

# Perancangan Film Pendek Mengenai *Toxic positivity* Di Lingkungan Masyarakat Surabaya

**Bhaskoro Satriopamungkas<sup>1</sup>, Hen Dian Yudani<sup>2</sup>, I Gusti Ngurah Wirawan<sup>3</sup>**

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain,  
Universitas Kristen Petra, Surabaya.  
Email: bhagusubadie@gmail.com

## Abstrak

*Toxic positivity* menjadi sebuah fenomena populer yang kerap dibicarakan oleh kaum milenial. Hal ini mengacu kepada suatu perilaku yang terjadi ketika seseorang secara terus menerus, mendorong orang lain yang sedang tertimpa kemalangan untuk melihat sesuatu dari sisi baik, tanpa mempertimbangkan pengalaman yang dirasakan dan tanpa memberi kesempatan kepada orang lain untuk meluapkan perasaannya. *Toxic positivity* juga bisa terjadi pada diri sendiri, dengan selalu berkata positif ke dirinya sendiri yang tanpa disadari telah menjadi kebiasaan di Indonesia. Melalui perancangan ini diharapkan masyarakat dapat mengenali *toxic positivity* tersebut.

**Kata kunci:** Film Pendek, Drama, Psikologi.

## Abstract

**Title:** *Short Movie about Toxic positivity in Surabaya*

*Toxic positivity has become a popular phenomenon discussed by millennials. This term refers to a excessive behaviour of someone who is constantly encouraging others who are suffering from adversity to always see things from the good side, without considering the experience they had received before and understanding their emotions. Toxic positivity can also happen to oneself, by always saying positively to himself which has unwittingly become a habit in Indonesia. This short movie aims to give people awareness about the toxic positivity.*

**Keywords:** *Short Films, Drama, Psychology, Toxic positivity.*

## Pendahuluan

*Toxic positivity* terjadi ketika seseorang secara terus menerus mendorong orang lain yang sedang tertimpa kemalangan untuk melihat sesuatu dari sisi baik, tanpa mempertimbangkan pengalaman yang dirasakan dan, tanpa memberi kesempatan kepada orang lain untuk meluapkan perasaannya. *Toxic positivity* juga bisa terjadi pada diri sendiri, dengan selalu berkata positif ke dirinya seperti contohnya berkata kepada dirinya bahwa “saya orang yang menyenangkan” jika hal ini dilakukan secara berlebihan, hal tersebut akan memiliki dampak buruk terhadap keadaan mental seseorang.

Dalam Kondisi yang lebih parah ketika seseorang dalam kondisi sedang tertekan atau berduka dan memaksakan diri untuk tetap positif, bahkan mungkin berpura-pura positif sampai ketika hal yang menjadi kekhawatiran terjadi. Sehingga menimbulkan dampak seseorang menjadi cenderung menyalahkan

diri sendiri karena tidak sesuai ekspektasi yang bersumber dari ekspektasi orang lain disekitar mereka (Kirnandhita,2019).

Ilmu psikologi lebih berhasil mendalami tentang emosi negatif dari pada emosi yang positif yang telah diungkap didalamnya seperti kekurangan kekurangan manusia, penyakitnya, dosa-dosanya tetapi sedikit tentang potensinya, kebajikannya, pencapaiannya yang ingin dicapai, atau tingkatan kesadaran secara psikologisnya, secara tidak langsung membatasi juridiksinya kepada hal-hal yang cenderung negatif atau gelap (Maslow, 1954)

Fenomena ini menjadi tirani di dalam masyarakat, yang membuat seseorang harus berperilaku dengan ekspektasi yang diberikan oleh masyarakat sekarang untuk menjadi lebih bahagia yang pada mulanya psikologi positif yang seharusnya digunakan untuk dan merubah suasana hati menjadi lebih baik malah berubah menjadi sesuatu yang berdampak negatif. Padahal seseorang juga

membutuhkan emosi negatif untuk mengontrol diri, dan mengembangkan perasaan diri. Perihal ini belum dipahami oleh masyarakat, sehingga kebiasaan kebiasaan seperti memotivasi menjadi berlebihan dan orang yang seharusnya merasa sedih harus selalu terlihat tegar seperti sedia kala, toxic positivity juga dapat mengakibatkan depresi hingga trauma, sehingga masyarakat harus memahami tanggapan yang seharusnya dilakukan agar tidak terjadi indikasi seseorang mengalami atau melakukan *toxic positivity* sehingga kecenderungan akan fenomena ini dapat berkurang

Dalam artikel yang dilampirkan dalam Tirto, Clara (24) bukan nama sebenarnya mengidap post traumatic stress disorder (PTSD) akibat dari pelecehan seksual yang dialaminya, Pernah berkonsultasi dengan beberapa pakar psikologi yang kurang sensitif. Seorang psikolog menyarankan Clara untuk salat dan percaya kalau Tuhan tidak akan memberi ujian melebihi kapasitas umat-Nya. Saat mengenang hal itu, Clara malah berpikir, ke mana Tuhan waktu dia diperkosa dan dapat pelecehan? Sementara saat pindah berkonsultasi ke seorang psikiater, Clara pernah disarankan bersyukur karena bisa melanjutkan hidup sampai sekarang dan tidak sampai hamil setelah diperkosa (Kirnandhita, 2019).

