

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN FILM PENDEK UNTUK MENGHADAPI KESEPIAN
BAGI REMAJA AKHIR USIA 17-25 TAHUN

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)



Disusun Oleh :

Arvin Joestian

21052010174

Dosen Pembimbing 1:

Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn.

Dosen Pembimbing 2:

Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI
VISUAL FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
2024/2025

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN FILM PENDEK UNTUK MENGHADAPI KESEPIAN BAGI
REMAJA USIA 17-25 TAHUN**

Disusun Oleh :
Arvin Joestian
21052010174

Telah dipertahankan dihadapan tim penguji
Pada tanggal : 19 Mei 2025

Pembimbing I

Pembimbing II


Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19910728 202203 1004


Restu Ismoyo Aji, S.Sn., M.A.
NPT. 201 19850106 174

Penguji I

Penguji II


Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds
NIP. 19880505 201903 1018


Sri Wulandari, S.Sn., M.A.
NPT. 202 19930419 173

Tugas akhir telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain


Ibnu Sholichin, S.T., M.T
NIPPPK. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN
PERANCANGAN FILM PENDEK UNTUK MENGHADAPI KESEPIAN BAGI
REMAJA USIA 17-25 TAHUN

Disusun Oleh :

Arvin Joestian

21052010174

Telah dipertahankan didepan tim
penguji Pada tanggal: 19 Mei 2025

Pembimbing I



Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19910728 202203 1004

Pembimbing II



Restu Ismoyo Aji S.Sn., M.A.
NPT. 201 19850106 174

Tugas akhir telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Masnuna, ST., M.Sn
NIPPPK. 19840512 2021 212004

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Arvin Joestian
NPM : 21052010174
Program : Sarjana(S1)
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Arsitektur dan Desain

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 10 Juni 2025

Yang Membuat pernyataan



Arvin Joestian

21052010174

ABSTRAK

Kesepian merupakan sebuah pengalaman emosional yang kompleks dan sering kali tidak terlihat bahkan tidak disadari oleh orang disekitarnya. Hal ini apabila tidak ditangani atau diselesaikan dengan tepat dapat berkembang menjadi permasalahan psikologis yang akan mengganggu penderita. Dengan begitu, dibutuhkan sebuah media untuk menggaungkan mengenai masalah ini dan media yang digunakan adalah film pendek.

Pada perancangan kali ini menggunakan metode *Double Diamond* untuk menggali permasalahan dan menemukan solusi kreatif dengan media film pendek. Data primer serta data sekunder juga diperlukan pada perancangan kali ini dengan guna untuk mengumpulkan informasi yang spesifik serta relevan dengan perancangan ini. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data tersebut adalah metode analisis deskriptif. Hasil dari analisis tersebut akan diolah menjadi perumusan konsep perancangan.

Hasil dari perancangan ini adalah sebuah karya film pendek yang berjudul “*Mindset*” yang berdurasi 30 menit dan akan dipublikasikan pada platform YouTube. Film ini mengangkat pengalaman kesepian yang dialami oleh tokoh utama dalam melawan kesepian yang ia hadapi dengan tujuan untuk tidak merasa kesepian dan memiliki hidup yang lebih baik. Penulisan naskah dan tampilan visual pada film pendek ini dirancang sedemikian rupa agar audiens juga dapat merasakan pergulatan emosi yang dialami oleh tokoh utama dalam melawan masalahnya.

Film pendek ini tidak hanya berfungsi sebagai media ekspresi kreatif, tetapi juga sebagai alat edukatif dan komunikatif dalam menyampaikan isu kesepian di kalangan remaja. Dengan pendekatan desain komunikasi visual dan pemanfaatan elemen sinema yang tepat, karya ini diharapkan dapat menjadi representasi emosi yang valid dan mendorong remaja untuk lebih terbuka terhadap bantuan serta membentuk jejaring sosial yang sehat.

