

PERANCANGAN *FILM DECK* “JAMAH”



PERANCANGAN

Oleh:

Regina Surbakti

NIM 1510135124

PROGRAM STUDI S-1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2020

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *FILM DECK* “JAMAH”



PERANCANGAN

Oleh:

Regina Surbakti

NIM 1510135124

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta sebagai
Salah satu syarat untuk memperoleh
gelar sarjana S-1 dalam bidang
Desain Komunikasi Visual

Tugas Akhir Penciptaan berjudul :

PERANCANGAN *FILM DECK* "JAMAH" diajukan oleh Regina Surbakti, NIM.1510135124, Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90241), telah dipertanggungjawabkan di depan tim penguji Tugas Akhir pada tanggal 24 Juli 2020 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota


Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn.

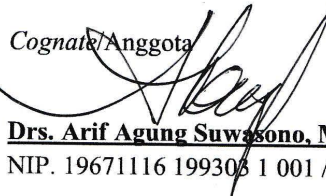
NIP. 19801125 200812 1 003 / NIDN.0025118007

Pembimbing II/Anggota


Aditya Utama, S.Sos., M.Sn.

NIP. 19840909 201404 1 001 / NIDN. 0009098410

Cognate/Anggota


Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn

NIP. 19671116 199303 1 001 / NIDN. 0016116701

Ketua Program Studi/Ketua/Anggota


Indiria Maharsi, S.Sn., M.Sn.

NIP. 19720909 200812 1 001/ NIDN 0009097204

Ketua Jurusan Desain/Ketua


Martino Dwi Nugroho, S.Sn., MA.

NIP. 19770315 200212 1 005/ NIDN 0015037702

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta


Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.

NIP. 19691108 199303 1 001/ NIDN 0008116906

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan nama :

Nama : Regina Surbakti

NIM : 1510135124

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

Prodi : Desain Komunikasi Visual

Menyatakan bahwa laporan Karya Tugas Akhir berjudul “PERANCANGAN *FILM DECK* JAMAH” yang dibuat untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Seni pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, merupakan karya hasil penelitian, pemikiran, dan pemaparan dari penulis sendiri, baik dari naskah laporan maupun kegiatan yang tercantum sebagai bagian dari laporan Tugas Akhir ini. Apabila terdapat karya orang lain, penulis akan mencantumkan sumber secara jelas.

Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Yogyakarta, 24 Juli 2020

Regina Surbakti
1510135124

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Regina Surbakti
Nomor Mahasiswa : 1510135124
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni Rupa
Jenis : Tugas Akhir Perancangan

Demi Pengembangan Ilmu Pengetahuan, saya menyerahkan karya ilmiah berupa Tugas Akhir dengan Judul “Perancangan *Film Deck* Jamah” Dengan ini menyatakan :

1. Memberi Hak bebas royalti kepada perpustakaan ISI Yogyakarta atas penulisan karya Ilmiah saya, demi pembangunan ilmu pengetahuan.
2. Memberi hak menyimpan, mengalih mediakan atau mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikan, serta menampilkannya dalam bentuk *softcopy* untuk kepentingan akademis kepada Perpustakaan ISI Yogyakarta, tanpa perlu melibatkan izin dari Saya, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak perpustakaan ISI Yogyakarta dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan semestinya.

Yogyakarta, 24 Juli 2020

Regina Surbakti
1510135124

**If you need a hero,
just look in the mirror.
No one gonna save your soul,
So you gotta save yourself**

KATA PENGANTAR

Puji Tuhan Yesus Kristus atas karunia dan kesempatan bagi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir yang merupakan salah satu syarat guna menyelesaikan studi strata satu (S1) . Perancangan *Film Deck* “Jamah”: merupakan kesadaran penulis akan terjadinya pelecehan seksual yang masih terus terjadi. Karya buku *Film Deck* dari perancangan ini akan sangat berguna untuk mengenalkan ide film jamah dan mulai membuka forum diskusi sebagai bagian dalam proses perancangan film “Jamah”.

