

# PERANCANGAN *ILLUSTRATED FILM* TENTANG PENYEBAB TAWURAN PELAJAR

Wisnu Jaya Samodra Tan<sup>1</sup>, P. Gogor Bangsa<sup>2</sup>, Hen Dian Yudani<sup>3</sup>

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra  
Siwalankerto 121-131, Surabaya  
Email: w15nutan@gmail.com

## Abstrak

Tawuran pelajar kian marak terjadi. Hal ini membuat masyarakat resah akan akibat yang ditimbulkan dari tawuran pelajar. Sangat memprihatinkan seorang pelajar yang seharusnya menuntut ilmu malah melakukan hal hal yang tidak berguna dan merugikan orang lain. Banyak faktor yang menjadi penyebab tawuran pelajar, salah satunya ialah kurangnya perhatian dan bimbingan dari orang-orang terdekat yang menyebabkan para remaja salah memilih pergaulan. Perancangam *illustrated film* ini bertujuan untuk memberi wawasan kepada masyarakat luas khususnya para pelajar tentang penyebab dari tawuran pelajar, dengan itu para pelajar diharapkan mampu menghindari tawuran pelajar.

Kata kunci: *Motion*, Film, Tawuran, Ilustrasi, Film pendek, Pelajar.

## Abstract

**Title:** *Illustrated film Design About The Causes Of Student Brawls*

*Brawls between students often occurs at this time. This makes the society feels so anxious with the consequences between the brawls. So apprehensive if students who used to be study do something useless which is harming others. There are several factors cause a student brawl. One of them is they are lack of attention and guidance from the people around them which cause them go into wrong society. The design of this illustrated film aim to offer some perception to the wider community especially for the student about the causes of student brawls and the students are expected to avoid student brawl.*

**Keywords:** *Motion, Film, brawl, Illustration, Short Films, Student.*

## Pendahuluan

Akhir akhir ini kita sering kali diresahkan oleh berbagai macam tidak anarki disekitar kita, mulai dari perkara yang kecil sampai yang dibesar-besarkan sehingga mengakibatkan banyak sekali kerugian. Masih belum jelas apa yang sebenarnya melatar belakangi tindakan anarki tersebut karena terlalu banyaknya faktor. Tidak hanya di tanah air kita saja hal tersebut marak terjadi, di seluruh dunia, jumlah anarkis cukup banyak karena keberadaan mereka sudah lebih dua abad. Pluralitas pandangan tak bisa dihindari ditambah dengan masyarakat Indonesia yang sangat beragam. Namun apapun dalih dan alasannya, segala bentuk tindak kekerasan dan anarkisme yang dilakukan kelompok masyarakat tertentu tidak bisa dibenarkan. Kerugian yang dialami

bukan hanya harta benda saja melainkan sampai merenggut nyawa manusia.

Fenomena anarkisme ini tidak hanya terjadi di kalangan orang yang sudah dianggap dewasa namun juga banyak terjadi dikalangan muda bahkan hal tersebut sudah dimulai sejak anak anak. Jiwa muda yang begitu meledak-ledak emosinya dan begitu agresif merupakan salah satu faktor yang mendorong tindak anarki sering kali terjadi di kalangan remaja. Mulai dari “membully” teman sekelas hingga ikut angkat golok saat tawuran. Hal tersebut mencerminkan betapa rapuhnya moral pemuda kita dan kurangnya pengawasan orang tua dan pihak berwajib. Selain faktor internal juga banyak sekali faktor-faktor eksternal yang mendorong hal tersebut seperti lingkungan mereka yang cenderung keras dan ekstrim sehingga memunculkan komunitas yang tidak

sehat seperti geng geng, preman, dan ormas ormas yang tidak bertanggung jawab.

Di samping itu kemajuan teknologi informasi kini memiliki peranan yang cukup berpengaruh terhadap gaya hidup masyarakat saat ini. Sebagian besar didominasi oleh kawula muda, mulai dari untuk belajar, bekerja, berkomunikasi, sampai untuk hiburan semata. Namun tidak semua media tersebut memiliki konten yang positif, ada banyak sekali konten negatif yang juga sangat tidak sehat bila dikonsumsi masyarakat yang dapat memicu kekerasan. Melihat begitu besarnya perhatian masyarakat muda terhadap media modern tersebut akan lebih baik bila kita juga memberikan konten positif lewat media yang digandrungi anak muda saat ini.

