

**PERANCANGAN FILM FEATURETTE TENTANG
KEPEDULIAN TERHADAP LINGKUNGAN UNTUK
ANAK-ANAK**

TUGAS AKHIR DESAIN



Diajukan oleh:

Bambang Ally Budi Utomo

NIM 1012086024

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2014**

**PERANCANGAN FILM FEATURETTE TENTANG
KEPEDULIAN TERHADAP LINGKUNGAN UNTUK
ANAK-ANAK**



PENCIPTAAN KARYA DESAIN

Diajukan oleh:

Bambang Ally Budi Utomo

NIM 1012086024

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Indonesia Yogyakarta
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dalam
Bidang Desain Komunikasi Visual

2014

Tugas Akhir desain berjudul :

PERANCANGAN FILM FEATURETTE TENTANG KEPEDULIAN TERHADAP LINGKUNGAN UNTUK ANAK-ANAK,

diajukan oleh Bambang Ally Budi Utomo, NIM 1012086024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 19 Desember 2014 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I / Anggota

Drs. Arif Agung Suwasana., M.Sn
NIP. 196711161993031001

Pembimbing II / Anggota

Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn
NIP. 198011252008121003

Cognate / Anggota

M. Faisal R, S.Sn., M.T
NIP. 197802212005011002

Ketua Program Studi/Anggota
Desain Komunikasi Visual

Drs. Hartono Karnadi, M.Sn
NIP. 196502091995121001

Ketua Jurusan Desain/Ketua

M. Sholahuddin, S.Sn., M.T
NIP. 197010191999031001

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Suastiwi, M.Des.
NIP. 195908021988032002



PERSEMBAHAN UNTUK :

(Alm) Budi Santosa

Atik Hendarwati

(Alm) Sony Sonhadji Mz

Maryani Djumyati

Bagus Hernawan Ridla Utomo

Sigit Prasetyo Karisma Utomo

Annisa Fikria Shimbun Mason

Chairu Reza Triputranto Habiburahman

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat dan hidayah-Nya yang melimpah dalam penyusunan Tugas Akhir yang berjudul **"PERANCANGAN FILM FEATURETTE TENTANG KEPEDULIAN TERHADAP LINGKUNGAN UNTUK ANAK-ANAK"**, yang mana merupakan karya evaluasi selama mengikuti pendidikan di Program Studi Desain Komunikasi Visual Institut Seni Indonesia.

Dalam kesempatan ini, penyusun mengucapkan banyak terima kasih atas masukan dan bantuan dari berbagai pihak yang sangat berguna dalam penyusunan Tugas Akhir ini, khususnya kepada :

1. Dr. Suastiwi. M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. M. Sholahuddin, S.Sn., M.T. selaku Ketua Jurusan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn. selaku Ketua Program Studi Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. M. Faisal R, S.Sn., M.T. selaku dosen penguji.
5. Drs. Arif Agung Suwasana., M.Sn. selaku pembimbing 1.
6. Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. selaku pembimbing 2.
7. Dosen-dosen Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Seluruh karyawan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Ibu yang selalu memberi doa, kepercayaan, semangat dan nasihat.
10. Adik-adikku atas dukungannya.
11. Istriku atas bantuan dan kesabarannya.
12. Arif dan Kidung yang telah menjadi pemeran Budi dan Peri Mecha.
13. Mba Inge dan mba Galuh yang telah menemani anak-anaknya.
14. Ikhsan yang telah membantu proses pengambilan gambar.
15. Hendrik yang telah membantu proses cetak.
16. Amirul, Berta dan Fahmi yang telah sidang dan pameran bersama.

17. Hendra, Samsul, Ari Gondrong, Rembrant, Rato, dkk yang telah membantu proses pemasangan dan pembongkaran display.

Penyusun menyadari masih banyak yang harus dipelajari dalam merancang konsep suatu desain. Saran dan kritik yang membangun bagi penyusun sangat diharapkan. Akhir kata semoga Tugas Akhir dengan judul Perancangan Film *Featurette* Tentang Kepedulian Terhadap Lingkungan Untuk Anak-Anak ini dapat bermanfaat bagi pembaca sekalian.