Keterlibatan para target audiens dalam proses produksi tentunya akan menjadikan pesan dari film ini dapat tersebar secara masif dan menciptakan karya sekaligus menyembuhkan luka.

Secara personal penulis telah mengerjakan perancangan ini secara maksimal, namun sayang sekali pada perancangan ini hanya sampai buku *film deck* dan *animatic trailer*. Kedepannya penulis berharap akan ada perancangan audio visual dan semakin berani untuk membahas topik sensitif.

Yogyakarta, 24 Juli 2020

Regina Surbakti

NIM151013514

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih atas peran serta dari berbagai pihak yang membantu baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis haturkan banyak terima kasih kepada mereka, selain itu penulis juga memohon maaf atas kesalahan yang disengaja maupun tidak disengaja selama proses pengerjaan tugas akhir ini. Penulis secara khusus mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum., selaku rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Dr. Timbul Raharjo, M.Hum., Selaku Dekan Fakultas Seni Indonesia Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Indiria Maharsi, M. Sn., Selaku Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual Indonesia Seni Indonesia Yogyakarta yang selalu mendukung.
4. Andi Haryanto, S.Sn., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I, atas saran dan bimbingan juga bantuannya dalam menyediakan alat kampus untuk perlombaan.
5. Aditya Utama, S.Sos., M.Sn., selaku Dosen Pembimbing II, atas bimbingan, komentar kejam, ceritanya yang konyol dan bebek goreng.
6. Drs. Arif Agung Suwasono, M.Sn. selaku Cognate yang menguji mental dan tugas akhir sehingga bisa menemukan judul yang tepat.
7. Kadek Primayudi, S.Sn., M.Sn. selaku dosen wali yang selalu sabar membantu dan selalu ingat menagih sertifikat.
8. Seluruh Dosen Komunikasi Visual dan staff atas bantuan dan ilmu yang telah dibagikan.
9. Orang tua yang selalu mendoakan dan semoga akan selalu mendukung jalan yang kupilih.
10. Abang dan Adikku yang sebenarnya merepotkan tapi berhasil membuatku lebih kuat.
11. Sahabatku berenam ; Maria, Roma Nadya Okta dan Maya yang selalu mengasihi tanpa tuntutan receh dan instastory.
12. Veronica Adelina teman bergunjing, menangis, berpesta dan sahabat Kristus.

13. Fatsari Hayina Lutfia teman kontrasku yang selalu ada disaat paling polos, terasingkan sampai akhirnya kita bisa melawan.
14. Teman teman Tutti Frutti, Sleepy Berry dan tentunya Racikan Keluarga; Fatsari, Wangi, April dan Ale yang selalu *sidestream* dan *underdog*. Ternyata kita bisa.
15. Kepada Mentor Dedi, Mentor Erwan dan teman teman KBBI OAO, terima kasih tempat berproses semalam suntuk diiringi lagu fstvlst sampai hindia.
16. Kepada JogjaMV yang membuatku terbentur lalu terbentuk
17. Teman teman Menantu Idaman dengan ambisinya yang liar.
18. Teman teman aktivis perempuan dan lingkaran studi sosialis terkhusus Fulla.
19. Deni Adit yang hadir disaat krusial dan teman teman baru di FROGSTONE yang *eye-opening*.
20. Sadam, Rifky, Hizart, Gilang, Agni, Adul, Dede, Umi Ale yang membantuku disaat saat terakhir, kalian super.
21. Lembaga Pemasyarakatan Kelas II Lampung dengan segala cerita dan kesan yang begitu luar biasa.
22. Terakhir, tentunya kepada diriku sendiri. Ini belum separuhnya, biasa saja, kamu tak apa.

