

**DESAIN PRODUKSI PADA FILM PENDEK KOMEDI
MENGENAI KURANGNYA
PENDIDIKAN SEKS OLEH ORANG TUA
TERHADAP ANAK DI KOTA BANDUNG**

**Production Design in a Comedy Short Film about
the Lack of Implementation of Sex Education by
Parents towards Childhood in Bandung City.**

Salman Muhammad Jalaaluddiin¹,

Wibisono Tegar Guna Putra ²,

Muchammad Zaenal Al Ansory ³

^{1,2,3} Universitas Telkom, Bandung

[\[ersity.ac.id\]\(mailto:ersity.ac.id\) ¹**](mailto:salmanmuhammad@student.telkomuniv</u></p></div><div data-bbox=)**

wibisonogunaputra@telkomuniversity.ac.id

2

zaenalansory@telkomuniversity.ac.id ³

ABSTRAK

Pendidikan seks merupakan hal yang penting dalam perkembangan manusia untuk memahami reproduksi dan menjaga kelangsungan hidup. Namun, pendidikan ini seringkali diabaikan, terutama di kalangan ekonomi rendah yang masih menganggap tabu untuk dibicarakan. Fenomena ini menyebabkan anak-anak tumbuh tanpa

pengetahuan yang memadai tentang seks, menyebabkan mereka mencari informasi dari sumber yang tidak tepat dan memicu perilaku seksual yang berisiko. Oleh karena itu, penting bagi orang tua atau calon orang tua untuk memberikan pendidikan seks kepada anak-anak mereka sejak dini. Salah satu cara yang efektif adalah melalui media film pendek bergenre komedi yang diharapkan dapat membahas pendidikan seks di Indonesia yang masih tabu menjadi lebih ringan dan tidak terkesan menggurui. Dalam karya ini, penulis sebagai Desainer Produksi bertanggung jawab atas tata artistik dan visual dari film tersebut, dengan menggunakan metode kualitatif dengan metode analisis deskriptif dan analisis konten. Analisis deskriptif dengan cara mengobservasi langsung keadaan sosial ekonomi masyarakat di lingkungan menengah hingga menengah kebawah dan analisis konten untuk menganalisis karya yang sudah ada sebagai acuan untuk pembuatan tata artistik film pendek fiksi bergenre komedi bertema pendidikan seks bagi anak di Kota Bandung ini. Analisis tersebut bertujuan untuk menciptakan setting, properti, dan busana yang sesuai dengan konteks realita sosial dan ekonomi yang diangkat dalam cerita serta penerapan komedi dalam tata artistik dan visual dari film tersebut. Selain itu, pemilihan warna, properti dan wardrobe pun menjadi tugas desainer produksi, agar cerita yang tidak disampaikan melalui dialog dapat tersampaikan melalui bahasa visual yang ditampilkan pada film tersebut.

ABSTRACT

Sex education is important in human development to understand reproduction and maintain survival. However, this education is often neglected, especially in lower economic circles where it is still considered taboo to talk about. This phenomenon causes children to grow up without adequate knowledge about sex, causing them to seek information from inappropriate sources and triggering risky sexual behavior. Therefore, it is important for parents or prospective parents to provide sex education to their children from an early age. One of the effective ways is through the medium of a short comedy film that is expected to discuss sex education in Indonesia, which is still taboo, to be lighter and not seem patronizing. In this work, the author as a Production Designer is responsible for the artistic and visual layout of the film, using a qualitative method with descriptive analysis and content analysis methods. Descriptive analysis by directly observing the socio-economic situation of people in the middle to lower middle class environment and content analysis to analyze existing works as a reference for making the artistic layout of this comedy genre fiction short film with the theme of sex education for children in Bandung. The analysis aims to create settings, props, and clothing that fit the context of the social and economic realities raised in the story as well as the application of comedy in the artistic and visual layout of the film. In addition, the selection of colors, properties and wardrobe is also the task of production designers, so that stories that are not

conveyed through dialogue can be conveyed through the visual language displayed in the film.

Keywords: Sex Education, Comedy Short Film, Production Design.



PENDAHULUAN (Capital, Bold, 12pt)

Pendidikan Seks merupakan salah satu pengetahuan dasar sebagai seorang manusia untuk berkembang biak ataupun menjalankan kelangsungan hidup dari ras manusia. Menurut (Roqib, 2008) Pendidikan seks merupakan upaya transfer pengetahuan dan nilai (knowledge and values) tentang fisik-genetik dan fungsinya khususnya yang terkait dengan jenis laki-laki dan perempuan sebagai kelanjutan dari kecenderungan primitif makhluk hewan dan manusia yang tertarik dan mencintai lain jenisnya. Pendidikan seks adalah upaya pengajaran, penyadaran, dan penerangan tentang masalah-masalah seksual yang diberikan pada anak, dalam usaha menjaga anak. Pengarahan dan pemahaman yang sehat tentang seks dari aspek kesehatan fisik, psikis, dan spiritual. Pengetahuan tentang Pendidikan Seks dari zaman ke zaman diterapkan dengan metode yang berbeda-beda pula namun proses pengenalan ilmu ini sangat bergantung kepada sosok yang lebih dewasa atau orang tua. Berbicara mengenai seks edukasi tidak hanya mengenai organ tubuh reproduksi saja, tetapi banyak hal yang harus kita pelajari antara lain ekonomi, sosial budaya bahkan politik. Menurut (Rohayati, 2020) Bahwa kefakiran dan rendahnya tingkat ekonomi rumah tangga akan menjadi penyebab utama dan penghambat dalam melaksanakan beberapa kaidah tentang pendidikan seks bagi anak dalam lingkungan keluarganya. Bagaimanapun pendidikan seks itu sendiri membutuhkan materi yang cukup seperti pengadaan tempat tidur yang memadai, pakaian, buku-buku agama yang bisa membangkitkan perasaan beragama seperti hukum-hukum yang berkaitan dengan aurat dan bersuci. Menurut BKKBN, dari fenomena seks

