

**PERANCANGAN FILM INDEPENDENT “UTOPI”  
PERANCANGAN FILM KAMPANYE ANTI NARKOBA**

|                                 |             |      |
|---------------------------------|-------------|------|
| UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA |             |      |
| INV.                            | 1490/H/S/06 |      |
| KLAS                            |             |      |
| TERIMA                          | 18-01-06    | TTD. |



**HERDIAN KRISTANTO  
NIM : 9510750023**

**TUGAS AKHIR  
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DESAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2005**

**PERANCANGAN FILM INDEPENDENT “UTOPI”  
PERANCANGAN FILM KAMPANYE ANTI NARKOBA**

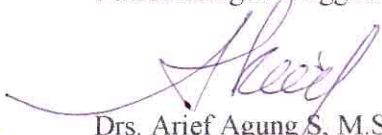


**HERDIAN KRISTANTO  
NIM : 9510750023**

**TUGAS AKHIR  
PROGRAM STUDI KOMUNIKASI VISUAL  
JURUSAN DISAIN  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2005**

Perancangan Film Independent "UTOPI" (Perancangan Film Kampanye Anti Narkoba), diajukan oleh Herdian Kristanto, NIM 9510750023, Program Studi Disain Komunikasi Visual, Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Telah dipertanggung-jawabkan di depan Tim Penguji pada tanggal 23 Juni 2005 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota

  
Drs. Arief Agung S. M.Sn.  
( NIP 132061187 )

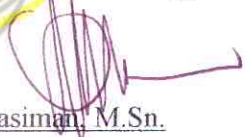
Pembimbing II / Anggota

  
Drs. Wibowo, M.Sn.  
( NIP 131661172 )

Cognate / Anggota

  
Drs. Sadjiman  
( NIP 130354413 )

KPS Diskomvis / Anggota

  
Drs. Lasiman, M.Sn.  
( NIP 131713135 )

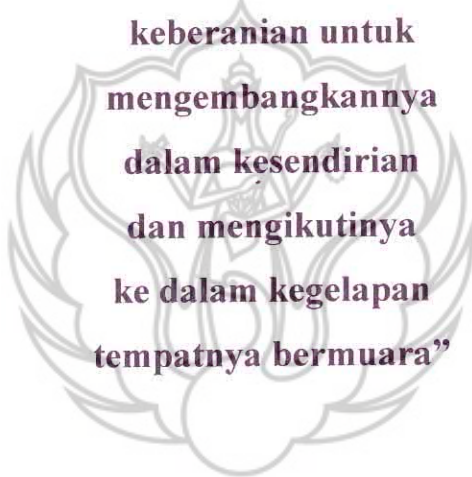
Ketua Jurusan Disain / Ketua

  
Drs. Ant. Hendro Purwoko, M.Kes.  
( NIP 131284654 )



Drs. Sukarman  
( NIP 130521245 )

**“tiap orang punya bakat,  
yang langka adalah  
keberanian untuk  
mengembangkannya  
dalam kesendirian  
dan mengikutinya  
ke dalam kegelapan  
tempatnyanya bermuara”**



## PERSEMBAHAN



Tugas akhir ini sebagai bukti janji serta bakti kepada kedua orang tuaku tercinta yang sudah banyak mendukung dengan doa dan airmata yang tiada putusnya!

Inilah pembuktian idealisme yang kupilih dan selama ini kupertahankan untuk menjadikan apa adanya diriku sebagai laki-laki!

Untuk teman-teman “user”... Hidup itu kekal, cinta itu abadi dan kematian adalah sebuah horizon yang hanyalah batas pandangan kita!... Kalian tidak pernah kehilangan kesempatan, hanya waktu!

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur teramat dalam penulis panjatkan ke hadirat Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, atas rahmat, hidayah dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Tugas Akhir yang berjudul; Perancangan Film Independent “UTOPI” Perancangan Film Kampanye Anti Narkoba, adalah untuk memenuhi sebagai persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pada Program Studi S-1 Disain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penulis menyadari segala keterbatasannya bahwa tugas akhir yang telah disusun ini masih belum sempurna, oleh karenanya penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang akan diterima dengan sebaik-baiknya sehingga dapat menyempurnakan karya tulis dalam Tugas Akhir ini.