ABSTRAK

Pelecehan seksual adalah segala tindakan yang berkonteks seksual yang tidak diinginkan dan membuat seseorang merasa terintimidasi, tidak aman hingga dirugikan sehingga tindak kekerasan yang bersifat seksual-pun juga termasuk di dalamnya. Pelecehan seksual dapat berakibat fatal bagi korbannya. Selain cedera fisik, tindakan ini juga memberi pengalaman buruk bagi psikis korban. Catatan pelecehan terhadap wanita di Indonesia masih terus meningkat dari berbagai ranah seperti publik, privat bahkan daring. Buruknya korban yang mengalami pelecehan terkadang masih harus menghadapi stigma masyarakat atas kejadian tersebut. Jika korban pelecehan tidak mendapatkan penanganan yang tepat, korban bisa terus dihantui traumanya, kehilangan kepercayaan diri atau bahkan sampai melakukan tindak kriminal. Hal ini mendasari film “Jamah” yang menceritakan kisah para korban pelecehan seksual yang berada di Lembaga Pemasyarakatan. Isu seksualitas yang sensitif di Indonesia membuat film ini membutuhkan persiapan yang lebih panjang dan mendalam. Pemilihan sudut pandang dalam cerita sampai visual yang akan ditampilkan harus dipertimbangkan secara desain komunikasi visual supaya pesan dapat tersampaikan tanpa menunjukkan keseluruhan kejadian traumatis. Pembuat film Jamah sendiri mengalami kendala dalam mencari pendanaan yang dapat membantu mewujudkan produksi film ini. Oleh karena itu, Perancangan ini akan menghasilkan konsep dalam sebuah Film Deck dan Animatic trailer yang keduanya sama sama berfungsi untuk memperjelas informasi mengenai konsep film Jamah dan diharapkan dapat menarik pihak investor.

Kata kunci : *Pelecehan Seksual, Film Deck, Animatic Trailer, Trauma*

ABSTRACT

Sexual harassment is any action with a sexual context that is unwanted and makes a person feel intimidated, insecure, and harmed so that acts of violence of a sexual nature are also included. Sexual harassment can be fatal to the victim. Apart from physical injury, this action also gives psychological bad experiences to the victim. Records of harassment against women in Indonesia are still increasing from various spheres such as public, private, and even online. The bad news is that victims who experience harassment sometimes still have to face the stigma of society for the incident. If the victim of harassment does not get proper treatment, the victim can continue to be haunted by the trauma, lose confidence, or even commit a crime. This is the basis for the film "Jamah" which tells the story of victims of sexual harassment who are in prison. The sensitive issue of sexuality in Indonesia makes this film require longer and more in-depth preparation. The choice of point of view in the story to the visual that will be displayed must be considered in a visual communication design so that the message can be conveyed without showing the whole traumatic incident. The filmmaker of Jamah encountered problems in finding funding that could help make this film production happen. Therefore, this design will produce a concept in a Film Deck and Animatic trailer, both of which have the same function to clarify information about the concept of Jamah's film and are expected to attract investors.

Keywords : Sexual Harrasment, Film Deck, Animatic Trailer, Trauma

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	iii
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Perancangan.....	5
D. Batasan Masalah	5
E. Manfaat Perancangan.....	5
F. Metode Perancangan	6
1. Data yang dibutuhkan	6
2. Pengumpulan data.....	6
G. Metode Analisis Data.....	6
H. Skematika Perancangan	8
BAB II	9
IDENTIFIKASI DAN ANALISIS DATA.....	9
A. Tinjauan Teori	9
1. Film Jamah dan latar belakangnya.....	9
2. Pelecehan Seksual	9
3. Terapi	14
4. Film	17
5. Pendanaan Film	19
6. Mendapatkan Pendanaan Film.....	20
7. <i>Animatic</i>	21
B. Data Wawancara.....	21
C. Data Visual	23
D. Analisis Data	25
BAB III	27
KONSEP PERANCANGAN.....	27