bebas masa-masa remaja terdapat di kelompok salah satunya ekonomi ke bawah dengan umur di bawah 19 tahun. Karena, di tingkat ekonomi tersebut masih sangat kecil tingkat kesadaran dalam hal pendidikan seks dan masih sangat tabu untuk di bicarakan kepada anak sedari dini, hal tersebutlah yang menjadikan ketika anak tersebut tumbuh besar menjadi remaja mereka tidak memiliki pendidikan dasar tentang seks dan dianggap tidak terlalu penting. Karena hal itu, anak-anak yang berkembang di lingkungan kelas sosial ekonomi tersebut, menjadikan anak-anak tersebut mendapatkan informasi tentang seksualitas dari lingkungan dan dari informasi yang tidak selayaknya anak kecil sudah mengkonsumsi hal yang tidak senonoh dan menumbuhkan tingkat rasa penasaran yang tinggi lalu ingin mencoba hal yang berbau seksual tersebut.

Berdasarkan fenomena tersebut penting untuk menyebarkan informasi terhadap orang tua atau calon orang tua untuk mengedukasi serta memberikan pemahaman yang baik pada anak usia dini tentang pendidikan seks. Namun dikarenakan hal yang bersifat tabu tersebut sudah berjalan turun temurun dari beberapa generasi sebelumnya, pesan dapat disampaikan kepada orang tua atau calon orang tua melalui beberapa cara salah satunya yaitu media film pendek fiksi bergenre komedi

Dalam proses pembuatannya, Penulis sebagai Desainer Produksi. Menurut (Alfarraji, 2023) Desain Produksi sebagai kepala Departemen Artistik bertanggung jawab untuk menginterpretasikan naskah dan visi sutradara untuk film dan menerjemahkannya ke dalam lingkungan fisik di mana para aktor dapat mengembangkan karakter mereka dan menyajikan cerita. Melalui desain produksi, perancang ingin merepresentasikan kelas sosial, ekonomi dan hubungan anak dan orang tua yang berkaitan dengan pendidikan seks untuk anak yang masih menjadi tabu dikalangan tersebut. melalui setting dan property, make up serta wardrobe yang sesuai dengan fenomena yang

diangkat agar terciptanya dunia yang realistis sesuai dengan kejadian aslinya. Menurut, (Antara, 2015) Dalam dunia seni, realisme merupakan sebuah aliran yang berusaha menjabarkan sesuatu yang bersifat nyata atau kenyataan. Hal itulah yang dilakukan oleh penulis dalam merancang setting & property sesuai dengan kenyataan di dunia nyata. Sejalan dengan hal tersebut perancang ingin menampilkan realisme sesuai dengan keadaan dunia nyata dan sesuai dengan latar tempat, waktu dan alur dalam film yang akan dirancang.

Landasan Pemikiran Pertimbangkan strategi pencarian berikut: Basis Data Proquest; EBSCOhost; Taylor dan Francis; ScienceDirect; dan akses e-jurnal lainnya menggunakan Google Scholar. Setiap kutipan langsung (tanpa parafrase) yang lebih dari empat baris ditulis dengan spasi tunggal dan diberi baris baru, kutipan langsung yang kurang dari empat baris ditulis sebagai sambungan kalimat dimasukkan ke dalam teks dengan memakai tanda kutip (“). Sumber kutipan langsung dalam naskah ditulis dalam kurung disertai nomor halaman, contoh: (Sihombing, 2007: 27). Namun demikian, akan lebih baik jika kalimat diparafrase. Sebelum *submit*, artikel harus melalui proses *scan similarity* menggunakan *software ithenticate*, (maupun *software* cek plagiarisme lainnya) dan diharapkan memperoleh hasil kurang dari 20%. Hasil cek plagiarisme mohon dilampirkan pada saat *submit* artikel. Apabila melebihi persentase tersebut, artikel tidak dapat diproses lebih lanjut.

1.1 Film Pendek Fiksi

Film merupakan sebuah media untuk menyampaikan sebuah pesan melalui visual dan audio, yang ditulis oleh seorang penulis naskah dan di visualisasikan oleh seorang sutradara dengan memiliki cerita dan tensi drama yang menarik dan menghibur bagi yang menontonnya. Film pada umumnya menjadi 2 jenis yaitu film panjang dan film pendek. Kedua hal tersebut dibedakan berdasarkan durasi dan seberapa panjang

cerita dan pesan yang akan disampaikan. Sejalan dengan hal tersebut, menurut (Handanti Nurul, 2020) Berdasarkan durasinya film dibagi menjadi 2 yaitu film pendek dan film panjang, secara teknis film pendek merujuk kepada film-film yang tidak memiliki durasi sepanjang film panjang. Tidak ada kesepakatan khusus dan tetap dalam membatasi panjang suatu film sehingga dapat dikategorikan sebagai film pendek, tapi Academy of Motion Pictures Arts and Sciences mendefinisikan film pendek sebagai film yang memiliki waktu tayang, termasuk kredit awal dan di akhir film selama 40 menit atau kurang.

