan untuk mendukung film ini, akun Instagram dibuat sebagai dokumentasi proses pembuatan film.

Media : Foto dan Video
Nama Akun : @anakbawahkolong_shortmovie

e. Stiker

Media ini sangat simple dan dapat digunakan dan di temple dimana saja sehingga efektif sebagai media pendukung film, stiker juga akan didesain seperti bentuk tiket.

Media : Kertas Stiker
Ukuran : 5 cm x 5 cm
Warna : Hitam, Ungu, Kuning, Merah, Putih
Teknik : Printing dan Cuting

f. X banner

Pada umumnya x banner berbentuk portrait secara keseluruhan xbanner adalah bentuk penyederhanaan dari Poster.

Media : *Vinyl*
Ukuran : 60 cm x 160 cm
Warna : Hitam, Ungu, Kuning, Merah, Putih
Teknik : Digital Printing

g. T-Shirt

Salah satu media promosi menggunakan baju kaos, disini baju kan dicetak sesuai nama film yang akan di promosikan.

Media : Baju kaos berbahan katun
Ukuran : S, M, L, XL, XXL
Warna : Hitam, Putih
Teknik : Sreen Printing

3. Final Desain

a. Akun instagram



Gambar 45. Akun instagram Anak Bawah Kolong
Sumber : akun instagram

Akun Instagram ini sangat mendukung sebagai media untuk promosi yang mudah di akses oleh target audien. Akun ini akan menjelaskan proses pembuatan film dari awal hingga jadwal pemutaran nantinya.

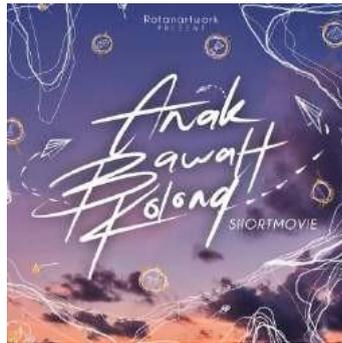
b. Poster



Gambar 46. Poster final
Sumber : Film Anak Bawah Kolong

Media pendukung untuk pemutaran film nantinya di jadwal dan waktu tertentu. Desain yang terpilih adalah alternative 1.

c. Stiker



Gambar 47. Stiker final
Sumber : Film Anak Bawah Kolong

Desain yang dipilih alternative 1. Desain dirancang seperti sebuah tiket untuk pemutaran.

d. Xbanner



Gambar 48. Xbanner final
Sumber : Film Anak Bawah Kolong

Desain yang dipilih alternative 1, xbanner sebagai tanda dimana nantinya pemutaran akan dilangsungkan.

e. *T-Shirt*



Gambar 49. *T-Shirt* final

Sumber : Film Anak Bawah Kolong

Desain yang dipilih alternative 1, xbanner sebagai tanda dimana

natinya pemutaran akan dilangsungkan.

f. *Flashdisk card*



Gambar 50. *Cover flashdisk card* final

Sumber : Film Anak Bawah Kolong

Desain yang dipilih alternative 1, xbanner sebagai tanda dimana

natinya pemutaran akan dilangsungkan.

g. *Tailer*



Potongan film yang disusun dalam *trailer* ini diambil dari adegan-adegan yang membuat *audience* penasaran dan ingin menonton film ini. Adegan-adegan yang diambil merupakan adegan yang menjadi *point*, konflik, dan awalan dari konflik film ini.