A. Konsep Media.....	27
1. Tujuan Media.....	27
2. Strategi Media.....	28
B. Konsep Kreatif.....	29
1. Tujuan Kreatif.....	30
2. Strategi Kreatif.....	30
3. Program Kreatif	31
BAB IV.....	41
PROGRAM PERANCANGAN	41
A. Rancangan Naratif	41
1. Storyline	41
2. <i>Treatment</i>	43
B. Rancangan Sinematik.....	75
1. Warna	75
2. Karakter	77
3. Tata Rias.....	80
4. Kostum	81
5. Latar	82
6. Hasil Karya.....	87
BAB V	107
PENUTUP.....	107
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN.....	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Lokasi Ibu E dilecehkan	24
Gambar 2. 2 Lokasi inisial A dilecehkan.....	24
Gambar 2. 3 Pewarnaan Lokasi Korban dilecehkan	25
Gambar 2. 4 Lokasi Korban seringkali dilecehkan sampai terjadi Kekerasan Seksual.....	25
Gambar 4. 1 Skema Cerita	48
Gambar 4. 2 Moodboard	74
Gambar 4. 3 Skema Warna	75
Gambar 4. 4 Warna Triadic	76
Gambar 4. 5 Penjelasan Pewarnaan pada Film Jamah	76
Gambar 4. 6 Penerapan Referensi Karakter ke Animatic	77
Gambar 4. 7 Penerapan Animatic Dian Tampak Seluruh Badan	77
Gambar 4. 8 Penerapan Referensi Karakter Uli	78
Gambar 4. 9 Penerapan Animatic Badan Uli	78
Gambar 4. 10 Penerapan Karakter Ajeng	79
Gambar 4. 11 Penerapan Karakter Ajeng	79
Gambar 4. 12 Pemilihan Kostum pada Karakter Dian	81
Gambar 4. 13 Pemilihan Kostum Karakter Uli	81
Gambar 4. 14 Pemilihan Kostum Karakter Ajeng	82
Gambar 4. 15 Latar Tempat Scene 4 Uli dan Dian bertemu	82
Gambar 4. 16 Denah 3D Rancangan Setting Kontrakan	83
Gambar 4. 17 Kamar Dian	83
Gambar 4. 18 Kamar Dian dan Suaminya	84
Gambar 4. 19 Denah Rumah Ajeng dan Ibunya.	84
Gambar 4. 20 Lokasi Adegan Scene 3	85
Gambar 4. 21 Lokasi Scene 13 Ruang Tamu Ajeng	85
Gambar 4. 22 Kamar Ruang Pribadi Ajeng	86
Gambar 4. 23 Setting dari Atas	86
Gambar 4. 24 Kamar Mandi Ajeng	86
Gambar 4. 25 Desain Cover Buku	87
Gambar 4. 26 Mockup Buku	88
Gambar 4. 27 Desain Halaman Logline dan Pesan dari para Korban	88
Gambar 4. 28 Desain Referensi Visual dari Gambar Hasil Terapi Kelompok	89
Gambar 4. 29 Desain Referensi Visual dari Hasil Terapi	89
Gambar 4. 30 Halaman Perkenalan Judul	90
Gambar 4. 31 Halaman Daftar Isi	90
Gambar 4. 32 Informasi Film & Logline	90
Gambar 4. 33 Sinopsis dan Latar Belakang Film	91
Gambar 4. 34 Halaman Director Statement	91
Gambar 4. 35 Deskripsi Karakter Dian	91
Gambar 4. 36 Deskripsi Karakter Uli	92
Gambar 4. 37 Deskripsi Karakter Ajeng	92
Gambar 4. 38 Referensi Pemeran Tambahan	92