Sama halnya dengan film panjang, film pendek pun memiliki 2 jenis yaitu film fiksi dan film non-fiksi, menurut (Handanti Nurul, 2020) Film fiksi adalah film yang ceritanya dikarang, dan dimainkan aktor dan aktris, sedangkan film non-fiksi adalah film yang menjadikan unsur nyata menjadi subjeknya, yaitu merekam semua kejadian yang berdasar pada fakta dan kenyataannya. Dalam hal ini, penulis akan merancang film pendek fiksi yang bertema tentang Pendidikan Seks di Kota Bandung.

1.2 Pendidikan Seks

Pendidikan seks adalah salah satu cara untuk mengurangi atau mencegah penyalahgunaan seks, khususnya untuk mencegah dampak - dampak negatif yang tidak diharapkan, seperti kehamilan yang tidak direncanakan, penyakit menular seksual, depresi, dan perasaan berdosa. Namun, Pendidikan Seks di Indonesia khususnya di Kota Bandung masih menjadi hal yang tabu untuk dibicarakan oleh orang tua terhadap anaknya. Ada beberapa faktor yang menjadikan Pendidikan seks itu tabu, salah satunya faktor sosial ekonomi yang kurang mendapatkan Pendidikan seks dari orang tua terdahulunya. Hal itulah yang menjadikan film yang akan dirancang oleh penulis bagaimana menggambarkan dunia orang tua dan anak masih tabu membicarakan topik Pendidikan seks salah satunya yaitu dari segi kelas sosial dan ekonomi. Berhubungan dengan itu, menurut Rohayati (2020), banyak faktor yang menjadi

terhambatnya kaidah-kaidah pendidikan seks salah satunya adalah faktor ekonomi. Karena, kefakiran dan rendahnya tingkat ekonomi rumah tangga akan menjadi penyebab utama dan penghambat dalam melaksanakan beberapa kaidah tentang pendidikan seks bagi anak dalam lingkungan keluarganya. Dalam perancangan ini, penulis menjadi Desainer Produksi yang bertugas untuk membuat dunia dalam film pendek yang akan dirancang. Hal tersebut yang menjadi acuan penulis untuk merancang dunia dalam film pendek untuk menentukan setting & property dan wardrobe yang akan digambarkan dalam film pendek bertema Pendidikan seks

1.3 Desain Produksi dalam Genre Komedi

Produksi film merupakan proses penciptaan sebuah karya dari bentuk narasi menjadi sebuah visual yang melibatkan berbagai tahapan, seperti pengembangan ide, penulisan skenario, praproduksi, produksi, pascaproduksi, hingga distribusi. Setiap tahapan ini memerlukan kolaborasi antara berbagai profesional, termasuk penulis, sutradara, produser, aktor, penata kamera, editor dan desainer produksi. Sejalan dengan itu, Permana (2020) menjelaskan bahwa “Production Designer” (Perancang Tata Artistik) adalah sebuah posisi dalam produksi film. untuk menghasilkan sebuah film yang dapat dinikmati oleh penonton. Konsep pembuatan film memungkinkan tanggung jawab merancang dan memproduksi sebuah film dipikul oleh orang lain selain sutradara. Proses produksi menjadi semakin rumit, sehingga memerlukan kolaborasi berbagai profesional dalam suatu tim, salah satunya adalah desain produksi. Desain Produksi sebagai kepala Departemen Artistik bertanggung jawab untuk menginterpretasikan naskah dan visi sutradara untuk film dan menerjemahkannya ke dalam lingkungan fisik di mana para aktor dapat mengembangkan karakter mereka dan menyajikan cerita

(Alfarraji, 2023)

Dalam perancangan film pendek fiksi bertema Pendidikan seks ini, penulis menggunakan genre komedi untuk mengangkat suatu hal yang tabu menjadi ringan untuk dicerna oleh penonton yang menontonnya. Karena, menurut (Pamungkas, 2022) Film genre komedi adalah jenis genre dengan tujuan utamanya memancing tawa penontonnya. Film dengan genre komedi biasanya berupa drama ringan yang melebih-lebihkan aksi, situasi, bahasa, hingga karakternya. Berdasarkan hal tersebutlah, genre komedi dipilih karena pesan akan lebih mudah untuk diterima oleh penonton dan tidak terkesan menggurui. Selain itu, penulis merancang komedi tidak hanya dari aksi, situasi dan bahasa. Namun, penulis menitik beratkan di karakter yang berbeda dengan film pendek lainnya, karena pemain yang dipilih tidak sesuai dengan umur karakter yang dibangun pada film pendek yang akan dirancang. Hal tersebut disebut sebagai jukstaposisi atau dalam istilah bahasa Inggris disebut 'Juxtaposition' yang menurut (Arsita, 2020) merupakan suatu hal yang bisa mengubah makna suatu imaji setelah dipersepsi audiens, karena sebagai insan yang mengonstruksi imaji, manusia bisa dipastikan akan selalu menafsirkan atau menyimpulkan kaitan antara dua imaji yang disandingkan. Dalam perancangan ini, seorang karakter yang umurnya tidak sesuai dengan persepsi penonton pada umumnya yang akan menjadi titik komedi dalam film pendek bertema Pendidikan seks ini.

1.4 Pendekatan Realisme Desain Produksi dalam Alur Maju dan Sorot Balik

Desainer Produksi pun menentukan *style* dalam dunia yang akan dia buat, dalam hal ini, penulis menggunakan pendekatan *style* realisme untuk dunia yang akan digambarkan dalam film, dalam artian film pendek ini tidak melebih-lebihkan *setting & property*

yang dibuat dan tetap sesuai dengan realitas yang ada di dunia nyata. Menurut (Antara, 2015) Dalam dunia seni, realisme merupakan sebuah aliran yang berusaha menjabarkan sesuatu yang bersifat nyata atau kenyataan. Hal itulah yang dilakukan oleh penulis dalam merancang *setting & property* sesuai dengan kenyataan di dunia nyata.