Pada kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang amat dalam kepada:

1. Nabi Muhammad S.A.W.
2. Prof. DR. I Made Bandem, selaku Rektor ISI Yogyakarta
3. Drs. Sukarman, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa
4. Drs Ant. Hendro Purwoko, selaku Ketua Jurusan Disain
5. Drs. Lasiman M.Sn., selaku Kepala Program Studi Diskomvis
6. Drs. Arif Agung S, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I
7. Drs. Wibowo M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II

8. Drs. Sadjiman, selaku Cognate
9. Drs. Hartono Karnadi, selaku Dosen Wali
10. Drs. Baskoro S.B. dan Drs. Umar Hadi M.S.
11. Papa dan Mama tercinta... for guide and blessing
12. Mas Eko dan Vitri... my lovely brother and sister
13. Ganny, Joko dan Jarot... you're my best friends!
14. Yudhi Bayong, Johanes, Citra... thanks for your dedication!
15. Cito, Nova, Apid, ... we make movie, guys!
16. Alfi, Paimo, Teguh 'bantul', Ulin... keep on moving!
17. Ira & VENZA, cah diskom '95... nice guy finish last!
18. Sarie 'Bandung'... thanks for d'beautiful moment and d'lesson I learn!
19. Pipie 'Jogja'... sorry, if I don't know U by now!
20. Linda 'Jakarta'... thanks, U give me so much!
21. Bpk Rudi P. Budiardjo dan staf Galleria Mall Yogyakarta
22. Citra Media, Komunitas Gampingan, Taring Padi, Toxic Tatto
23. Semua pihak yang telah banyak membantu selesainya Tugas Akhir dan produksi film ini, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Yogyakarta, 06 Juni 2005

Penulis

## DAFTAR ISI

|                            |            |
|----------------------------|------------|
| <b>HALAMAN JUDUL</b>       | <b>i</b>   |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN</b>  | <b>ii</b>  |
| <b>PROLOG</b>              | <b>iii</b> |
| <b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> | <b>iv</b>  |
| <b>KATA PENGANTAR</b>      | <b>v</b>   |
| <b>DAFTAR ISI</b>          | <b>vii</b> |

### **BAB I PENDAHULUAN**

|                              |    |
|------------------------------|----|
| 1.1. Latar Belakang Masalah  | 1  |
| 1.2. Pokok Permasalahan      | 4  |
| 1.3. Rumusan Masalah         | 6  |
| 1.4. Batasan Masalah         | 6  |
| 1.5. Tujuan Perencanaan      | 6  |
| 1.6. Metodologi Perancangan  | 7  |
| 1.7. Metode Visual           | 8  |
| 1.8. Sistematika Perancangan | 8  |
| 1.9. Skematika Perancangan   | 10 |

### **BAB II IDENTIFIKASI DAN ANALISIS**

#### **2.1. Definisi dan Teori**

|                 |    |
|-----------------|----|
| 2.1.1. Definisi | 11 |
| 2.1.2. Teori    | 17 |

#### **2.2. Data**

|                                           |    |
|-------------------------------------------|----|
| 2.2.1. Film                               | 25 |
| 2.2.2. Narkoba                            | 28 |
| 2.2.3. Konsumen                           | 51 |
| 2.2.4. Kampanye Anti Narkoba di Indonesia | 65 |

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| 2.2.5. Pengelola               | 67 |
| 2.2.6. Keberadaan Produk       | 68 |
| <b>2.3. Analisa</b>            | 69 |
| <b>2.4. Kesimpulan Analisa</b> | 71 |

## **BAB III KONSEP PERANCANGAN**

### **3.1. Pra Produksi**

|                                       |     |
|---------------------------------------|-----|
| 3.1.1. Sasaran Khalayak               | 73  |
| 3.1.2. Tujuan dan Strategi Komunikasi | 74  |
| 3.1.3. Tujuan Media                   | 75  |
| 3.1.4. Perancangan Kreatif            | 76  |
| 3.1.5. Outline                        | 81  |
| 3.1.6. Pendekatan Visual              | 83  |
| 3.1.7. Storyline                      | 85  |
| 3.1.8. Script                         | 117 |
| 3.1.9. Format                         | 217 |
| 3.1.10. Program Visual                | 218 |
| 3.1.11. Costum dan Equipment List     | 232 |
| 3.1.12.. Costum Schedule              | 234 |
| 3.1.13. Shotting Property             | 237 |
| 3.1.14. Crew dan Pemain               | 238 |
| 3.1.15. Breakdown Script              | 239 |

### **3.2. Pasca Produksi**

|                        |     |
|------------------------|-----|
| 3.2.1. Editing System  | 240 |
| 3.2.2. Project Setting | 242 |