Gambar 4. 39 Desain Jeda Persegmen	93
Gambar 4. 40 Desain Treatment Scene 3	93
Gambar 4. 41 Desain Treatment Scene 5	93
Gambar 4. 42 Desain Treatment Scene 14	94
Gambar 4. 43 Desain Treatment Scene 23	94
Gambar 4. 44 Desain Referensi Film 1	94
Gambar 4. 45 Referensi Film 2	95
Gambar 4. 46 Penjelasan Color Pallette yang akan dipakai	95
Gambar 4. 47 Desain Penjelasan Keunikan Film	95
Gambar 4. 48 Penjelasan Denah Artistik	96
Gambar 4. 49 Rancangan Artistik Kamar Dian	96
Gambar 4. 50 Penjelasan Simbol dalam Aksesori Karakter Ibu	96
Gambar 4. 51 Deskripsi Properti yang dipakai	97
Gambar 4. 52 Penjelasan Properti dan Kamar Ajeng	97
Gambar 4. 53 Denah Rumah Ajeng	97
Gambar 4. 54 Penjelasan Motif pada Gagang Cermin sebagai Simbol dalam Tata Artistik	98
Gambar 4. 55 Penjelasan Simbol Pepaya dalam Penggunaan Properti	98
Gambar 4. 56 Penjelasan Simbol Bawang Merah & Putih dalam Penggunaan Properti	98
Gambar 4. 57 Penjelasan tentang Simbol Ikan Asin dalam Penggunaan Properti	99
Gambar 4. 58 Desain Penjelasan Wardrobe & Make Up Dian	99
Gambar 4. 59 Desain Penjelasan Makeup dan Wardrobe Uli	99
Gambar 4. 60 Wardrobe & Make Up Ajeng	100
Gambar 4. 61 Rencana Distribusi dan Link Animatic	100
Gambar 4. 62 Final Statement dan Profil Film Maker	100
Gambar 4. 63 Tabel Anggaran Dana dan Timeline	101
Gambar 4. 64 Design Timeline Produksi dan Bugdeting	101
Gambar 4. 65 Thumbnail Animatic Trailer	102
Gambar 4. 66 Thumbnail Animatic Trailer 2	103
Gambar 4. 67 Poster Instagram	104
Gambar 4. 68 Poster format A3	105
Gambar 4. 69 Katalog Karya	106
Gambar 4. 70 Katalog Karya Spread	106

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Storyboard Animatic Trailer	69
Table 2. Tata Rias karakter Utama.....	80

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

“Jamah” merupakan cerita mengenai para korban pelecehan seksual yang harus menghadapi traumanya. Kisah ini terinspirasi dari fakta pelecehan seksual yang terus terjadi khususnya di Indonesia. Tercatat pada catatan tahunan yang dilakukan oleh komnas perempuan tahun 2019 mencatat ada kasus 406.178 kekerasan terhadap perempuan. Angka tersebut menunjukkan naiknya persentase korban sejumlah 14% persen dari catatan tahun 2018 yaitu 348.466.

Berdasarkan pelakunya, Komnas Perempuan membagi kekerasan terhadap perempuan ke dalam tiga ranah. Ketiga ranah berikut memiliki persentase kekerasan seksual yang tinggi. Ranah yang pertama adalah ranah privat/personal artinya pelaku adalah orang yang memiliki hubungan darah (ayah, kakak, adik, paman, kakek), kekerabatan, perkawinan (suami) maupun relasi intim (pacaran) dengan korban. Hal ini membuktikan bahwa lingkup keluarga tidak menjamin keamanan para perempuan dari tindak kekerasan seksual. Ranah yang kedua yaitu ranah publik/komunitas dimana pelaku dan korban tidak memiliki hubungan kekerabatan, darah ataupun perkawinan. Pelakunya bisa jadi adalah majikan, tetangga, guru, teman sekerja, tokoh masyarakat, ataupun orang yang tidak dikenal. Kekerasan terhadap perempuan di ranah komunitas/publik tercatat dengan persentase 28% (3.915).