Banyaknya situs yang memiliki banyak fasilitas untuk berbagi dan bersosial di dunia maya seperti Facebook dan Youtube, kini semakin marak dimanfaatkan sebagai media ajang unjuk kebolehan dan promosi komersil maupun nonkomersil. Oleh karena itu media tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media untuk kampanye dan media edukasi yang mudah diakses dan disebar. Dengan menggunakan fasilitas jejaring sosial yang ada diharapkan informasi yang diberikan tentang penyebab dan dampak tawuran mampu menyentuh langsung dan menyebar di kalangan para muda mudi dan remaja SMA, sehingga mereka dapat mengerti dan berusaha untuk menghindarinya.

Ada banyak sekali jenis media digital yang dapat ditemui di dunia maya seperti foto digital, video, musik, game, buku digital, dan masih banyak yang lainnya, salah satu jenis media yang menarik yaitu *illustrated film* dan *motion comic*. *Illustrated film* dan *motion comic* adalah media berbentuk video dan terkadang interaktif yang memiliki visual seperti ilustrasi komik. Dengan durasi yang singkat layaknya *short animation* dan visual yang menarik *illustrated film* dan *motion comic* mampu disebar dengan mudah karena tidak diperlukan waktu yang lama untuk mengunggah maupun mengunduhnya. Dengan kelebihan tersebut maka *illustrated film* dan *motion comic* mampu menjangkau gadget-gadget yang kini menjamur di kalangan anak muda hanya dengan mengakses situs-situs jejaring sosial dan situs-situs penyedia video streaming yang sudah tidak asing lagi bagi anak muda.

## Metode Penelitian

Dalam perancangan ini penulis menggunakan metode kualitatif dalam penelitiannya. Data primer diperoleh dengan cara mengumpulkan video wawancara pelaku atau mantan pelaku tawuran pelajar dan wawancara langsung terhadap ahli psikolog atau guru Bimbingan Konseling SMA tentang tawuran pelajar

Data sekunder berisi materi mengenai media *illustrated film* dan media jejaring sosial terhadap siswa SMA. Pengumpulan data tersebut didukung dengan data referensi atau artikel yang diperoleh dari internet dan media massa yang berkaitan dengan tawuran pelajar.

Metode analisa data pada perancangan ini menggunakan metode kualitatif karena mengarah kepada penganalisaan wawancara, hasil pemotretan, analisis dokumen, catatan lapangan. Metode analisis kualitatif dipilih agar berperan sebagai upaya untuk memahami subjek dan objek perancangan secara lebih mendalam dengan menemukan fakta-fakta mengenai tawuran pelajar.

## Pembahasan

### Tawuran Pelajar Di Indonesia

Akhir-akhir ini masyarakat Indonesia dihebohkan dengan maraknya tawuran yang dilakukan oleh para pelajar. Meningkatnya jumlah tawuran antar pelajar di sejumlah kota-kota besar membuat masyarakat sekitar resah. Pascanya tawuran tersebut sangat sering terjadi, hampir setiap hari terjadi.

Data di Jakarta misalnya, Komisi Nasional Perlindungan Anak (Komnas Anak) mencatat jumlah kasus tawuran antar pelajar pada semester pertama tahun 2012 meningkat dibandingkan dengan kurun yang sama tahun lalu yaitu 139 kasus tawuran pelajar yang lebih banyak dibandingkan periode sama tahun lalu yang berjumlah 128 kasus. Dari 139 kasus tersebut kebanyakan berupa kekerasan antar pelajar SMP dan SMA dan menyebabkan 12 diantaranya berujung pada kematian (Maryati, par. 1).

Meningkatnya tawuran pelajar juga diperparah dengan semakin banyaknya korban meninggal akibat tawuran, hal tersebut dikarenakan para pelajar tersebut kini tidak menggunakan tangan kosong lagi namun bebekalkan batu dan senjata tajam seperti celurit, golok seng, samurai, bambu runcing dan sabuk gir. Tewasnya Alawi siswa dari SMAN 6 Jakarta pada September 2012 karena luka sabetan benda tajam yang mengenai dadanya telah membuktikan kebrutalan tawuran pelajar di Indonesia saat ini.