Cerita dalam film diatur berdasarkan alur. Alur merupakan rangkaian atau susunan cerita dari awal film hingga akhir film. Menurut (Sanjaya, 2023) Terdapat berbagai jenis alur seperti alur maju, alur mundur, alur campuran, alur sorot balik atau flashback, alur klimaks, alur anti-klimaks serta alur kronologis. Dalam hal ini, film pendek bertema Pendidikan seks bergenre komedi yang dirancang oleh penulis memiliki 2 alur yaitu alur maju dan alur sorot balik atau *flashback*. Karena hal tersebut, desainer produksi harus menentukan gaya untuk menentukan *setting & property* yang dipilih sesuai dengan alur yang sudah ditentukan. Menurut Menurut (Prince, 2013), terdapat tiga kategori realisme dalam film, yaitu :

1. *Documentary Realism*

Kategori ini merupakan kategori yang menggunakan banyak unsur formalisme seperti montase, dan hyperlapse, namun hal tersebut tidak membuat kategori tersebut keluar dari bagian realisme. Terlepas dari hal itu, karakter yang tampil di layar merupakan karakter asli yang mengalami fenomena yang benar-benar terjadi. kategori ini juga menampilkan kejadian-kejadian dalam kronologi yang sesuai dengan kejadian yang terjadi.

2. *Historical Realism*

Kategori ini menampilkan film masa lalu yang sudah terjadi, pembuatan film ini membutuhkan riset yang

mendalam agar representasi visual maupun narasi dapat ditampilkan seakurat atau serealistik mungkin.

3. *Ordinary Fictional Realism*

Dalam kategori ini, dunia yang ditampilkan pada layar merepresentasikan kenyataan yang sesuai dengan apa yang para penonton alami. Ruang dan waktu berjalan seperti kenyataan yang terjadi. Para karakter yang ada di dalamnya mudah dikenali dan dapat kita jumpai di kehidupan sehari-hari.

Dalam perancangan ini, penulis memilih menggunakan 2 gaya untuk menentukan *setting & property* yang dipilih yaitu *Ordinary Fictional Realism* dan Realisme pada era 2000an. *Ordinary Fictional Realism* digunakan ketika alur maju dan Realisme pada era 2000an. digunakan ketika alur sorot balik. Namun, dalam hal Realisme pada era 2000-an, penulis tidak terlalu melakukan kajian sejarah yang mendalam untuk penentuan *setting & property* namun dengan cara kajian terhadap film-film yang dibuat dalam medio tahun 2000-2010-an saja. Selanjutnya, selain *setting & property* yang dirancang oleh penulis, ada juga *wardrobe* atau tata busana yang ditentukan oleh penulis dalam merancang film pendek fiksi bertema Pendidikan seks genre komedi ini.

1.5 Pendekatan Warna terhadap Wardrobe dalam Desain Produksi

Desainer Produksi menentukan wardrobe yang akan dipakai oleh karakter dalam perancangan sebuah film pendek ini. Dalam hal ini, penulis memilih untuk menggunakan pendekatan warna untuk menggambarkan sifat karakter yang telah ditentukan oleh sutradara. Karena, menurut (Paksi, 2021) Warna bagi seorang Desainer Produksi adalah bagian penting dalam membentuk suatu

komunikasi terhadap bahasa visual sebuah cerita kepada penonton. Warna dapat memengaruhi persepsi dan kemudian menjadi proses penilaian terhadap kedekatan logika yang terasosiasi pada unsur-unsur persamaan pemaknaan. Hal ini sebagai rangsangan daya tarik visual untuk meningkatkan hasrat, rasa dan emosi seseorang agar terjadi pembentukan suasana hati atau mood. Hal tersebut, dimanfaatkan oleh perancang untuk menentukan warna terhadap kostum yang akan dipakai oleh seorang karakter untuk menunjukkan keadaan dan karakteristik seseorang pada masa tersebut. Selain warna, desainer produksi sangat memperhatikan detail-detail kecil untuk menyampaikan pesan atau menggambarkan sesuatu melalui visual yang diwakili oleh tanda-tanda yang dalam dunia seni disebut dengan semiotika.

1.6 Semiotika dalam Desain Produksi

Semiotika merupakan proses komunikasi melalui tanda-tanda atau simbol yang menggambarkan maksud tertentu dalam sebuah rangkaian visual. Menurut (Mudjiono, 2011) Semiotika merupakan suatu studi ilmu atau metode analysis untuk mengkaji tanda dalam suatu konteks skenario, gambar, teks, dan adegan di film menjadi sesuatu yang dapat dimaknai. Sedangkan, kata “semiotika” itu sendiri berasal dari bahasa Yunani, semeion yang berarti “tanda” atau seme yang berarti “penafsir tanda”. Semiotika berakar dari studi klasik dan skolastik atasseni logika, retorika, dan etika. Dalam perancangan ini, penulis memakai unsur semiotika sebagai tanda-tanda kecil yang disimpan pada property atau wardrobe sebagai pelengkap untuk menyampaikan sesuatu yang tidak tersampaikan dalam dialog.