Yogyakarta, 19 Desember 2014



Penyusun

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul:
PERANCANGAN FILM FEATURETTE TENTANG KEPEDULIAN TERHADAP LINGKUNGAN UNTUK ANAK-ANAK adalah perancangan yang dibuat untuk melengkapi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Karya ini sepenuhnya merupakan hasil pemikiran saya dan sejauh yang saya ketahui belum pernah dipublikasikan dalam bentuk apapun baik di lingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta maupun di perguruan tinggi manapun, kecuali bagian sumber informasi sebagai acuan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 19 Desember 2014

Bambang Ally Budi Utomo
NIM. 1012086024

ABSTRAK

Perancangan Film *Featurette* Tentang Kepedulian Terhadap Lingkungan Untuk Anak-Anak

Oleh: Bambang Ally Budi Utomo

Penggunaan barang-barang artifisial industri yang tidak habis dikonsumsi meninggalkan banyak limbah padat yang sulit terurai. Kebiasaan dan gaya hidup konsumtif masyarakat, meningkatnya kegiatan menciptakan sampah akan semakin meningkatkan dan mempercepat tingkat pencemaran lingkungan dan pemanasan global. Sudah saatnya manusia harus memiliki kesadaran untuk melestarikan dan menghidupkan lingkungan. Kesadaran harus dimulai dari diri sendiri, lingkungan keluarga, terutama mengajarkannya kepada anak-anak sebagai generasi penerus. Dengan mengajarkan dan memberi contoh kepada anak-anak untuk tidak membuang sampah sembarangan melalui cara-cara sederhana yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari diharapkan menjadi kebiasaan baik yang berdampak luar biasa bagi manusia dan lingkungannya.

Salah satu cara untuk membangun kesadaran dan kecintaan terhadap lingkungan adalah seperti yang dikampanyekan oleh teman-teman LSM Walhi pada peringatan hari bumi. Walhi merilis dan memberikan pengetahuan terkait masalah sampah melalui sebuah film yang berjudul *Budi dan Pohon Kehidupan*. Sebelum film tersebut diputar di bioskop, LSM Walhi mempromosikannya ke beberapa sekolah dasar di Yogyakarta dan media sosial dengan menggunakan film *featurette* (cuplikan yang ada dalam film). Dengan adanya film yang merupakan iklan dari sebuah film yang nantinya akan ditayangkan di bioskop diharapkan mampu membuat penonton tertarik, rasa ingin tahu dan penasaran untuk menontonnya di bioskop.

Kata Kunci: Pemanasan Global, Sampah, Anak-anak, LSM Walhi, Film *Featurette*.

ABSTRACT

Design Film Featurette About Care Environment For Children

By: Bambang Ally Budi Utomo

The use of an artificial industries goods which are not finish consumed leave a lot of solid waste which is difficult to unravel. Habits and consumptive society lifestyles creates increase garbage activities will improve an environmental rate pollution and global warming. It is time which people should have the awareness to preserve and greening the environment. Awareness should start from yourself, family environment, especially to teach it to children as the next generation. By give examples to the children for not littering through simple methods applied in everyday life is expected to be a good habit that had an incredible impact for humans and the environment .

One way to build awareness and passion for the environment is such that campaigned by friends NGO WALHI on Earth Day. WALHI release and provide knowledge related waste problem through a movie called Budi dan Pohon Kehidupan. Before the film was shown in cinemas, NGO WALHI promote it to some elementary schools in Yogyakarta and social media by using the film featurette. As the film is an advertisement, Budi dan Pohon Kehidupan will expect to make the audience interestes and raises curiosity to watch the film in theaters .

Keywords: Global Warming, Garbage, Children, NGO Walhi (Non Government Organizational Walhi), Film Featurette.