### Fakta-fakta Lapangan

Tawuran dapat terjadi disebabkan oleh banyak hal, mulai dari yang sifatnya internal sampai yang eksternal. Faktor internal adalah faktor dimana pengaruh tersebut muncul dari dalam diri pelaku. Dalam tawuran selalu ada tindak kekerasan disana, dimana pelakunya juga memiliki jiwa kekerasan sehingga dapat melakukannya. Menurut Pratiwi Anjarsari M.Psi (psikolog PKPP UK Petra Surabaya) jiwa kekerasan seseorang dapat muncul melalui 2 hal yaitu muncul sejak kecil dengan sendirinya atau bisa disebut juga sebagai sifat alaminya yang memiliki

jiwa kekerasan dan yang kedua muncul karena pengaruh dari orang-orang di sekitar.

Jika jiwa kekerasan tersebut sudah menjadi sifat alaminya maka sulit sekali untuk dihilangkan meskipun orang tersebut ditempatkan di situasi dan lingkungan yang berbeda. Orang dengan karakter seperti ini hanya bisa diarahkan ke hal yang memanfaatkan karakternya untuk menjadi sesuatu yang positif, seperti diarahkan menjadi petinju, tentara, atau pengacara. Peran orang tua dan orang-orang di sekitar sangat besar di sini, di mana mereka harus mampu mengarahkan orang dengan karakter keras untuk dapat menjadi orang yang berguna. Jika jiwa kekerasan tersebut muncul karena pengaruh dari keluarga maupun lingkungan sekitar biasanya dapat diubah atau dihilangkan dengan menemukannya ke situasi atau lingkungan yang lebih baik. Karena dengan adanya situasi seperti kekerasan dalam rumah tangga atau premanisme di sekitar membuat anak meniru perlakuan tersebut ke orang lain, maka orang yang sebenarnya tidak memiliki karakter keras yang murni akan cenderung mengikuti lingkungan yang ada disekitar. Salahnya memilih teman bergaul juga berpengaruh besar, apalagi jika komunitasnya mengharuskan untuk berbuat kekerasan. Mau tidak mau karena dapat diterima dalam kelompok tersebut seseorang akan mudah ikut-ikutan berbuat kekerasan. Dalam hal ini orang-orang terdekat harus benar-benar memperhatikan lingkungan dan kondisi di sekitar.

Selain faktor internal ada juga faktor eksternal yang dapat mempengaruhi terjadinya tawuran pelajar. Seorang pelajar sebagian waktunya dihabiskan di sekolah, maka sekolah dapat dikatakan rumah kedua bagi seorang pelajar dan guru mengambil peran sebagai orang tua kedua di sekolah. Jika sampai terjadi sebuah tawuran pelajar di sana, maka ada kegagalan sistem di sekolah. Menurut Musni Umar Ph.D (sosiolog), terjadinya tawuran pelajar tidak sepenuhnya kesalahan pelajar. Kegagalan sistem yang ada di sekolah merupakan salah satu faktor yang berpengaruh di mana guru dan para staff karyawan berperan sangat penting. Seperti pengakuan seorang pelaku tawuran yang diliput di Seputar Indonesia RCTI, istilah "agit"(kelas tiga) dan "utas"(kelas satu) juga semakin populer di kalangan pelajar untuk memisahkan derajat. Ada pula istilah "rejes" yang mana merupakan suatu hukuman yang berbentuk kekerasan. Para pelaku tawuran pelajar juga sering membawa senjata tajam dan bahkan mereka mempunyai tempat khusus untuk penyimpanan senjata mereka. Kurangnya pengawasan dan ketegasan dari pihak sekolah membuat hal-hal yang memicu tawuran pelajar semakin tinggi. Jadi peran guru tidak hanya mengajar tapi haruslah ada ketulusan dan pendekatan kepada para murid dan peraturan-peraturan harus ditegakkan. Jadi selain ada pembinaan di rumah oleh orang tua juga harus ada pembinaan yang baik di sekolah oleh guru.

### Analisis Masalah

Maraknya tawuran pelajar merupakan cerminan dari lemahnya mental para pelajar di Indonesia. Lemahnya mental para pelajar tersebut menyebabkan mereka mudah terpengaruh pergaulan yang tidak baik. Merasa diterima di suatu kelompok maka membuat para pelajar tersebut bersedia melakukan dan mengikuti apa saja yang kelompok tersebut. Pelajar yang seharusnya lebih berkependidikan malah memilih untuk mengambil jalan singkat untuk memecahkan masalah yaitu dengan kekerasan.