2. Data dan Analisis Data

3.1 Data Hasil Observasi

Pengumpulan data pada permasalahan dari fenomena kurangnya implementasi tentang pengenalan Pendidikan Seks oleh orang tua terhadap anaknya yang masih bersifat tabu. Perancang menggunakan beberapa metode, yaitu Metode observasi, dan komparasi karya sejenis.

3.2 Data dan Analisis Data

3.2.1 Data Hasil Observasi

Dalam Observasi lingkungan ini, perancang mengamati beberapa lingkungan yang akan menjadi acuan untuk perancangan desain produksi sesuai dengan latar tempat dan latar waktu yang dibutuhkan sesuai dengan cerita yang telah dibuat. Perancang mengamati beberapa lingkungan yaitu lingkungan sosial masyarakat menengah hingga menengah kebawah, lingkungan SD dan lingkungan warnet.

- a. Lingkungan sosial Masyarakat menengah dan Menengah ke bawah

Perancang mengamati lingkungan di sekitar Sukabirus, Bojongsoang. Kawasan ini dipilih oleh perancang karena terdapat lingkungan yang padat penduduk serta pada kawasan ini rata-rata memiliki tingkat ekonomi dari menengah dan menengah

kebawah yang sesuai dengan konsep dari cerita yang akan dibuat.

Perancang mengamati di kawasan ini bagaimana lingkungan yang padat penduduk, banyak berlalu lalang orang, padatnya interaksi sosial dari mulai anak-anak sedang bermain, ibu-ibu sedang bersosialisasi hingga pedagang dan masyarakat yang sedang melakukan transaksi jual beli.

b. Lingkungan SD

Perancang mengamati SD Negeri 270 Gentra Masekdas merupakan SD Negeri yang terletak di Jl. Sukamulya No.29, Suka Asih, Kota Bandung. Di kawasan tersebut merupakan kawasan yang dekat dengan banyak pemukiman, mulai dari kompleks hingga pemukiman padat penduduk biasa. Karena hal tersebut, perancang memilih SD ini karena dapat mengamati bermacam-macam murid mulai dari kalangan menengah hingga menengah kebawah sesuai dengan konsep cerita yang diangkat.

Perancang mengamati lingkungan SD ini, disana terdapat banyak sekali interaksi sosial yang dilakukan oleh antar murid hingga pedagang dan murid, karena di depan SD tersebut banyak sekali pedagang yang menjual jajanan-jajanan untuk anak SD. Selanjutnya, karena lingkungan tersebut dekat dengan pemukiman penduduk, maka murid-murid yang berangkat ke sekolah tersebut kebanyakan berjalan kaki, karena jarak SD dan rumah para murid tidak terlalu jauh.

c. Lingkungan Warung Internet (warnet)

Perancang mengamati salah satu Warung Internet (warnet) yang berada di Jl. Sukanagara No.28, Antapani Kidul, Kota Bandung. Perancang memilih warnet tersebut untuk diamati karena warnet ini memiliki suasana yang sama seperti warnet-warnet tahun 2008-an sesuai dengan latar waktu dan konsep yang perancang angkat dalam cerita short movie yang akan diangkat.

Perancang disana mengamati rata-rata yang bermain disana merupakan anak-anak SD hanya ada beberapa komputer yang terisi oleh anak yang diatas anak SD. Lalu, banyak sekali interaksi yang terjadi antar anak-anak yang bermain disana. Lingkungan sekitar warnet merupakan lingkungan perumahan yang dipadati oleh masyarakat dari berbagai kalangan, maka anak-anak yang datang ke warnet itu pun dari berbagai kalangan tetapi karena warnet tersebut merupakan warnet yang murah dan dengan komputer yang tidak secanggih warnet zaman sekarang, maka anak-anak yang datang ke warnet tersebut rata-rata dari kalangan menengah dan menengah kebawah.

3.2.2 Data Khalayak Sasar

Berdasarkan data geografis menunjukkan bahwa target audiensi adalah Kota Bandung. Target demografi terdiri dari orang berusia 19 hingga 27 tahun, berjenis kelamin laki-laki dan perempuan, bekerja sebagai mahasiswa atau umum, memiliki pendapatan

kurang dari Rp. 5.000.000, dan memiliki pendidikan menengah atas/sekolah kejuruan (SMA/SMK) atau umum. Data psikografis menunjukkan bahwa film pendek dirancang untuk mengembalikan ingatan tentang saat pertama kali mengenal seks dengan cara yang salah.

3.3 Hasil Analisis Karya Sejenis

Data Karya Sejenis	Hasil Analisis
<p data-bbox="464 927 746 958">Lihat Dulu Kiri Kanan</p>	<p data-bbox="842 723 1477 1167">Film “Lihat Dulu Kiri Kanan” Menampilkan <i>wardrobe make up</i> dan <i>property</i> yang sangat dekat dengan film yang akan dirancang oleh penulis, dari mulai baju anak kecil, <i>make up</i> yang <i>natural look</i> dan <i>property</i> yang menggambarkan keadaan masa lalu.</p>
<p data-bbox="491 1514 735 1545">Garuda Di Dadaku</p>	<p data-bbox="842 1189 1477 1868">Film “Garuda Di Dadaku” Menampilkan keadaan rumah sederhana kala itu, banyak <i>property</i> dalam set tersebut yang menggambarkan rumah sederhana sekitar tahun 2008-2009. Selain itu, memperlihatkan bagaimana TV yang dipakai masih memakai TV tabung yang memang masih sangat populer pada tahun 2008an di kelas sosial menengah kebawah. Lalu, <i>make up</i> dari karakter yang natural</p>