DAFTAR ISI

Halaman Judul	
Halaman Pengesahan	ii
Halaman Persembahan	iii
Ucapan Terima Kasih	iv
Pernyataan Keaslian Karya	vi
Abstrak	vii
Abstract	viii
Daftar Isi	ix
Daftar Gambar	xiii
Daftar Tabel	xv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Perancangan	4
D. Manfaat Perancangan	4
E. Sistematika Perancangan	4
F. Skematika Perancangan	8
BAB II. IDENTIFIKASI MASALAH	
A. Landasan Teori	
1. Sejarah Film	9
2. Pengertian dan Jenis Iklan Dari Sebuah film	14

3. Sejarah <i>Featurette</i>	18
4. Bentuk dan Gaya <i>Featurette</i>	25
B. Identifikasi Data	
1. Tinjauan Tentang Kerusakan Lingkungan	28
2. Tinjauan Tentang Sampah	35
3. Tinjauan Tentang Kesadaran Anak Dalam Membuang Sampah	39
4. Tinjauan Tentang Film	42
5. Tinjauan Tentang LSM	44
6. Tinjauan Tentang Film Budi dan Pohon Kehidupan	46
C. Analisis Data	
Analisis 5W + 1H	52
D. Kesimpulan Analisis	54
 BAB III. KONSEP PERANCANGAN	
A. Pra Produksi	
1. Tujuan Komunikasi	56
2. Strategi Komunikasi	56
3. Tujuan Media	56
4. Konsep Media	56
5. Konsep Kreatif	61
6. Target Audience	68
7. Program Visual	70
8. Sinopsis	79

9. Storyline	79
10. <i>Script</i>	93
11. <i>Storyboard</i>	100
12. Format	104
B. Produksi	
1. Penjadwalan	104
2. Peralatan dan Kebutuhan Dalam Produksi	105
3. Biaya Produksi	107
C. Pasca Produksi	
1. Naskah Editing	109
2. Editing Offline	109
3. Sound Mixing	110
4. Editing Online	110
 BAB IV. VISUALISASI	
A. Studi Typografi	
1. Studi Font	111
2. Judul Film	111
B. Logo Film	
1. Alternatif Desain Logo	112
2. Logo terpilih	112
3. Bidang Positif dan Negatif	112
4. Grid Sistem	113
5. Studi Ukuran	113

6. Studi Warna	114
C. Media Pendukung	
1. Poster	114
a. Layout Komprehensif	114
b. Final Desain	115
2. Flyer	116
a. Layout Komprehensif	116
b. Final Desain	116
3. POP (<i>Point of Purcase</i>)	117
a. Layout Komprehensif	117
b. Final Desain	117
4. Sticker	118
a. Layout Komprehensif	118
b. Final Desain	118
5. Sampul CD dan Label CD	118
a. Layout Komprehensif	118
b. Final Desain	119
BAB V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	120
B. Saran	120
DAFTAR PUSTAKA	122
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Contoh kamera obscura dan Al-Haitham	9
Gambar 2.	16 frame gambar kuda dan Eadweard Muybridge	10
Gambar 3.	Kinetoskop, Thomas A. Edison dan pertunjukan Kinetoskop	11
Gambar 4.	Cinematographe, Workers Leaving the Lumiere Factory dan Lumiere bersaudara	11
Gambar 5.	<i>The Great Train Robbery</i> (1903), <i>South</i> (1919) dan <i>Nanook of the North</i> (1922)	12
Gambar 6.	<i>Triumph of the Will</i> (1934), <i>The Plow that Broke the Plains</i> (1936), <i>Why We Fight</i> (1942-1945)	13
Gambar 7.	Contoh <i>movie clip</i> film <i>Transformers - Age of Extinction</i>	15
Gambar 8.	Contoh <i>trailer</i> film <i>Transformers - Age of Extinction</i>	15
Gambar 9.	Contoh <i>teaser</i> film <i>Transformers - Age of Extinction</i>	16
Gambar 10.	Contoh <i>featurette</i> film <i>Transformers - Age of Extinction</i>	17
Gambar 11.	Contoh <i>behind the scenes</i> film <i>Transformers - Age of Extinction</i>	17
Gambar 12.	Contoh Tv-Spot film <i>Transformers - Age of Extinction</i>	18
Gambar 13.	Suasana persidangan Hollywood Antitrust Case of 1948	19
Gambar 14.	<i>Featurette The Ten Commandments</i> (1956) oleh Cecil B. DeMille ..	21
Gambar 15.	<i>Behind the scenes</i> dari film <i>Reflections in a Golden Eye</i> (1967)	22
Gambar 16.	<i>Featurette series</i> <i>Transformers - Age of Extinction</i>	26
Gambar 17.	<i>Featurette series</i> <i>Transformers - Age of Extinction</i>	26
Gambar 18.	<i>Featurette series</i> <i>Transformers - Age of Extinction</i>	26