Pada ranah publik dan komunitas kekerasan terhadap perempuan tercatat 3.915 kasus. 64% kekerasan terhadap perempuan di Ranah Publik atau Komunitas adalah Kekerasan Seksual yaitu Pencabulan (1.136), Perkosaan (762) dan Pelecehan Seksual (394). Ranah yang terakhir yaitu ranah negara artinya pelaku kekerasan adalah aparatur negara dalam kapasitas tugas. Termasuk di dalam kasus di ranah negara adalah ketika pada peristiwa kekerasan, aparat negara berada di lokasi kejadian namun tidak berupaya untuk menghentikan atau justru membiarkan tindak kekerasan tersebut berlanjut. Persentase pada ranah ini yaitu 0.1% (16).

Maraknya kasus kekerasan seksual dan persentase korban yang terus meningkat membuktikan bahwa topik mengenai pelecehan seksual masih perlu

diangkat. Fakta ini juga telah disadari oleh penulis cerita film “Jamah” yang mengalami kesulitan dalam mewujudkan ceritanya yang mengangkat isu sensitif bagi masyarakat Indonesia yang menganggap tabu seksualitas.

Pelecehan seksual dapat berakibat fatal bagi korbannya. Selain cedera fisik, tindakan ini juga memberi pengalaman buruk bagi psikis korban. Korban pelecehan seksual dapat mengalami gangguan stres pasca trauma atau biasa dikenal *Post Traumatic Stress Disorder* (PTSD). Beberapa gejala dari PTSD diantaranya adalah kecemasan yang berlebihan, dibayangi kilas balik kejadian traumatis dan perasaan harga diri rendah yang akan terus menghantui korban. Di samping itu, korban juga harus menghadapi konsep moralitas masyarakat tentang kesucian dan kehormatan perempuan yang membuat korban memandang pelecehan seksual yang menimpanya sebagai aib. Akibatnya banyak korban yang memilih bungkam. Apabila korban pelecehan seksual tidak mendapatkan penanganan yang tepat akhirnya korban bisa depresi dan bahkan bunuh diri.

Ada berbagai penanganan yang dapat dilakukan untuk membantu pemulihan korban pelecehan seksual. Trauma pada korban dapat dipulihkan melalui berbagai terapi seperti terapi perilaku kognitif atau *cognitive behavioural therapy* (CBT), terapi desensitisasi gerakan mata (EDMR), terapi penyingkapan (*exposure therapy*) sampai terapi kelompok. Sesungguhnya tahap penting dalam menangani korban tidak hanya pendampingan dan terapi individu tetapi juga terapi yang mewadahi interaksi antar korban seperti dalam terapi berkelompok. Korban yang merasa harga diri rendah perlu mendapatkan dukungan dan keyakinan sesama korban bahwa mereka tidak sendiri.

Terapi kelompok adalah metode terapi yang dilakukan bersama dengan kelompok pendukung yang terdiri dari orang-orang yang memiliki situasi atau penyakit yang sama. Kelompok ini akan melakukan pertemuan secara teratur dan membahas pengalaman pribadi mereka saat menghadapi kondisi mereka serta berbagi ide dan pendapat tentang bagaimana mereka dapat menjadi lebih baik. Terapi kelompok berfokus pada memberikan dukungan emosional bagi semua anggota kelompok.

Salah satu terapi kelompok pada korban kekerasan pernah dilakukan oleh Idawati Manurung dalam rangka penelitian kebutuhan terapi kelompok Lembaga Perasyarakatan Perempuan Kelas IIA Bandar Lampung. Para peserta terapinya meliputi korban kekerasan secara fisik, psikis, seksual maupun ekonomi yang menyebabkan trauma jangka pendek dan jangka panjang.