Kata kunci: Kesepian, *Mindset*, film pendek, film psikologis

ABSTRACT

Loneliness is a complex emotional experience that is often invisible and even unnoticed by those around the individual. If left unaddressed or unresolved appropriately, it can develop into psychological problems that may significantly disrupt the sufferer's well-being. Therefore, a medium is needed to raise awareness about this issue, and the chosen medium is a short film.

This project adopts the Double Diamond method to explore the problem and discover creative solutions through the medium of a short film. Both primary and secondary data are utilized in this project to gather specific and relevant information. The technique used to analyze this data is the descriptive analysis method. The results of the analysis are then processed into a formulated design concept.

The outcome of this project is a short film titled “Mindset”, with a duration of 30 minutes, which will be published on the YouTube platform. The film highlights the experience of loneliness faced by the main character and his efforts to overcome it, aiming to avoid feeling lonely and to achieve a better life. The screenplay and visual presentation of this short film are carefully designed so that the audience can also feel the emotional struggles experienced by the main character as he confronts his problems.

This short film serves not only as a medium for creative expression but also as an educational and communicative tool in addressing the issue of loneliness among adolescents. Through a visual communication design approach and the appropriate use of cinematic elements, this work is expected to become a valid representation of emotional experiences and to encourage adolescents to be more open to seeking help and forming healthy social networks.

Keywords: *Loneliness, Mindset, short film, psychological film*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat, karunia dan penyertaan-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang berjudul “Perancangan Film Pendek Untuk Menghadapi Kesepian Bagi Remaja Usia 17-25 Tahun” dengan baik dan lancar. Karya ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada jenjang strata satu di bidang Desain Komunikasi Visual.

Dalam proses penyusunan tugas akhir ini, penulis mengangkat isu kesepian yang kerap dialami oleh remaja akhir namun masih kurang disadari oleh lingkungan sekitar. Melalui pendekatan media film pendek berjudul “*Mindset*”, penulis berharap karya ini dapat menjadi media ekspresi sekaligus edukasi yang mampu membangun kesadaran dan empati terhadap isu psikologis tersebut.

Penulis menyadari dalam proses penyusunan laporan ini, penulis mendapatkan banyak dukungan, bantuan serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar- besarnya kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus, atas kasih, penyertaan, kekuatan dan hikmat yang senantiasa diberikan dalam setiap proses yang saya jalani.
2. Kedua orang tua saya, yang tidak pernah berhenti memberikan doa, dukungan, dan cinta kasih yang menjadi motivasi terbesar penulis dalam menyelesaikan karya ini.
3. Dosen pembimbing saya bapak Bayu Setiawan, S.Sn., M.Sn. atas kesabaran dalam membimbing, mengarahkan dan memberi semangat kepada penulis agar dapat menyelesaikan laporan saya tepat waktu.
4. Seluruh dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual UPN “Veteran” Jawa Timur, atas ilmu, bimbingan, dan arahan yang sangat berarti sepanjang masa studi saya.
5. Bapak Ilham Nur Alfian, M.Psi., Psikolog selaku narasumber psikolog, yang telah bersedia meluangkan waktu dan memberikan wawasan penting sebagai dasar dalam pengembangan konsep film ini.
6. Gereja Kalam Kudus Kupang Jaya, atas dukungan doa dan kemurahan hati telah meminjamkan tempat untuk keperluan shooting film.

7. PT. Otak Kanan dan Cafe Unity, yang telah berbaik hati meminjamkan ruang kantor dan juga cafe untuk kebutuhan produksi.
8. Seluruh kru shooting, atas kerja keras, dedikasi, dan semangat kolaboratif yang luar biasa selama proses produksi berlangsung.
9. Teman-teman sekaligus aktor yang berperan dalam film pendek ini —Bitu Asti Nirmala, Clara Oktavia Firdaus, Desta Lestari, Iftikar Nadhif, M. Putra Arshelino, M. Rafi, Putro Bagus Satrio M, Timo Reyhan Iskandar, Zebrinna Delivia P. B
10. Seluruh teman-teman DKV angkatan 2021, atas kebersamaan dan inspirasi yang turut membentuk perjalanan saya selama menempuh pendidikan.
11. Dan kepada diri saya sendiri, Arvin Joestian, atas keberanian untuk terus maju, berjuang, dan tidak menyerah dalam menghadapi setiap tantangan selama proses ini.