Gambar 19.	<i>Featurette series Transformers - Age of Extinction</i>	27
Gambar 20.	<i>Featurette series Transformers - Age of Extinction</i>	27
Gambar 21.	<i>Featurette film Batman - The Dark Knight Rises</i>	27
Gambar 22.	Anthropogenic influence - The enhanced greenhouse effect	32
Gambar 23.	Contoh pencemaran lingkungan karena sampah	36
Gambar 24.	Alternatif Desain Logo	112
Gambar 25.	Logo Terpilih.....	112
Gambar 26.	Bidang Positif Negatif	112
Gambar 27.	Grid Sistem	113
Gambar 28.	Studi Ukuran	113
Gambar 29.	Studi Warna	114
Gambar 30.	Layout Komprehensif	114
Gambar 31.	Poster	115
Gambar 32.	Layout Komprehensif	116
Gambar 33.	Flyer	116
Gambar 34.	Layout Komprehensif	117
Gambar 35.	POP (<i>Point of Purcase</i>)	117
Gambar 36.	Layout Komprehensif	118
Gambar 37.	<i>Sticker</i>	118
Gambar 38.	Layout Komprehensif	118
Gambar 39.	<i>Sampul dan Lebel CD</i>	119

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Kurva tangga dramatik film Budi dan Pohon Kehidupan	87
Tabel 2.	Tabel rancangan cerita datar	88
Tabel 3.	Tabel rancangan cerita sedih	88
Tabel 4.	Tabel rancangan cerita tegang	89
Tabel 5.	Tabel rancangan cerita gabungan	89
Tabel 6.	Jadwal Produksi	104
Tabel 7.	Peralatan Produksi	105
Tabel 8.	Kebutuhan Produksi	106
Tabel 9.	Biaya Produksi	107



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam beberapa waktu terakhir ini, banyak media mengangkat permasalahan yang berkaitan dengan bumi yang merupakan tempat tinggal manusia. Beberapa hal yang merupakan buah dari tangan manusia tersebut adalah pencemaran, kerusakan, kepunahan, kekacauan iklim global dan masalah sosial. Hal tersebut terus bertambah setiap harinya dan semakin parah setiap tahunnya. Berbagai macam krisis yang merupakan dampak dari pemanasan global beberapa tahun ini akan terus menghantui generasi yang akan datang bila tidak segera ditanggulangi.

Usaha-usaha untuk memperbaiki dan meminimalisir kerusakan alam yang telah dilakukan beberapa waktu terakhir ini masih belum sebanding dengan kerusakan yang telah dilakukan selama puluhan tahun yang lalu dimana dampak dari kerusakan tersebut masih akan berlangsung selama beberapa generasi kedepan. Sehingga, dalam buku krisis dan bencana lingkungan hidup global karangan A. Sonny Keraf menyebutkan bahwa hal pertama dan paling mendasar yang harus terjadi adalah perubahan cara pandang manusia terhadap alam dan lingkungan hidup. Yang dibutuhkan adalah sebuah kesadaran baru bahwa alam dan lingkungan hidup mempunyai nilai pada dirinya sendiri. Bahwa alam itu berharga. Alam tidak sekedar mempunyai nilai instrumental bagi kepentingan manusia. Dan karena itu, manusia mempunyai kewajiban dan tanggung jawab moral untuk menjaga alam dan lingkungan hidup, terlepas dari kegunaannya bagi kepentingan manusia (2010 : 115). Selain itu diperlukan pula penanaman kepedulian terhadap alam dan lingkungan sejak dini guna mempersiapkan generasi-generasi penerus yang lebih baik dan lebih peduli terhadap lingkungan. Hal ini sesuai dengan perkataan Menteri Kehutanan Zulkifli Hasan di sela-sela penanaman pohon dan dialog bersama 250 anak-anak sekolah dasar di Taman Hutan Manggala, Jakarta pada 22 Oktober 2013 yang lalu, yaitu jika sejak anak-anak sudah

sadar, ketika nanti dewasa akan menjadi pahlawan-pahlawan untuk lingkungan Indonesia yang hijau, bersih dan sehat.