Hasil penelitian tersebut menemukan bahwa terapi kelompok berhasil membantu korban untuk mengekspresikan perasaan, meningkatkan kepercayaan diri, kesadaran bahwa mereka tidak sendiri dan dapat menambah kemampuan berinteraksi. Selain dalam bentuk diskusi, terapi tersebut juga mengombinasikan terapi ekspresi seni yaitu bernyanyi dan menggambar. *Expressive arts therapy* yaitu penggunaan berbagai seni seperti gerakan, menggambar, mewarnai, memahat, musik, menulis, suara, dan improvisasi dalam kondisi yang mendukung untuk mengekspresikan perasaannya. (Malchiodi, C.A, 2005:14) Terapi ini tidak mengutamakan keindahan melainkan sebagai sarana ekspresi diri korban atas kejadian traumatis. Kegiatan ini juga memudahkan terapis dalam memahami tindakan pelecehan yang dialami korban.

Dalam terapi ini keindahan karya tidaklah diutamakan, seni digunakan untuk mengekspresikan diri dan untuk memperoleh pemahaman akan tindak pelecehan yang dialami. Penggunaan seni dan produk seni dalam terapi membantu menumbuhkan *awareness*, mendorong pertumbuhan emosional, dan meningkatkan hubungan dengan orang lain menggunakan media imajinasi. Meskipun terapi kelompok terbukti membantu para korban memperbaiki kemampuan mereka dalam berinteraksi, terapi ini juga memiliki beberapa kelemahan.

Format terapi yang harus dilakukan secara berkelompok juga menjadi batasan dalam terapi tersebut. Kegiatan berdiskusi membutuhkan interaksi antar peserta agar pesan dan kesan mereka untuk saling menguatkan dapat tersampaikan. Namun, tidak semua peserta terapi berani untuk menceritakan pengalaman traumatisnya dalam kelompok sehingga terapi belum tentu berhasil secara maksimal. Terkadang bahkan peserta belum menyadari bahwa

Ia adalah korban pelecehan dan memahami bahwa apa yang mereka rasakan merupakan trauma sebagai korban.

Korban pelecehan seksual membutuhkan penanganan dengan tepat, hal ini masih jarang dipahami oleh para korban. Termasuk juga minimnya pemahaman korban atas dirinya sebagai korban sampai kesempatan mendapatkan terapi bagi korban pelecehan. Celah ini menunjukkan untuk memanfaatkan komunikasi visual sebagai terapi.

Sebenarnya gambar dari hasil terapi kelompok memiliki potensi untuk menjadi terapi bagi korban pelecehan seksual lainnya. Pemikiran irasional korban trauma dapat diubah kembali menjadi rasional ketika melihat hasil karya para korban yang sebelumnya mendapatkan kesempatan untuk terapi kelompok. Salah satu metode pendekatan dalam terapi adalah rasional emotif oleh Albert Ellis dimana korban yang didekatkan dengan kejadian serupa dan membantu korban berpikiran lebih positif dalam menghadapi kejadian tersebut. Korban akan merasa lega lalu menyadari kalau ia tidak sendiri dan memiliki harapan untuk bangkit. Dalam mencapai hal itu dibutuhkan suatu media komunikasi yang mampu mengemas terapi dan menjangkau korban secara lebih luas.

Film dirasa dapat menjadi media yang tepat karena bahasa film adalah kombinasi antara bahasa suara dan bahasa gambar. Media ini memiliki dampak tinggi dalam mempengaruhi emosi serta tindakan penonton. Pengalaman mental dan budaya yang audiens miliki berperan aktif secara sadar maupun tak sadar untuk memahami sebuah film (Pratista, 2008:7). Hal ini dikarenakan pada waktu bersamaan audiens harus menyertakan pendengaran, penglihatan, serta emosi untuk dapat menangkap cerita yang ingin disampaikan melalui film tersebut. Penyampaian pesan dalam film juga dapat diperhalus dengan pengembangan cerita dan pembangunan karakter secara perlahan.

Menciptakan sebuah film membutuhkan persiapan yang panjang, perlengkapan yang banyak dan dana yang besar. Sayangnya, pembuat film jamah mengalami kesulitan tersebut terutama pada bagian pendanaan. Salah satu peluang untuk mendapatkan pendanaan film adalah dengan membuat *Film Deck*.