Masa remaja memang sebuah masa pancaroba, di mana remaja masih dalam pencarian jati diri mereka. Sehingga remaja cenderung melakukan kenakalan=kenakalan dalam masa-masa ini. Namun batas kenakalan remaja juga harus dibatasi, jangan sampai kenakalan-kenakalan tersebut melewati batas dan membawa mereka mejadi sampah masyarakat seperti yang terjadi pada tawuran pelajar.

Beberapa penyebab dari tawuran pelajar berawal dari hal-hal sepele yang kemudian menyebabkan ketersinggungan dan menyulut masalah besar. Dalam beberapa kasus ada faktor pengaruh dari alumni yang mewariskan dendam-dendam lama kepada adik-adik kelasnya. Hal tersebut yang kemudian memulai munculnya tradisi-tradisi tawuran pelajar. Selain itu ada penyebab lain yang muncul hanya karena masalah pribadi dari kelompok tersebut seperti berebut pacar, atau karena saling ejek yang kemudian membawa teman-temannya untuk ikut terlibat dalam perseteruan.

Adanya rasa kesetiakawanan dalam berteman memang baik, apalagi manusia sebagai makhluk sosial memang diciptakan untuk saling membutuhkan. Namun jika rasa kesetiakawanan tersebut menjadi berlebihan maka akan berakibat hilangnya akal sehat dan hati nurani itu sendiri. Atas nama rasa setia kawan sekelompok pelajar (geng) siap beradu bacok hingga menghilangkan nyawa musuh dari teman mereka.

### Konsep

Konsep dari media perancangan ini adalah berupa film animasi pendek. Film pendek sendiri adalah film yang memiliki durasi 40 menit atau kurang dari itu dan sudah termasuk semua kredit. Karena menggunakan ilustrasi sebagai visualnya yang di gerakan dengan teknik *motion graphic* maka disebut dengan *illustrated film*. Judul perancangan *illustrated film* ini adalah "Pena Tanpa Jejak", karena film ini bercerita tentang kesia-siaan yang terjadi dalam dunia anak muda dan pelajar saat ini yang mana lebih memilih jalur kekerasn dalam menyelesaikan masalah yaitu dengan tawuran. *Illustrated film* ini akah lebih menceritakan tentang penyebab dan akibat dari tawuran pelajar. Perancangan *illustrated film* ini berdurasi kurang lebih 10 menit.

### Tujuan Perancangan

Perancangan *illustrated film* ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat khususnya para pelajar tentang penyebab dan dampak dari tawuran pelajar. Dengan memahami hal tersebut diharapkan masyarakat dan pelajar dapat mencegah dan menghindari tawuran pelajar.

### Pesan Yang Ingin Disampaikan

Pesan yang ingin disampaikan dalam perancangan *illustrated film* ini adalah untuk memberikan gambaran secara psikologis dan sosiologis tentang penyebab dan dampak dari tawuran pelajar.

### Target audience

Target utama dalam perancangan ini adalah para pelajar khususnya siswa SMP dan SMA yang dijabarkan sebagai berikut.

1. Demografik: Secara demografik target yang dituju berumur 15-18 tahun dan 18 tahun keatas dan diutamakan untuk pelajar pria. Sedangkan untuk orang tua minimal berpendidikan S1 atau memiliki pekerjaan sebagai guru.
2. Geografik: Secara geografik *target audience* berada di wilayah pulau Jawa khususnya di kota kota besar dan metropolitan.
3. Psikografik: Secara psikografik memiliki kelas sosial menengah ke atas dengan gaya hidup yang terlalu santai dan kurang kegiatan, berkepribadian suka berteman dan setia kawan.
4. Behavioristik: Secara behavioristik memiliki tingkat berselancar di dunia maya yang cukup tinggi dan memiliki keinginan yang cukup tinggi pula.

### Karakter

#### 1. Pelajar berbadan besar

Secara stereotipe (*stereotype*: sebuah kesadaran atau persepsi terhadap apa yang telah dianggap secara sosial) merupakan seorang anak laki-laki yang jago berkelahi, kuat, dan berani. Secara arketipe (*archetype*: sebuah kesadaran atau persepsi terhadap perilaku dan kepribadian yang sebenarnya, model karakter, personality dan behavior) merupakan seorang anak yang setia kawan, kasar dan mudah emosi, seorang anak yang butuh perhatian dan pengakuan akan dirinya, memiliki latar belakang yang kelam karena mengalami kekerasan dalam rumah tangga di masa kecil yang membuat trauma.