	<p>tidak banyak efek apapun tapi tetap terlihat bagus di kamera. Dan property yang dipakai dan setting meja makan yang dipakai menggambarkan keadaan sosial dan latar waktu saat itu.</p>
<p>Dua Garis Biru</p>	<p>Film “Dua Garis Biru” Menampilkan setting sekolah dan kelas sesuai dengan apa yang akan dirancang oleh perancang. Dan juga setting rumah dengan kondisi sosial menengah kebawah yang menjadi acuan perancang.</p>
<p>Keluarga Cemara 2</p>	<p>Film “Keluarga Cemara 2” Menampilkan kondisi anak-anak SD sedang pulang sekolah, terlihat bagaimana lingkungan sekolah dan kegiatan anak-anaknya. Lalu, memperlihatkan pakaian yang dipakai anak SD ketika pulang sekolah. Selain itu, property yang digunakan dapat menggambarkan kondisi sosial masyarakat menengah.</p>

Tabel 3.1 Tabel Hasil Analisis Karya Sejenis (Sumber:

Dokumen Pribadi, 2024)

4. Konsep dan Hasil Perancangan

4.1 Konsep Perancangan

4.1.1 Konsep Kreatif

Dalam perancangan film ini, perancang menjadi seorang desainer produksi yang bertanggung jawab untuk menentukan konsep tata artistik yang akan digunakan dalam film yang akan dirancang sesuai dengan naskah yang sudah ada. Dalam pembuatan film ini perancang menggunakan konsep realisme untuk menggambarkan dunia yang realistis sesuai dengan keadaan di dunia nyata. Namun, karena dalam film ini memiliki 2 alur yaitu alur maju dan alur sorot balik atau *flashback* maka perancang memakai 2 konsep realisme yaitu *Ordinary Fictional Realisme* dan Realisme di era 2000an. Dalam hal ini, *Ordinary Fictional Realisme* dipakai ketika alur maju untuk menggambarkan dunia yang realistis sesuai dengan masa sekarang. Sedangkan, Realisme di era 2000an dipakai ketika alur sedang sorot balik atau *flashback* hal tersebut mengacu kepada latar waktu yang diangkat ketika alur sorot balik atau *flashback* memakai latar waktu era 2000-2010 an. Maka, perancang menggunakan *setting & property* era 2000an untuk menggambarkan realisme ketika alur sedang sorot balik atau *flashback*.

4.1.2 Konsep Visual

Perancang sebagai seorang desainer produksi mengambil dari hasil penelitian yang sudah dilakukan. Dari hasil analisis tersebut, visual yang terdapat pada film

ini dibuat menggunakan kaidah estetika serta pendekatan secara realis yang menggabungkan 2 gaya realisme yaitu *Ordinary Fictional Realisme* dan Realisme di era 2000an sesuai dengan alur yang ada dalam film yang dirancang, ketika alur maju menggunakan *Ordinary Fictional Realisme* perancang menggunakan property yang sesuai dengan masa sekarang sedangkan ketika alur sedang sorot balik atau *flashback* perancang menggunakan *setting & property* sesuai dengan era yang digambarkan dalam film yaitu era 2000an. Warna pun menjadi aspek penting dalam perancangan ini, karena pemilihan warna untuk *wardrobe* penting untuk menggambarkan karakterisasi dari karakter yang ada. Serta, unsur semiotika diterapkan dalam pemilihan dan pemasangan *property* untuk tanda-tanda kecil sebagai penyampaian pesan yang tidak tersampaikan melalui verbal.

4.1.4 Konsep Media

1. Judul

Judul yang tercipta dari diskusi antar perancang dengan rekan satu tim adalah "**Atah Warah**". Judul ini diambil dari Bahasa Sunda yang artinya "Didikan yang Mentah"

2. Tema

Film ini memiliki tema tentang Pendidikan Seks terhadap anak kecil yang

membahas tentang pengajaran edukasi seks oleh orang tua kepada anaknya pada sehingga mencegah anak-anak mengetahui hal tersebut diluar lingkungan rumah dan mendapat pemahaman yang tidak benar.

3. Pesan dan Tujuan

Pesan yang ingin disampaikan dari film ini adalah bagaimana sebenarnya hal yang dianggap tabu seperti edukasi seks sangat penting di dalam proses pertumbuhan dan perkembangan seorang anak, karena ketika orang tua mengetahui bahwa anaknya sudah mengenal hal-hal seputar seks pada tanpa sepengetahuannya mereka cenderung merasa bingung tentang bagaimana cara meluruskan atau memperbaiki pemahaman anak tersebut. Oleh karena itu tujuan dari film ini adalah untuk membuat para penonton mengulas kembali pengalaman mereka sewaktu kecil saat pertama kali mengenal hal yang berbau seksual sehingga mereka mulai menyadari dampak buruk dari pemahaman edukasi seks yang tidak diajarkan oleh orang tua di lingkungan keluarga.

4.2 Proses Perancangan

4.2.1 Pra Produksi

Pada tahap ini perancang terlibat dalam proses pra produksi diantaranya. Membedah *script* menjadi *property breakdown* setelah itu, perancang

membantu pembuatan karakter agar nantinya, wardrobe yang dipakai sesuai dengan sifat karakter yang telah dibuat, setelah itu, perancang merancang *wardrobe* yang dipakai oleh pemain dengan menyesuaikan sifat karakter, warna *wardrobe* hingga mencari *wardrobe* untuk para pemain. Setelah itu, perancang mencari lokasi yang cocok menjadi setting dalam film yang akan dibuat setelah lokasi telah didapatkan, perancang membuat *floorplan* agar penataan artistik pada saat proses produksi berlangsung dengan lancar. Lalu, setelah selesai membuat *floorplan* perancang membuat Rancangan Anggaran Biaya untuk pembelian atau pembuatan setting dan property hingga *wardrobe*.