DAFTAR ISI

Contents

DAFTAR ISI.....	ii
Contents.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	1
BAB I	2
PENDAHULUAN.....	2
1.1. Latar Belakang Masalah.....	2
1.2. Identifikasi Masalah	6
1.3. Rumusan Masalah	6
1.4. Batasan Masalah.....	7
1.5. Tujuan Perancangan	7
1.6. Manfaat Hasil Perancangan.....	7
1.7. Kerangka Perancangan.....	8
BAB II.....	9
LANDASAN TEORI & STUDI EKSISTING.....	9
2.1. Definisi Operasional Judul	9
2.1.1. Definisi Film Pendek.....	9
2.2. Landasan Teori.....	10
2.3. Studi Eksisting	29
2.4. Studi Komparator	39
BAB III.....	46
METODOLOGI DESAIN.....	46
3.1. Metode Perancangan	46
3.2. Objek Perancangan.....	47
3.3. Teknik Pengumpulan Data	47
3.4. Target Audiens	48
3.5. Sintesa Data.....	56
BAB IV	57
KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN	57
4.1. Perumusan Konsep.....	57

4.4. Konsep Visual	60
4.1.5. Konsep Media	64
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kamera DSLR (sumber: google).....	12
Gambar 2.2 Kamera Mirrorless (sumber: google).....	12
Gambar 2.3 Lensa Normal (sumber: google).....	13
Gambar 2.4 Lensa Wide (sumber: google).....	14
Gambar 2.5 Lensa Makro (sumber: google)	14
Gambar 2.6 Lensa Fix (sumber: google).....	15
Gambar 2.7 Pencahayaan Natural	16
Gambar 2.8 High key Lighting (sumber: https://www.videomaker.com/how-to/lighting/lighting-design/what-is-high-key-lighting-and-how-you-can-use-it/)	16
Gambar 2.9 Low Key Lighting (sumber: https://www.videomaker.com/how-to/lighting/lighting-design/what-is-low-key-lighting-and-why-should-you-use-it/)	17
Gambar 2.10 Practical Lighting (sumber: https://nofilmschool.com/practical-lighting)	17
Gambar 2.11 Ambient Lighting (sumber: https://nofilmschool.com/media-library/colin-farrell-as-captain-john-smith-on-a-boat-in-the-new-world.jpg?id=34053999&width=800&quality=90)	18
Gambar 2.12 Eye Level (sumber: film Stranger Things).....	19
Gambar 2.13 Bird's Eye (sumber: internet).....	20
Gambar 2.14 High Angle (sumber: Film Avenger)	20
Gambar 2.15 Low Angle (sumber: Film The Matrix)	21
Gambar 2.16 Frog Eye Angle (sumber: google)	21
Gambar 2.17 Dutch Angle (sumber: google)	22
Gambar 2.18 Olak 1 (sumber: https://www.youtube.com/watch?v=d6FWPXXZFm8&t=163s)	29
Gambar 2.19 Olak 2 (sumber: https://www.youtube.com/watch?v=d6FWPXXZFm8&t=163s).....	29
Gambar 2.20 Olak 5 (sumber: https://www.youtube.com/watch?v=d6FWPXXZFm8&t=163s)	29
Gambar 2.21 Olak 6 (sumber: https://www.youtube.com/watch?v=d6FWPXXZFm8&t=163s)	29
Gambar 2.22 Olak 3 (sumber: https://www.youtube.com/watch?v=d6FWPXXZFm8&t=163s)	29
Gambar 2.23 Olak 4 (sumber: https://www.youtube.com/watch?v=d6FWPXXZFm8&t=163s)	29
Gambar 2.24 Perfect Days 1 (sumber: platform streaming).....	34
Gambar 2.25 Perfect Days 2 (sumber: platform streaming).....	34
Gambar 2.26 Perfect Days 4 (sumber: platform streaming).....	34
Gambar 2.27 Perfect Days 3 (sumber: platform streaming).....	34
Gambar 2.28 Perfect Days 6 (sumber: platform streaming).....	34
Gambar 2.29 Perfect Days 5 (sumber: platform streaming).....	34
Gambar 2.30 Laut Memanggiku 2 (sumber: https://www.youtube.com/watch?v=N3CKV8mE5mk) .	39
Gambar 2.31 Laut Memanggiku 1 (sumber: https://www.youtube.com/watch?v=N3CKV8mE5mk) .	39
Gambar 2.32 Laut Memanggiku 6 (sumber: https://www.youtube.com/watch?v=N3CKV8mE5mk) .	39
Gambar 2.33 Laut Memanggiku 5 (sumber: https://www.youtube.com/watch?v=N3CKV8mE5mk) .	39