Memperkenalkan penyebab dan dampak kerusakan lingkungan pada anak-anak tidak henti-hentinya dilakukan oleh pemerintah, organisasi lingkungan hidup dan lembaga swadaya masyarakat. Konsep acara yang menghadirkan potret perilaku sehari-hari keluarga seperti penggunaan listrik yang dapat mengeluarkan emisi karbon, penggunaan kertas dan tisu yang tidak terdarsarkan serta bahaya tentang sampah plastik dimana kesemuanya adalah satu rangkaian yang menyebabkan pemanasan global dan dapat mengakibatkan berbagai macam bencana seperti kekeringan, krisis pangan, banjir, longsor dan lain sebagainya. Bukan hal yang mudah untuk menanamkan kepedulian lingkungan bagi anak-anak dimana pengaruh budaya konsumtif dan pola hidup juga turut mengambil bagian dalam perkembangan dan pembelajaran anak-anak. Sehingga peran orang tua, sekolah dan masyarakat sangat penting untuk membangun kesadaran dan kecintaan terhadap lingkungan.

Hal tersebut turut didukung pemerintah dengan diagendakannya event maupun kampanye yang bertemakan lingkungan di beberapa kota setiap tahunnya, seperti pada Pekan Flora dan Flori Nasional yang mengusung tema holtikultura nusantara sebagai gaya hidup sehat pada bulan Oktober 2013 yang lalu di kota Yogyakarta. Pada pameran tersebut terlihat antusiasme masyarakat yang berbondong-bondong membawa anak, siswa maupun keluarganya untuk menyaksikan keanekaragaman flora dan flori di Indonesia sekaligus mempelajari gaya hidup sehat melalui tanaman holtikultura. Beberapa sekolah dari luar kota bahkan menjadikan pameran ini sebagai tujuan study tour sekaligus bahan untuk membuat tugas kelompok berupa rangkuman kegiatan hingga penulisan ilmiah.

Namun, apabila dicermati kembali dan melihat langsung di lapangan, tidak banyak anak-anak yang datang ke pameran tersebut yang memahami manfaat dan tujuan kedatangan mereka selain hanya untuk mengerjakan tugas sekolah. Dengan minimnya *guide* di lokasi dan minimnya penjelasan dari

pengajar, membuat kegiatan yang seharusnya dapat digunakan untuk membangun kesadaran dan kecintaan terhadap lingkungan tersebut berubah menjadi tugas yang kurang menyenangkan dan setelah pameran berakhir, timbul beberapa masalah yang tidak terduga, salah satu diantaranya adalah sampah. Sebagian besar sampah tersebut didominasi oleh sampah yang berasal dari pembungkus makanan yang dibawa oleh pengunjung pameran. Disini terlihat bahwa bukan hal yang mudah untuk membangun kesadaran dan kecintaan terhadap lingkungan karena untuk membangun kesadaran dan kecintaan terhadap lingkungan tersebut lebih efektif dilakukan sejak dini hingga pada akhirnya nanti akan menjadi sebuah kebiasaan bagi generasi maupun pahlawan untuk lingkungan Indonesia yang lebih baik, bersih dan sehat.

Melihat kondisi diatas, beberapa Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM) yang bergerak di bidang lingkungan seperti Walhi membutuhkan media yang dapat mensosialisasikan dan mengedukasi anak-anak untuk menumbuhkan kesadaran dan kecintaan terhadap lingkungan sejak dini. Salah satu dari media tersebut adalah media audio visual berupa film yang akan diputar untuk memperingati hari bumi pada tanggal 5 Juni 2015. Mengingat film tersebut sedang dalam proses produksi, Walhi membutuhkan beberapa media promosi seperti film *featurette* untuk mempromosikan dan menarik minat anak-anak untuk menonton film tersebut. Dipilihnya film *featurette* dimaksudkan sebagai ciri khas yang memiliki unsur keterbedaan dimana *featurette* adalah salah satu dari beberapa media promosi sebuah film yang dapat memberikan gambaran seperti tokoh, cerita dan tema dari sebuah film secara mendetail. Dengan adanya pengenalan akan manfaat dan tujuan membangun kesadaran dan kecintaan terhadap lingkungan, diharapkan anak-anak dapat mengingat dan menerapkan hal-hal positif dari film tersebut pada kehidupan sehari-hari sehingga kedepannya anak-anak tersebut akan menjadi generasi yang lebih peduli dan mencintai lingkungan Indonesia yang lebih baik, bersih dan sehat.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang film *featurette* tentang kepedulian terhadap lingkungan untuk anak-anak.