Secara penampilan fisik memiliki badan yang tegap dan besar, gaya rambut tidak standard untuk seorang pelajar dan berwarna kecoklatan, warna kulit sedikit gelap, terdapat beberapa bekas luka di bibir dan pelipisnya akibat berkelahi dan tawuran. Pakaian yang dikenakan adalah seragam SMA putih abu-abu dengan lengan yang dilipat sehingga terlihat pendek, bagian bawah baju dikeluarkan dari celana, dan kerah baju dinaikan.



**Gambar 1. Desain karakter pelajar berbadan besar**

#### 2. Provokator

Secara stereotipe (*stereotype*) merupakan anak laki-laki yang tidak neko-neko, terlihat lemah. Secara arketipe (*archetype*) merupakan seorang anak yang licik, pandai membujuk, pendendam, mudah tersinggung namun tidak berani mengutarakannya secara langsung. Merupakan tipe orang yang menghalalkan segala cara untuk mencapai keinginannya.

Secara penampilan fisik memiliki badan yang sedikit kurus, dengan gaya rambut yang tidak terlalu mencolok dan berwarna hitam. Pakaian yang dikenakan adalah seragam SMA yang dirangkap dengan sweater.



**Gambar 2. Desain karakter provokator**

### 3. Pelajar berhelm

Secara fisik hampir mirip dengan pelajar berbadan besar, memiliki badan yang besar, tegap, dan gagah. Namun pelajar berhelm memiliki penampilan yang sedikit lebih seperti pelajar pada umumnya dengan gaya rambut yang lemas dan sedikit panjang. Memiliki sifat yang sedikit misterius dan sangat dihormati teman-temannya, seolah olah memiliki tingkat kepemimpinan yang tinggi. Dibalik sikap kepemimpinannya dia adalah sosok yang keras dan tidak mengenal belas kasihan.

Secara penampilan mengenakan pakaian seragam sekolah berwarna baju putih dan celana putih dan mengenakan jaket olahraga berwarna merah bergaris putih yang lengannya disingsingkan hingga dibawah siku.



**Gambar 3. Desain karakter pelajar berhelm**

#### Setting Lokasi

Setting lokasi menggambarkan sebuah kompleks sekolahan di mana terdapat beberapa sekolah, warung, dan pedagang kaki lima. Jalan tidak terlalu lebar namun cukup ramai karena banyak pelajar yang melewati lokasi tersebut dan tidak sedikit kendaraan bermotor yang melintas.



**Gambar 4. Desain setting lokasi film**

#### Alur Cerita

Terjadi konflik di social media yang dipicu salah seorang pelajar dari sekolah yang saling bermusuhan, mereka saling menantang dan beradu mulut. Terlihat seorang pelajar berseragam putih abu-abu dengan langkah kaki yang berjalan terpingang pincang, memegang lengannya dengan ekspresi kesakitan menuju sebuah halaman sekolah yang dipenuhi pelajar berseragam sama sedang bersantai. Salah seorang anak melihat kedatangan temannya yang kesakitan tersebut. Bergegas sekelompok anak tersebut langsung menolong dan membantunya berjalan lalu membawanya duduk. Yang berbadan paling besar dari sekelompok pelajar tersebut menyainya. Dengan ekspresi kesakitan anak tersebut menunjuk ke arah luar sekolah. Dengan ekspresi emosi yang meledak-ledak anak itu menyampaikan pesan kepada temannya yang berbadan besar. Seketika ekspresi anak berbadan besar tersebut berubah dari bingung menjadi penuh api kemarahan.

Tak lama setelah itu, di jalan dekat sekolah tersebut terlihat seretan bambu dan gir yang terikat disebuah sabuk. Seorang pelajar lain dari sekolah lain berseragam putih-putih yang berada tidak jauh dari jalan itu melihat hal tersebut dan langsung lari sambil berteriak teriak kencang. Mendengar teriakan itu, anak berbadan besar yang berseragam putih-abu abu segera mengejar anak itu dan diikuti teman temannya. Di lain sisi, sekelompok pelajar berseragam putih-putih sudah siap dengan senjata-senjata tajam dan bebatuan. Begitu terlihat gerombolan pelajar putih-abu abu mendekat, mereka pun langsung menyerang dengan melempari mereka dengan batu. Gerombolan pelajar berseragam putih-abu abu pun langsung kalang kabut berlari mencari perlindungan dari hujan batu. Mereka yang berada di barisan belakang masih sempat menyelamatkan diri, namun tidak dengan yang di baris depan. Batu mengenai badan, kepala, bahkan wajah mereka rusak terkena lemparan batu.