## **BAB IV VISUALISASI**

### **4.1. Karakteristik Visual**

|                |     |
|----------------|-----|
| 4.1.1. Tokoh   | 244 |
| 4.1.2. Lokasi  | 257 |
| 4.1.3. Setting | 261 |

|                        |     |
|------------------------|-----|
| <b>4.2. Storyboard</b> | 265 |
|------------------------|-----|

## **BAB V PENUTUP**

|                        |     |
|------------------------|-----|
| <b>5.1. Kesimpulan</b> | 297 |
|------------------------|-----|

|                   |     |
|-------------------|-----|
| <b>5.2. Saran</b> | 298 |
|-------------------|-----|

## **LAMPIRAN**

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| - Tabel rencana kerja | 300 |
| - Breakdown script    | 308 |
| - Poster pameran      | 341 |
| - Katalog pameran     | 342 |
| - Foto pameran        | 343 |
| - Lembar konsultasi   | 344 |

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> | 348 |
|-----------------------|-----|



# BAB I

## PENDAHULUAN



### 1.1. Latar Belakang Masalah

Narkotika dan obat-obatan terlarang atau yang lebih dikenal dengan istilah narkoba, sekarang ini sudah menjadi masalah yang kompleks. Walaupun sebenarnya barang-barang tersebut bukan hal baru dalam kehidupan manusia. Tapi seiring kemajuan kehidupan masyarakat, narkoba pun mengalami perkembangan fungsi dan kegunaan. Hal ini dipicu oleh nafsu, faktor kebutuhan, dan juga kecanggihan teknologi.

Ditambah lagi banyak orang yang tidak bertanggung jawab memamfaatkannya untuk mengeruk uang. Mereka menyalahgunakan efek penenangannya dan ditambah rasa ketergantungan, membuat para pemakai tidak mudah lepas dari kecanduan mengkonsumsinya. Sehingga membahayakan perikehidupan manusia.

Karena itu dunia internasional sepakat untuk memerangi bahaya narkotika. Di tahun 1961 Perserikatan Bangsa-Bangsa mengeluarkan *The single Convention on Narcotic Drugs*. Membuat narkotika menjadi barang terlarang untuk diperjualbelikan serta dikonsumsi.

Lalu muncul masalah baru, yaitu penyalahgunaan obat-obatan psikotropika beserta zat-zat adiktif. Dengan bentuk berbeda-beda juga efek yang ditawarkan pun beragam. Mulai dari menambah nafsu makan, menimbulkan

euforia, sampai meningkatkan libido. Makin melebarkan jaringan konsumennya. Obat-obatan itu dapat merugikan secara psitekis dan psikis bahkan sampai mengakibatkan kematian bila disalahgunakan.

Maka PBB memberlakukannya *Convencion on Psykotropic Substances* pada tahun 1971. Yang menjadikan produksi, peredaran atau perdagangan, persediaan dan penggunaan obat-obatan tersebut harus ditata dan diawasi secara resmi.

Banyak orang terjebak dalam kenikmatan semu yang ditawarkan oleh narkoba. Mereka tidak sadar kenikmatan sesaat itu harus dibayar mahal. Para *user* itu tidak sadar bahwa mereka tidak akan mudah lepas dari kecanduannya. Sedangkan sedikit demi sedikit semua saraf dan organ dalam tubuhnya menjadi rusak. Sampai batas akhirnya akan menemui ajal, karena over dosis atau malfungsi organ penting tubuh.

Masalah ini dikatakan kompleks bukan karena menyangkut kematian satu atau dua orang. Tapi bila dipandang ke depan, hal ini dapat menimbulkan kehancuran manusia sendiri pada akhirnya.

Seperti diketahui bahwa sekarang ini sebagian besar konsumen narkoba adalah kaum muda. Sedangkan mereka adalah generasi penerus pembangunan di masa depan. Apa jadinya bumi ini bila golongan mudanya menjadi pecandu narkoba?. Apa yang diharapkan dari generasi muda yang hanya bisa berkhayal, pemalas, apatis, mengalami cacat fungsi berfikir, perasaan dan mental ?.

Bila hal itu benar-benar terjadi maka suatu hal yang disebut *Lost Generation* akan menjadi kenyataan Yaitu menghilangnya sebuah generasi

manusia. Yang berarti punahnya makhluk hidup bernama manusia dari atas muka bumi ini!.

Indonesia sebagai negara yang sedang berkembang dan mempunyai populasi generasi muda besar, merupakan pangsa pasar potensial untuk narkoba. Dan berdasarkan fakta dilapangan, sudah banyak kaum muda di negara kita yang menjadi konsumennya. Tidak sedikit pula yang telah terenggut nyawanya.