4.2.2 Produksi

Pada tahap produksi, penulis sebagai seorang desainer produksi bertanggung jawab terhadap kesesuaian konsep tata artistik yang sudah dibuat sebelumnya. Proses produksi berjalan selama 3 hari mulai dari 29 April - 1 Mei 2024. Waktu syuting dimulai dari jam 09:00 hingga 22:00 WIB.

A. Latar Waktu

Film ini memiliki 2 latar waktu yaitu latar tahun 2020 keatas ketika Dikdik sudah dewasa dan tahun sekitar 2000-2010an ketika Dikdik SD.

B. Latar Tempat

Latar Tempat yang dipilih ditujukan untuk menampilkan latar yang realis merujuk kepada kawasan yang padat

penduduk di Kota Bandung.

C. Tata Rias

Tata rias dalam film ini memakai natural look film disesuaikan dengan keadaan adegan dan kebutuhan karakter ketika mengambil adegan, agar di kamera tidak terlihat pucat.

D. Kostum

Kostum yang dipakai sesuai dengan yang sudah direncanakan di tahap pra produksi.

4.2.3 Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi peranan desain produksi adalah untuk merekap semua biaya yang telah keluar untuk *setting* dan *property* kepada produser dan juga membantu editor ketika membutuhkan *asset-asset* digital yang akan digunakan untuk efek visual maupun sebagai desain keseluruhan film. Apakah aset tersebut masih relevan dengan konsep yang sudah disepakati atau tidak relevan.

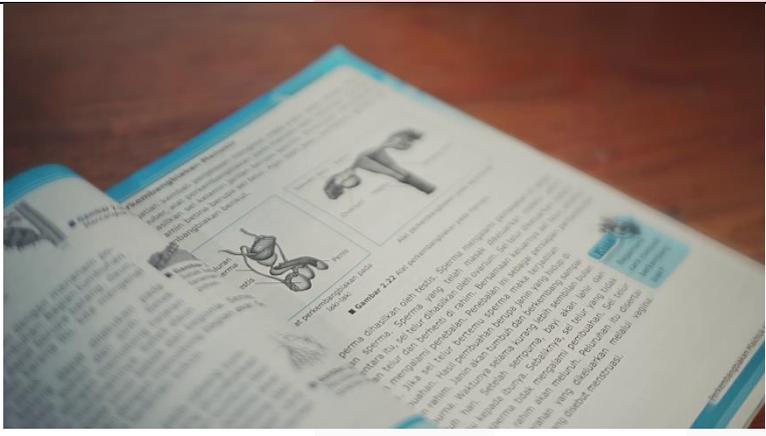
4.3 Hasil Perancangan

Berikut merupakan hasil *still image* dari film yang telah dibuat sesuai dengan konsep penataan kamera dan pencahayaan yang telah perancang buat pada setiap *shot*. Hasil Ini sudah melewati tahapan *editing offline* dan *online*.

INT. Kamar Afif-Night	Deskripsi
-----------------------	-----------



Property Scene 1



Property Scene 1



Wardrobe Scene 1

EXT. Pos Ronda-Night



Property Scene 2



Property dan Wardrobe Scene
2,5,9

INT. Ruang Kelas SD-Day



g

Property dan Wardrobe

Scene 3

INT. Rumah Dikdik-Day



Property dan Wardrobe

Scene 4

INT. Warnet-Day

	<p>Property dan Wardrobe</p> <p>Scene 6</p>
<p>INT. Rumah Dikdik–Night</p>	
	<p>Property dan Wardrobe</p> <p>Scene 7</p>
<p>INT. Kamar Dikdik–Night</p>	

	<p>Property dan Wardrobe Scene 8</p>
	<p>Property dan Wardrobe Scene 8</p>

Tabel 4. 1 Hasil Perancangan

(Sumber: Data Pribadi Perancang 2024)

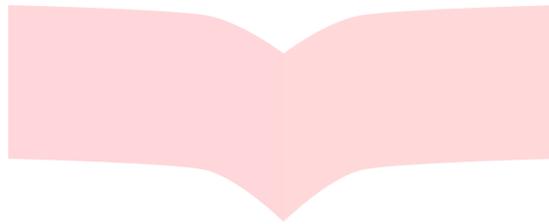
. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang sudah dilakukan dengan metode analisis deskriptif dan analisis konten maka perancangan yang telah dibuat menghasilkan desain produksi yang tertata sesuai dengan konsep yang dibuat sedari awal. Berpacu pada hal tersebut, semua *setting property*, *wardrobe* serta *make up* yang ditampilkan berdasarkan data dan hasil analisis dari data tersebut. Dalam perancangan ini desainer produksi menerapkan beberapa pendekatan yaitu pendekatan realisme, pendekatan alur, pendekatan warna dan semiotika dalam perancangan karya. Realisme bertujuan untuk membuat setting dan properti serta wardrobe yang dipakai seperti realitas yang ada. Sementara pendekatan alur adalah ketika alurnya maju perancang menggunakan teori *Ordinary Fictional Realism* sedangkan ketika alur sorot balik perancang menggunakan teori Realisme pada era 2000an. Lalu pendekatan warna dilakukan terhadap wardrobe yang akan digunakan agar sesuai dengan sifat karakter digambarkan melalui warna. Lalu, pendekatan semiotika dilakukan agar beberapa setting dan properti serta wardrobe yang dipakai menyampaikan pesan dalam bahasa visual yang tidak tersampaikan dalam dialog.