Melihat adanya kesempatan, gerombolan pelajar berseragam putih-putih itu langsung berlari menyerang. Pelajar berseragam putih-abu abu pun

mencoba bertahan dengan bambu panjang yang mereka ayun-ayunkan, alhasil gerombolan pelajar berseragam putih-putih pun tidak bisa mendekat. Gerombolan berseragam putih-abu abu segera balik menyerang dengan sabuk gir yang mereka bawa. Pertarungan terjadi sangat sengit antara sabuk gir melawan sabuk gir. Seorang anak berseragam putih-putih terkena sabetan sabuk gir hingga terkapar tak bergerak di jalan. Teman temannya dengan tergesa gesa menyeretnya untuk berlindung. Saling serang pun terus terjadi diantara gerombolan tersebut dari saling melempar batu hingga sampai saling lempar molotof dan menyebabkan jalanan terbakar. Melihat brutalnya tawuran tersebut, beberapa anak mulai memakai helm motor sebagai pelindung kepala mereka. Seorang anak berbadan besar berseragam putih-abu abu membawa linggis di tangannya dan menjatuhkan banyak pelajar dari pihak musuh. Seragamnya pun sudah berlumuran darah dari musuhnya.

Seorang pelajar dari pihak musuh berbadan besar dan memakai helm pun menghadangnya dengan membawa golok besar ditangannya. Dengan brutal pelajar yang memakai helm itu menebas nebas goloknya kepada anak berbadan besar tadi. Tak sanggup menahan serangan brutal itu akhirnya anak berbadan besar tersebut terkena sabetan samurai di lengannya. Darah pun mengucur deras dari tangannya, dia pun berteriak keras dan membalasnya dengan mengayunkan linggisnya ke tangan pelajar berbadan besar yang memakai helm sehingga goloknya terlepas dari tangannya. Dengan tanpa ampun bergegas pelajar berbadan besar tadi langsung memukul kepala musuhnya yang memakai helm itu hingga helm tersebut remuk. Di saat yang sama dia teringat masa kecilnya yang melihat ayahnya melakukan kekerasan terhadap ibunya, saat itu dia sangat ketakutan dan bersembunyi di balik pintu. Kemudian saat dia menjadi siswa baru, sering kali di bully oleh teman-temannya dan dia menyimpan kemarahannya sendirian. Mengingat hal tersebut membuat emosinya semakin meledak ledak dan mengambil golok yang terjatuh tadi lalu menemukannya ke pelajar yang memakai helm tadi. Seketika itu juga dia menyadari kalau dia telah mmenghilangkan nyawa seseorang.

Dengan wajah penuh penyesalan dan ketakutan dia berdiri dan melihat sekitar. Dia melihat kekacauan, api di mana mana, batu batu berserakan, pelajar pelajar yang digotong. Seketika itu juga polisi datang dan mengejar gerombolan gerombolan yang mencoba kabur. Anak berbadan besar itu pun mencoba kabur, namun sudah terlambat. Polisi segera menangkapnya dan menggelandangnya ke truk polisi. Dalam perjalanan ke kantor polisi dia menangis penuh penyesalan.

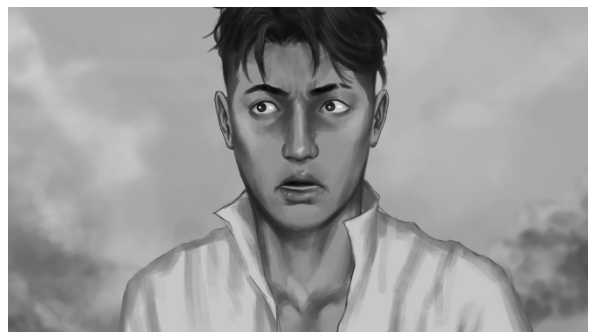
Disebuah acara pemakaman yang dihiasi dengan mendung dan hujan lebat. Terlihat sebuah foto yang

terpajang di dekat batu nisan yaitu seorang korban meninggal dari tawuran yang terjadi 3 hari yang lalu. Di sampingnya teman-temannya yang dengan penuh tangis meratapi kepergian teman tersayangnya. Namun tidak untuk satu anak yang terdiam di kejauhan kerumunan tangis itu, sosok yang menyimpan dendam di dalam matanya.