Presiden Indonesia melalui Instruksi Presiden No. 6/1971 mencanangkan penanggulangan peredaran gelap dan penyalahgunaan narkotika. Pemerintahpun menindaklanjuti dengan mengeluarkan Undang-Undang No. 9 Tahun 1976, tentang narkotika dan obat-obatan psikotropika.

Pihak yang berwajibpun tidak tinggal diam dalam usaha menangani masalah ini. Dibantu semua pihak dan golongan berupaya ikut berpartisipasi. Banyak lembaga swadaya masyarakat yang menangani masalah narkoba didirikan. Begitupun panti rehabilitasi bagi pecandunya. Tak kurang juga penyuluhan lewat jalan dakwah agama ataupun di lembaga pendidikan. Usaha pemberantasan narkoba sudah menjadi gerakan nasional yang bersifat menyeluruh dan menyentuh semua aspek kehidupan di masyarakat.

Termasuk di dalamnya adalah bidang sosial budaya. Dimana tak kurang banyaknya tindakan dilakukan orang-orang yang berkecimpung di bidang ini. Mulai dari bentuk tulisan di surat kabar atau buku. Penayangan pesan anti narkoba lewat media radio, televisi, poster atau brosur. Sampai lewat audio visual dengan iklan, sinetron, dan internet. Semua diharapkan bisa membuka mata serta pikiran masyarakat tentang apa dan bagaimana narkoba serta akibat yang ditimbulkannya.

Tapi pemanfaatan media audio visual di Indonesia kurang maksimal karena terkesan temporer dan kurang menyentuh akar permasalahan sebenarnya. Film sebagai salah satu media jarang sekali digunakan. Padahal lewat film, totalitas penyampaian informasi dapat dicapai. Sebab film menawarkan fasilitas lengkap. Mulai dari gambar, suara, sampai jalan cerita. Ditambah durasi yang relatif lama, membuat keleluasaan untuk memanfaatkan setiap unsur yang ada secara maksimal dalam usaha menyampaikan informasi kepada publik. Maka lewat film *independent* “utopi” diharapkan dapat mengkampanyekan pesan anti narkoba dengan cara yang efektif, murah dan dapat diterima masyarakat tanpa ada kesan menggurui atau menghakimi siapapun.

## 1.2. Pokok Permasalahan

Harus diakui bahwa komunikasi merupakan suatu hal yang sangat penting dan berperan besar dalam kehidupan manusia. Begitu juga dalam konteks penanggulangan narkotik dan obat-obatan terlarang. Lewat komunikasi massa, masyarakat dapat dididik serta diajarkan untuk mengerti tentang narkoba. Sehingga timbul kesadaran untuk ikut menjaga diri sendiri, orang lain dan lingkungan dari eksese negatifnya.

Tapi ada beberapa hal yang layak disoroti dalam masalah ini.

### 1.2.1. Kampanye anti narkoba di Indonesia tidak menyentuh akar permasalahan.

Informasi yang didapat masyarakat hanya mengenai apakah narkoba itu, jenis-jenisnya, sampai efek buruk yang ditimbulkan. Diharapkan yang bukan

pengguna mengerti dan tidak akan terjerumus ikut mengkonsumsi, serta yang terlanjur jadi pecandu akan sadar lalu berusaha sembuh.

Tapi fakta di lapangan membuktikan semakin banyak orang mengerti tentang narkoba, tidak berkurang pula orang menjadi konsumen baru barang itu. Sedangkan mengharapkan orang yang sudah jadi pemakai untuk sadar, lalu berusaha sembuh dari kecanduannya bukan hal mudah.

Jadi tidak bisa dikatakan bahwa seseorang yang mengerti tentang narkoba pasti tidak akan menjadi pecandu. Sebab kapasitas informasi yang dimiliki mengenai narkoba, tidak bisa menjadi tolak ukur kemampuan untuk mencegah dari terjerumus dalam penggunaan barang tersebut.

#### 1.2.2. Masyarakat sudah sudah keliru dalam mensikapi pecandu narkoba.

Kampanye anti narkoba selama ini, sudah memberikan informasi yang cukup mengenai masalah narkoba. Hal itu cenderung membuat masyarakat menjadi anti pati terhadap para pecandu. Pemahaman negatif akan narkoba membuat masyarakat mensikapi *user* sebagai golongan abnormal dan salah. Maka harus dijauhi dan disisihkan dari kehidupan umum. Padahal yang harus diberantas itu narkobanya, bukan orang yang karena suatu alasan menjadi pecandunya.