Berdasarkan data serta hasil analisis terhadap fenomena pendidikan seks oleh orang tua terhadap anak, ternyata banyak faktor yang mempengaruhi kurangnya pendidikan seks oleh orang tua terhadap anak. Salah satunya yaitu faktor sosial dan ekonomi menengah hingga menengah kebawah. Pada tingkat ekonomi tersebut masih sangat kecil tingkat

kesadaran dalam hal pendidikan seks dan masih sangat tabu untuk di bicarakan kepada anak sedari dini, hal tersebutlah yang menjadikan ketika anak tersebut tumbuh besar menjadi remaja mereka tidak memiliki pendidikan dasar tentang seks dan dianggap tidak terlalu penting. Berdasarkan hal tersebut, yang menjadi acuan perancang dalam menentukan *setting & property* sesuai dengan tingkat sosial tersebut.



5.1 Saran

Saran yang muncul dari perancangan film pendek tentang Implementasi Pendidikan Seks oleh Orang Tua terhadap anak bergenre komedi ini adalah, masyarakat di Kota Bandung khususnya dan masyarakat di Indonesia lebih umumnya lebih terbuka tentang bagaimana mereka menyampaikan pendidikan seks terhadap anaknya sendiri. Agar, ketika anak tersebut tumbuh menjadi dewasa, tidak melakukan hal-hal yang menyimpang tentang seks tersebut yang dikarenakan orang tua tidak tahu bagaimana cara menyampaikan hal yang masih dianggap tabu tersebut. Oleh karena itu, semoga kedepannya anak-anak sudah mendapat setidaknya pengetahuan tentang pendidikan seks tersebut dari dalam rumah dan tidak mencari sendiri diluar rumah dengan konteks yang negatif.

Selanjutnya, untuk mahasiswa/i yang ingin merancang film pendek bergenre komedi khususnya menjadi desainer

produksi, penulis menyarankan untuk banyak menonton banyak referensi komedi dan film-film yang realis sesuai dengan tema yang ingin diangkat. Karena, hal tersebut akan sangat membantu ketika seorang desainer produksi merancang sebuah set yang merujuk kepada kondisi masyarakat tertentu dan juga membantu penambahan *gimmick* ketika film tersebut bergenre komedi. Penulis juga menyarankan menggunakan tugas akhir ini untuk memperluas pembahasan tentang pendidikan seks orang tua terhadap anaknya.



Daftar Pustaka

- Alfarraji, K. A. (2023). Role Of The Production Designer In Filmmaking The Pre-Production Of Narrative Film As A Case Study. *Journal of Namibian Studies*, 33 S2: 5651-5680, 5654.
- Antara, I. W. (2015, September 28). *Ilmu Pendidikan Seni Realis dan Realisme*. Retrieved from Institut Seni Indonesia Denpasar: <https://isi-dps.ac.id/ilmu-pendidikan-seni-realis-dan-realisme/>
- Arsita, A. &. (2020). Eksplorasi Jukstaposisi Visual. *Jurnal Rekam*, Vol. 16 No. 1, 39.
- Handanti Nurul, I. R. (2020). Peran Produser Dalam Pembuatan Film Pendek Fiksi Bergener. *Journal of Communication Empowerment*, 2.
- Heckmann, C. (2021, Agustus 29). *Apa itu Realisme dalam Film? Realisme Sinematik Dijelaskan*. Retrieved from StudioBinder: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-realism-in-film-definition/>
- Mudjiono, Y. (2011). Kajian Semiotika Dalam Film. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 1, 129.
- Novalisa, Y. M. (2023). Perancangan Setting dan Property dalam Film Tourism Konservasi Mangrove Cemara. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.10, No.2*, 2733.
- Paksi, D. N. (2021). Jurnal IMAJI : Panorama Mengamplifikasi Gagasan Melalui Media Audio-Visual. *Warna dalam Dunia Visual*, 93.
- Pamungkas, M. A. (2022). TEKNIK KOMEDI DALAM PENGADEGANAN CERITA. *Jurnal Sense*, Vol. 5 No. 2, 110.
- Permana, M. F. (2020). Production Design Dalam Pembuatan Film Mockumentary Tentang Hypebeast. *eProceedings of Art & Design*, 2762.

- Prince, S. (2013). *Movies and Meaning An Introduction to Film Sixth Edition*.
In S. Prince, *Movies and Meaning An Introduction to Film Sixth Edition*
(pp. 4-8). Pearson Education Limited.
- Ricket, M. (2015, April 23). *What Does a Production Designer Do? A Crash Course with Examples*. Retrieved from StudioBinder: https://www-studiobinder-com.translate.goog/blog/what-does-production-designer-do/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=tc
- Rohayati. (2020). *Konsep Pendidikan Seks Pada Anak Usia Dini*. *Repository IAIN Bengkulu*, 45.
- Roqib, M. (2008). *Pendidikan Seks Pendidikan Seks*. *INSANIA/Vol. 13/No. 2/*, 4.
- Sanjaya, I. P. (2023). *Penerapan Alur Tak Terhingga*. *JURNAL CALACCITRA Vol.03 No.01*, 97.
- Shorter, G. (2012). *Production Design and Art Direction Explained*. Ramsbury: The Crowood Press Ltd.
- Thabrani, G. (2021, Desember 1). *Realisme – Pengertian, Ciri, Tokoh, Contoh Karya & Analisis*. Retrieved from Serupa.id: <https://serupa.id/realisme/>