### Karya Final

Karya final berupa video berdurasi 557 detik dengan format mp4 resolusi 1920 x 1080 pixels dan diunggah ke youtube.com dengan judul Pena Tanpa Jejak. Berikut adalah screen shot dari film pendek Pena Tanpa Jejak





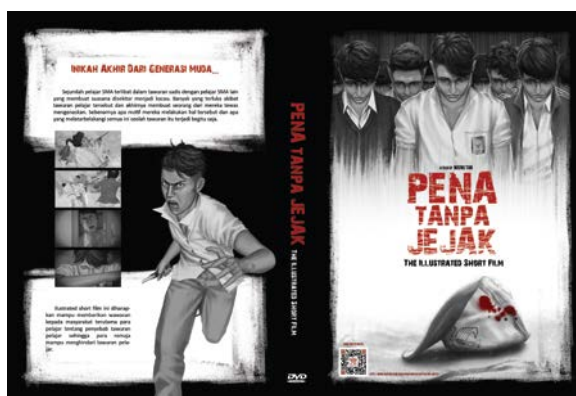


**Gambar 5. Screen shot film**

Dalam perancangan film pendek ini juga dibuat beberapa media pendukung untuk meningkatkan kesadaran dan ketertarikan target diantaranya adalah poster film berukuran A2, cover dan label dvd film serta kaos kampanye film. Poster film dapat ditempatkan atau dipasang di mading-mading sekolah sesuai target atau dapat juga di pasang di lokasi sekitar kantin dan tempat di mana banyak pelajar berkumpul. Poster berisikan ilustrasi film, judul film dan link alamat di mana film ini diunggah secara gratis, link berupa text dan QRcode bagi pengguna smart phone. Cover dan label dvd dapat digunakan jika film disebarakan lewat media kepingan dvd , sehingga kepingan dvd memiliki identitas yang menarik. Kaos kampanye dapat digunakan sebagai promosi film sekaligus mengkampanyekan gerakan anti tawuran pelajar.



**Gambar 6. Poster film**



**Gambar 7. Cover dan label dvd film**





Gambar 8. Desain kaos kampanye film

## Kesimpulan

Tawuran pelajar kini kian marak terjadi di tanah air. Seorang pelajar yang seharusnya sibuk menimba ilmu sebanyak banyaknya, malah melakukan tindakan kekerasan yang tidak ada gunanya. Tentu hal ini sangat memperhatikan bagi negara kita. Generasi muda yang penuh semangat dan kreatifitas hancur begitu saja akibat tawuran pelajar. Banyaknya korban berjatuh dan kerugian akibat ulah pelajar pelajar ini menjadi sorotan utama.

Kesalahan tidak dapat hanya ditujukan kepada pelaku, banyak faktor yang mempengaruhi terjadinya tawuran pelajar. Kurangnya bimbingan dan perhatian dari orang tua, guru, dan orang terdekat menjadi akar dari permasalahan. Oleh karena itu perlulah dibuat suatu media yang mampu memberikan wawasan kepada orang tua, guru, teman teman, dan terutama pelajar itu sendiri untuk dapat mengenali penyebab terjadinya tawuran pelajar, salah satunya dengan menggunakan media film yang mampu menarik perhatian para remaja dan mampu dijadikan sebagai sarana edukasi bagi orang tua maupun guru.

Perancangan *illustrated film* ini dibuat dengan ilustrasi agar mampu menarik perhatian para remaja untuk mau menontonnya. Ilustrasi dalam film ini dibuat dengan gaya realis agar mampu menampilkan adegan-adegan hingga mirip dengan kenyataan. Dibuat dengan durasi yang pendek agar mudah mengunggahnya ke internet sehingga dapat

menjangkau para remaja saat ini yang menjadi penikmat dunia maya sehari-hari. Karena film pendek tersebut dapat diakses melalui internet sehingga mudah untuk menyebar dan membaginya ke banyak orang, dengan itu diharapkan mampu memutus rantai yang menjadi penyebab tawuran.

## Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Gogor Bangsa, S.Sn.,M.Sn. selaku dosen pembimbing I dan Hen Dian Yudani, S.T selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikiran di dalam memberikan pengarahan dalam penyusunan Tugas Akhir ini
2. Cons. Tri Handoko, S.Sn.,M.Hum. dan Elisabeth Christine Yuwono, S.Sn.,M.Hum. selaku dosen penguku yang telah banyak memberikan kritik dan saran yang membangun
3. Ani Wijayanti Suhartono., S.Sn.,M.Med.Kom., selaku ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra Surabaya.
4. Segenap dosen pengajar dan staff Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Kristen Petra Surabaya
5. Pratiwi Anjasari, M.Psi., selaku narasumber yang telah banyak memberikan informasi yang sangat bermanfaat bagi penyusunan Tugas Akhir ini
6. Ayah, Ibu, saudara, dan para sahabat yang telah memberikan dukungan secara moral maupun material
7. Pihak-pihak lain yang telah memberikan bantuan secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

## Daftar Pustaka

- Ben Templesmith's BLACK SKY 1st teaser (dir. Matt Pizzolo) . (2010). Diakses 8 Maret 2013 dari [https://www.youtube.com/watch?v=jBl\\_aBS--A0](https://www.youtube.com/watch?v=jBl_aBS--A0)
- Endarmoko, Eko. (2006) *Tesaurus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Godkiller: Walk Among Us. (2012). Diakses 8 Maret 2013 dari <https://www.youtube.com/watch?v=a40401e7p4s>
- Motion By Design*.(2010). *History of motion Graphic Design*. Diakses 9 Maret 2013 dari <http://motionbydesign.net/magazine/?p=1>
- Anarki. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Online*. Diakses 9 Maret 2013 dari <http://kbbi.web.id/anarki>
- Anarkis. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Online*. Diakses 9 Maret 2013 dari <http://kbbi.web.id/anarkis>

Anarkisme. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Online*. Diakses 9 Maret 2013 dari <http://kbbi.web.id/anarkisme>

*What is motion comic?*. Diakses 14 Maret 2013 dari <http://www.digitalmotioncomics.com/content/what-motion-comic>

Illustration: Then To Now. Diakses 10 Maret 2013 dari <http://fabulousnoble.com/a-brief-overview-of-the-history-of-illustration/>

Ilustrasi. Diakses 10 Maret 2013 dari <http://id.wikipedia.org/wiki/Ilustrasi>

Janu, Ary. *Mengapa Ada Tawuran?*.(2012). Diakses 10 Maret 2013 dari <http://edukasi.kompasiana.com/2012/10/09/mengapa-ada-tawuran/>

Khoury, Andy. *New 'Black Sky' Teaser Brings Ben Templesmith's Illustrations to Film [Video]*. (2010). Diakses 10 Maret 2013 dari <http://www.comicsalliance.com/2010/12/02/ben-templesmith-black-sky-illustrated-film-teaser/>

*Kikis Habis Tawuran Antar Pelajar*. Diakses 10 Maret 2013 dari <http://www.duniaremaja.net/kikis-habis-tawuran-antar-pelajar-1083.html>

*Marvel Motion comics : ASTONISHING X-MEN MOTION COMIC: GIFTED - Episode 1*.(2009). Diakses 11 Maret 2013 dari <https://www.youtube.com/watch?v=O490WDOoiuM>

Purnomo. *Menggambar Ilustrasi*. (2011). Diakses 11 Maret 2013 dari <http://id.shvoong.com/humanities/arts/2239238-menggambar-ilustrasi/>

Sumarno, Marselli. (1996). *Dasa-Dasar Apresiasi Film*. Jakarta: PT Grasindo.

Maryati. *Tawuran pelajar meningkat*. (2012). Diakses 12 Maret 2013 dari <http://www.antaraneews.com/berita/322987/tawuran-pelajar-meningkat>

*TEMPLESMITH/ PIZZOLO: Black Sky, God Killer & More @ C2E2*.(2010). Diakses 12 Maret 2013 dari <http://www.newsarama.com/common/media/video/player.php?aid=35313>

*The Walking Dead - Motion comic*.(2010). Diakses 14 Maret 2013 dari <https://www.youtube.com/watch?v=lhhQRkvcJQ4>

Wakhid, Ahmad. *GAGASAN: Anarkisme Pelajar*.(2012). Diakses 14 Maret 2013 dari <http://www.harianjogja.com/baca/2012/09/27/gagasan-anarkisme-pelajar-333279>

Wiratmo, Triyadi Guntur. *Transformasi Fungsi Gambar dalam Ilustrasi: Dari Dekorasi Visual, Interpretasi Visual, Jurnal Visual sampai Opini Visual*.(2009). Diakses 14 Maret 2013 dari <http://dgi-indonesia.com/transformasi-fungsi-gambar-dalam-ilustrasi-dari-dekorasi-visual-interpretasi-visual-jurnal-visual-sampai-opini-visual/>