Gambar 2.34 Laut Memanggiku 4 (sumber: https://www.youtube.com/watch?v=N3CKV8mE5mk) .	39
Gambar 2.35 Laut Memanggiku 3 (sumber: https://www.youtube.com/watch?v=N3CKV8mE5mk) .	39
Gambar 2.36 Tenang 5 (sumber: https://www.youtube.com/watch?v=BAS8cCdsdpU)	42
Gambar 2.37 Tenang 3 (sumber: https://www.youtube.com/watch?v=BAS8cCdsdpU)	42
Gambar 2.38 Tenang 4 (sumber: https://www.youtube.com/watch?v=BAS8cCdsdpU)	42
Gambar 2.39 Tenang 6 (sumber: https://www.youtube.com/watch?v=BAS8cCdsdpU)	42
Gambar 2.40 Tenang 2 (sumber: https://www.youtube.com/watch?v=BAS8cCdsdpU)	42
Gambar 2.41 Tenang 1 (sumber: https://www.youtube.com/watch?v=BAS8cCdsdpU)	42
Gambar 3.1 Yoel (sumber: Yoel)	54
Gambar 3.2 Ina (sumber: Ina)	55
Gambar 4.1 MINDSET (sumber: dokumen pribadi).....	61
Gambar 4.2 MINDSET (sumber: dokumen pribadi).....	61
Gambar 4.3 Rock Salt Regular (sumber: dokumen pribadi)	62
Gambar 4.4 Roboto Bold (sumber: dokumen pribadi).....	62
Gambar 4.6 storyboard 2 (sumber: dokumen pribadi)	63
Gambar 4.5 storyboard 1 (sumber: dokumen pribadi)	63
Gambar 4.8 storyboard 4 (sumber: dokumen pribadi)	63
Gambar 4.7 storyboard 3 (sumber: dokumen pribadi)	63
Gambar 4.10 storyboard 6 (sumber: dokumen pribadi).....	63
Gambar 4.9 storyboard 5 (sumber: dokumen pribadi)	63
Gambar 4.12 sticker 2 (sumber: dokumen pribadi).....	66
Gambar 4.11 sticker 1 (sumber: dokumen pribadi).....	66
Gambar 4.13 sticker 3 (sumber: dokumen pribadi).....	66
Gambar 4.14 sticker 4 (sumber: dokumen pribadi).....	66
Gambar 4.15 sticker 5 (sumber: dokumen pribadi).....	66
Gambar 4. 16 Kaos (sumber: dokumen pribadi)	67

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Kuesioner 1 (sumber: dokumen pribadi)	50
Tabel 3.2 Tabel Kuesioner 2 (sumber: dokumen pribadi)	50
Tabel 3.3 Tabel Kuesioner 3 (sumber: dokumen pribadi)	51
Tabel 3.4 Tabel Kuesioner 4 (sumber: dokumen pribadi)	51
Tabel 3.5 Tabel Kuesioner 5 (sumber: dokumen pribadi)	52
Tabel 3.6 Tabel Kuesioner 6 (sumber: dokumen pribadi)	52
Tabel 3.7 Tabel Kuesioner 7 (sumber: dokumen pribadi)	53