Film Deck merupakan ringkasan konsep suatu film yang biasanya diserahkan ke berbagai pihak sebagai media informasi perancangan sebuah film. Salah satu tujuan penyerahan *film deck* ini adalah untuk mendapatkan bantuan dari *investor* atau lembaga pendanaan.

Oleh karena itu, perancangan ini akan menciptakan sebuah Film Deck dalam bentuk buku yang merincikan konsep unsur naratif dan unsur sinematik film Jamah dan dapat disebar sebagai salah satu solusi dalam mengatasi kendala produksi film ini.

Penciptaan karya ini juga akan merancang karakter tokoh, latar belakang dunia, jalan cerita baru yang berbeda dari pengumpulan data untuk kebutuhan drama dan estetis tidak serta merta mengangkat peristiwa traumatis suatu tokoh ke media tersebut.

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang *Film Deck* dalam bentuk buku sebagai media informasi sebuah produksi film yang dapat menarik target audiens ?

C. Tujuan Perancangan

Merancang *Film Deck* berbentuk buku yang diharapkan mampu menarik target audiens untuk terlibat dalam produksi film “Jamah”

D. Batasan Masalah

Hasil akhir perancangan berupa buku *Film Deck* dengan tambahan *animatic trailer*. Proses pencarian, pengumpulan data dan beberapa tahap pra-produksi akan dilakukan pada Bandar Lampung tempat penelitian mengenai terapi kelompok pernah berlangsung.

Perancangan ini akan mengacu pada karya lukisan korban dari hasil terapi kelompok sebagai data visual dan referensi pengembangan cerita karena karya lukisan korban tersebut adalah media ekspresi pengalaman traumanya.

E. Manfaat Perancangan

1. Bagi Mahasiswa : Menambah wawasan mengenai penerapan desain komunikasi visual dalam perancangan sebuah *Film Deck* dalam bentuk

buku.

2. Bagi Instansi : Menambah referensi perancangan buku *Film Deck* yang dilengkapi dengan *trailer animatic*.
3. Bagi Masyarakat Umum : Memahami perancangan sebuah *Film Deck* dengan keterlibatan desain komunikasi visual .

F. Metode Perancangan

Pada perancangan ini, metode yang digunakan adalah dengan pendekatan kualitatif, berikut penjelasan lanjutan tentang metode perancangan :

1. Data yang dibutuhkan

- a. Data primer

Pengumpulan data mengenai pengalaman korban pelecehan seksual yang mengikuti terapi kelompok berdasarkan wawancara mendalam di Lembaga Perasyarakatan Wanita Kelas II Bandar Lampung.

- b. Data sekunder

Pengumpulan data hasil salah satu terapi ekspresi yang dilakukan dalam rangkaian terapi kelompok di Lembaga Perasyarakatan Wanita Kelas II Bandar Lampung

2. Pengumpulan data

- a. Wawancara

Wawancara mendalam dengan para korban pelecehan seksual yang berada di Lembaga Perasyarakatan Wanita Kelas II Bandar Lampung tentang kejadian tersebut.

- b. Kajian Media

Mengkaji beberapa hasil terapi gambar ekspresi yang pernah dilakukan dalam rangkaian terapi kelompok di Lembaga Perasyarakatan kelas II Bandar Lampung.

G. Metode Analisis Data

Setelah data terkumpul langkah selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Pada perancangan ini metode analisa data yang digunakan

merupakan analisis SWOT 5W+1H (*what, where, who, when, why, dan how*) :

1. *What* : Apakah yang menjadi dasar dalam perancangan ini?
2. *Why* : Mengapa film Jamah dan *Film Deck* dipilih dalam perancangan ini?
3. *When* : Kapan hasil perancangan disebarkan ?
4. *Where* : Dimana hasil perancangan disebarkan?
5. *Who* : Siapa target audience-nya?
6. *How* : Bagaimana membuat perancangan ini?

H. Skematika Perancangan