#### 1.2.3. Belum adanya gerakan perduli korban narkoba di Indonesia.

Secara nalar saja sulit mengharapkan orang yang sedang sakit karena jadi pecandu, untuk berusaha sendiri agar sembuh. Kenapa kita sebagai orang sehat dan mampu tidak memberi bantuan kepada mereka agar bisa keluar dari masalah?.

Padahal mungkin para *user* itu adalah saudara, teman, atau orang yang dekat dan kita kenal baik. Jadi pecandu narkoba jelas salah, tapi membiarkannya tetap seperti itu lebih salah lagi. Sudah saatnya masyarakat disadarkan untuk ikut merehabilitasi mereka lewat gerakan perduli terhadap korban narkoba.

### **1.3. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang dan membuat sebuah film lewat jalur *independent* dengan mengangkat tema anti narkoba yang dapat diapresiasi kepada masyarakat secara luas dalam format layar lebar.

### **1.4. Batasan Masalah**

Film independent tersebut berjenis drama dengan tema sosial, yang di dalamnya menjelaskan arti persahabatan dalam usaha membangkitkan keinginan untuk menolong orang lain keluar dari masalah dalam konteks hubungan antar sesama manusia.

### **1.5 Tujuan Perancangan**

- Membuat konsep film independent yang mengangkat tema sosial.
- Membuat konsep film independent yang mengangkat pesan anti narkoba

- Membuat sebuah film independent yang dapat diapresiasi kepada masyarakat melalui format layar lebar

## **1.6. Metodologi Perancangan**

### **1.6.1. Metode pengumpulan data**

Data dan informasi yang dibutuhkan dikumpulkan lewat studi pustaka dari buku-buku, surat kabar atau majalah yang mengangkat tema permasalahan. Ditambah informasi dari televisi dan film sendiri. Yang tidak kalah pentingnya adalah wawancara langsung dengan para pengguna narkoba sendiri, agar data yang didapat lebih objektif.

### **1.6.2. Metode analisa data**

Dengan memakai konsep 5W+1H, data dan informasi yang didapat diolah dan dirumuskan sehingga menjadi lebih akurat untuk dijadikan tolak ukur dalam perancangan.

### **1.6.3. Metode perancangan**

Berbekal data-data yang telah diolah tersebut dimulailah proses kreatif pembuatan film. Yang pertama adalah tahap pra produksi. Ide serta gagasan dituangkan ke dalam bentuk cerita yang diterjemahkan lewat skenario. Termasuk di dalamnya menentukan setting tempat, karakter tokoh sampai kostum. Juga tidak lupa mencari pemain dan crew serta menyusun anggaran dan rencana kerja

Tahap selanjutnya adalah produksi. Setelah pemain dilatih dan dapat memerankan karakter dengan baik, saatnya untuk syuting sesuai dengan perencanaan. Menjadi tugas seorang sutradara dalam menerjemahkan skenario dan mengarahkan pemain serta crew agar bisa maksimal bekerja.

Berikutnya adalah tahap pasca produksi. Gambar-gambar hasil syuting diedit dan diolah lewat proses digital. Kemudian ditambahkan ilustrasi musik dan lagu yang cocok sehingga menghasilkan film bagus sesuai dengan keinginan dan konsep awal.

### 1.7. Metode Visual

Warna merupakan elemen penting dalam film ini. Permainan warna sangat terasa hampir dalam segala aspek yang membangun film ini. Mulai dari kostum, setting sampai nuansa film sendiri. Hal ini dilakukan untuk dapat menampilkan dunia remaja dalam budaya pop dengan segala identitasnya yang *colourfull*.

### 1.8. Sistematika Perancangan

## BAB 1 PENDAHULUAN

- 1.1. Latar Belakang Masalah
- 1.2. Pokok Permasalahan
- 1.3. Rumusan Masalah
- 1.4. Batasan Masalah

- 1.5. Tujuan Perancangan
- 1.6. Metodologi Perancangan
- 1.7. Metode Visual
- 1.8. Sistematika Perancangan
- 1.9. Skematika Perancangan

## BAB 2 IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

- 2.1. Definisi dan Teori
- 2.2. Data
- 2.3. Analisa data
- 2.4. Kesimpulan analisa

## BAB 3 KONSEP PERANCANGAN

- 3.1. Pra Produksi
- 3.2. Pasca Produksi

## BAB 4 VISUALISASI

- 4.1. Karakteristik Visual
- 4.2. Storyboard

## BAB 5 PENUTUP

- 5.1. Kesimpulan
- 5.2. Saran

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

## 1.9. Skematika Perancangan