C. Tujuan Perancangan

1. Merancang film *featurette* tentang kepedulian terhadap lingkungan untuk anak-anak.
2. Membuat iklan dari sebuah film yang akan ditayangkan di bioskop.

D. Manfaat Perancangan

1. Manfaat bagi mahasiswa
 - a. Mampu melihat permasalahan yang kurang tersentuh ide kreatif dalam bentuk film *featurette* dan media pendukungnya.
2. Manfaat bagi ilmu pengetahuan DKV
 - a. Sebagai bahan perbandingan karya.
 - b. Memperluas pengetahuan dan wawasan tentang perancangan film *featurette*.
3. Manfaat Bagi Masyarakat
 - a. Menambah pengetahuan masyarakat tentang perancangan film *featurette*.
 - b. Memperoleh Informasi tentang pentingnya menanamkan kesadaran dan kecintaan terhadap lingkungan bagi anak-anak.

E. Sistematika Perancangan

BAB I. PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Perancangan
- D. Manfaat Perancangan
- E. Sistematika Perancangan
- F. Skematika Perancangan

BAB II. IDENTIFIKASI MASALAH

A. Landasan Teori

1. Sejarah Film
2. Pengertian dan Jenis Iklan Dari Sebuah film
 - a. *Movie Clip*
 - b. *Trailer*
 - c. *Teaser*
 - d. *Featurette*
 - e. *Behind The Scenes*
 - f. TV-Spot
3. Sejarah *Featurette*
4. Bentuk dan Gaya *Featurette*
 - a. *Featurette Series*
 - b. *Featurette Tunggal*

B. Identifikasi Data

1. Tinjauan Tentang Kerusakan Lingkungan
2. Tinjauan Tentang Sampah
 - a. Pengertian Sampah
 - b. Jenis Sampah
 - c. Karakteristik Sampah
 - d. Sumber Sampah
3. Tinjauan Tentang Kesadaran Anak Dalam Membuang Sampah
4. Tinjauan Tentang Film
5. Tinjauan Tentang LSM
6. Tinjauan Tentang Film Budi dan Pohon Kehidupan

C. Analisis Data

Analisis 5W + 1H

D. Kesimpulan Analisis

BAB III. KONSEP PERANCANGAN

A. Pra Produksi

1. Tujuan Komunikasi
 2. Strategi Komunikasi
 3. Tujuan Media
 4. Konsep Media
 5. Konsep Kreatif
 6. Target Audience
 7. Program Visual
 - a. Media Utama
 - 1) Film *featurette*
 - b. Media Pendukung
 - 1) Poster
 - 2) *Flyer*
 - 3) POP (*Point of Purcase*)
 - 4) *Sticker*
 - 5) Sampul CD dan Label CD
 8. Sinopsis
 9. Storyline
 - a. Storyline *Guide Cutting*
 - b. Kurva Storyline
 - c. Storyline *Featurette*
 10. *Script*
 11. *Storyboard*
 12. Format
- ### **B. Produksi**
1. Penjadwalan
 2. Peralatan dan Kebutuhan Dalam Produksi
 3. Biaya Produksi
- ### **C. Pasca Produksi**
1. Naskah Editing

2. Editing Offline
3. Sound Mixing
4. Editing Online

BAB IV. VISUALISASI

A. Studi Typografi

1. Studi Font
2. Judul Film

B. Logo Film

1. Alternatif Desain Logo
2. Logo terpilih
3. Bidang Positif dan Negatif
4. Grid Sistem
5. Studi Ukuran
6. Studi Warna

C. Media Pendukung

1. Poster
 - a. Layout Komprehensif
 - b. Final Desain
2. Flyer
 - a. Layout Komprehensif
 - b. Final Desain
3. POP (*Point of Purcase*)
 - a. Layout Komprehensif
 - b. Final Desain
4. Sticker
 - a. Layout Komprehensif
 - b. Final Desain
5. Sampul CD dan Label CD
 - a. Layout Komprehensif
 - b. Final Desain

BAB V. PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

F. Skematika Perancangan