D. Penutup

1. Kesimpulan

Berdasarkan uraian pada masing-masing bab diatas mengenai film Anak Bawah Kolong ini, penulis mengambil kesimpulan bahwa :

1. Dalam pembuatan film Anak Bawah Kolong ini mempunyai beberapa tahapan dan strategi kreatif yang harus dilakukan seperti :
 - a. Mengumpulkan data
 - b. Menetapkan Target *audience*
 - c. Memakai analisis 5w+1h untuk memecahkan permasalahan
 - d. Menetapkan Tujuan Kreatif
 - e. Merancang *Sinopsis*, Naskah, Pemain, *Wardrobe*, Tim Produksi, dan Dana
 - f. Mempersiapkan Pra-produksi, Produksi dan Pasca Produksi
 - g. Mempersiapkan media pendukung

2. Film Anak Bawah Kolong ini mempunyai tujuan untuk mengajak masyarakat umum, khususnya kota Pariaman untuk bisa memanfaatkan gebrakan positif yang dilakukan para pemuda-pemudinya dan menambah wawasan baru juga sebagai sarana edukasi.
3. Film Anak Bawah Kolong ini diharapkan dapat merangsang *Audience* agar bisa peka dengan hal-hal baru yang dilakukan pemuda-pemudi untuk mengembangkan potensi bagi nagarinya sendiri. Tidak ada salahnya jika kita mengambil momentum itu dengan membuat sebuah karya.
4. Film Anak Bawah Kolong ini mempunyai tujuan untuk membuka pandangan baru tentang membentuk karakter anak untuk lebih baik dengan bermusik, dimana semua masyarakat sebelumnya beranggapan music tradisional hal yang kuno dan tidak perlu dipelajari.

2. Saran

1. Diharapkan kepada masyarakat, khususnya kota Pariaman dapat mendukung satu sama lain terhadap gerakan yang membantu daerah terhadap kasus-kasus pergaulan bebas yang marak terjadi didalam lingkungan masyarakat.
2. Dengan adanya film Anak Bawah Kolong ini, penulis berharap tidak ada lagi mindset terhadap hal baru dilakukan seseorang yang bertujuan untuk mengembangkan potensi masyarakat itu sendiri

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, Hari Jimi. 2017. *Perancangan Media Promosi Online Sentra Kerajinan Tanah Liat Nigari Andaleh, Kecamatan Luak, Kabupaten Limapuluh Kota*. Universitas Negeri Padang.
- Ardianto, E., Komala, L., & Karlinah, S. (2007). *Komunikasi massa: suatu pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Budiarto, Mukhti. 2019. *Media Berbentuk Katalog PT. Polymindo Permata Kota Tangerang Penunjang Informasi dan Promosi*. 05(01) : 16.
- Dominick, J. R. 2000. *The dynamics of mass communication*. New York: Random House.
- FATIMAH, SITI, and M. Nasrul Kamal. "PERANCANGAN VIDEO PROMOSI OBJEK WISATA GOA BATU KAPAL DI KABUPATEN SOLOK SELATAN." *DEKAVE: Jurnal Desain Komunikasi Visual* 9, no. 1 (2019).
- Handina, Vivien Damara. 2018. *Visual Branding Hot Waterboom Sapan Maluluang*. Jurnal DKV : 4.
- KBBI. 2016. Video. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/video>. (diakses, 2 April 2019).
- Kholifah, Nurul. 2018. *Pengembangan E-Content Videografi Berbasis Instagram Mata Pelajaran Pengolahan Citra Digital Di SMK Negeri 4 Surabaya*. Jurnal IT-EDU. 03(01) : 236.
- Listya, Ariefika. 2018. *Visual Branding Produk Belimbing Olahan UMKM Depok Melalui Desain Logo*. Jurnal Desain Komunikasi Visual, manajemen Desain dan Periklanan. 04(01): 57.
- Prayitno. 1995. *Layanan Bimbingan Dan Konseling Kelompok Dasar Dan Profil*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Putra, Sengki Hanur. 2014. *Perancangan Promosi Substance Boardriding Store Padang Melalui Media Audio Visual*. Universitas Negeri Padang.
- Rozie, Dimaz Rizki Fakhrur. *Perancangan Iklan Holder Apparel melalui Media Audio Visual*. Universitas Negeri Padang.
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Winiasih, Tri. 2016. *Pemakaian Bahasa Dalam Media Informasi di "WAROENG SPESIAL SAMBAL" Cabang Surabaya*. 12(02): 208.