Berkaca dari fenomena tersebut, film pendek sebagai media audio visual sangat diperlukan karena target audience lebih mudah untuk menikmati dan mencerna serta akses yang mudah dan jangkauan yang luas. Dengan adanya perancangan film pendek ini, masyarakat diharapkan dapat lebih memahami fenomena *toxic positivity*. Selain itu, masyarakat juga akan lebih sadar tentang dampak buruknya terhadap orang lain, terutama terhadap dirinya sendiri..

## Metode Penelitian

Data dikumpulkan secara langsung dengan metode observasi melalui media wawancara sebagai data primer.

### a. Data Primer

Pengumpulan data secara mendalam dari narasumber dan masyarakat secara umum tentang apa yang mereka ketahui dari fenomena *Toxic positivity*, menggunakan media wawancara yang dilakukan oleh orang awam tentang fenomena *Toxic positivity* tersebut. Data Sekunder

### b. Data Primer

Mencari dan mempelajari psikologi manusia secara tepat guna sehingga lebih memahami karakter orang yang mengalami atau merasakan

fenomena Toxic Positivity melalui literasi dan wawancara dengan ahli.

## Metode Analisa Data

Metode yang digunakan untuk menganalisa masalah dari data yang telah diperoleh, adalah metode analisa 5W1H (*what, where, when, who, why, how*) sehingga mampu memperoleh jawaban dari permasalahan tersebut. Melalui kesimpulan perancangan yang telah dilakukan akan disusun ke dalam bentuk audio visual.

## Tinjauan Teori

### Media Audio Visual

Audio visual secara istilah terdiri dari tiga arti, yaitu media, audio dan visual. Diambil dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang dapat diartikan perantara atau pengantar sebuah informasi. Dalam Buku Pengantar Ilmu Komunikasi (Cangara, 2006 : 119), media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Audio visual sendiri berasal dari kata *audible* dan *visible*, *audible* yang artinya mampu atau dapat didengar dan, *visible* artinya dapat dilihat. Di dalam pengertian yang di cukup oleh Kamus Besar Ilmu Pengetahuan, audio adalah hal-hal yang berkaitan dengan bunyi dan berkaitan dengan indra pendengaran (Save M. Dagun, Kamus Besar Ilmu Pengetahuan, 2006). Demikian visual sendiri juga hal-hal yang berkaitan dengan gambar dan dapat diterima oleh indra penglihatan. Maka audiovisual bisa dikatakan sebagai kombinasi dari unsur suara dan gambar yang mampu ditangkap oleh indra pendengaran dan penglihatan.

### Definisi Film

Film (sinema) dapat diartikan secara harafiah sebagai berikut. Cinemathographie yang berasal dari Cinema + tho = phytos (cahaya) + graphie = gambar (tulisan = gambar = citra), kesimpulannya adalah melukis gerak dengan cahaya. Medium yang digunakan dalam proses pelukisan gerak dengan cahaya adalah dengan alat biasa kita sebut dengan kamera.

Ditinjau dari penjelasan Himawan Pratista dalam buku Memahami film (2008: 10), dikatakan bahwa film merupakan salah satu komunikasi massa, selain jaringan radio televisi dan telekomunikasi.

Di dalam pengertian sebagai sebuah industri, film merupakan bagian dari produksi ekonomi suatu masyarakat. Di dalam pandangan komunikasi, film

merupakan bagian penting dari sistem yang digunakan oleh kelompok atau individu dalam menerima dan mengirim pesan (Idy Subandy Ibrahim, Budaya Populer sebagai Komunikasi, 2011).

Film juga mampu mempengaruhi dan membentuk masyarakat melalui muatan pesan di dalamnya. (Nurul Muslimin, Bikin Film, Yuk!, 2018). Selain memiliki kekuatan dalam menjangkau khalayaknya, film juga mampu memberi dampak terhadap setiap penontonnya baik dampak positif maupun negatif. Lewat pesan dan materi yang terkandung didalam film mampu memberi pengaruh bahkan mampu mengubah dan membentuk karakter penontonnya. Film mampu menjadi sebuah media yang menarik dan gampang dicerna pesan-pesannya, dengan bahasa simboliknya yaitu audio dan visual dapat menyentuh pikiran dan hati penonton (Alex Sobur, Analisis Teks Media, 2004). Melalui proses inilah kemudian melahirkan perasaan tertawa, menangis, takut, terharu, dan penonton akan mencatat buah pikiran yang berbeda-beda. Banyak juga film yang mengangkat cerita nyata yang benar pernah terjadi dalam masyarakat. Dengan kata lain film dapat diartikan sebagai reproduksi dari kenyataan yang ada. Sebuah film dapat dikatakan bagus atau baik apabila film tersebut mampu menggapi unsur sinematik yang selaras dengan unsur naratif yang dibangun, dengan kata lain seorang sineas dapat dinyatakan berhasil ketika penonton mampu menerima kedua aspek yang ditawarkan, yaitu aspek naratif beserta sinematik.

### Klasifikasi Film

Klarifikasi Film apabila ditentukan berdasarkan proses produksinya, secara umum yakni film cerita, film animasi, film bisu, film hitam-putih. Selain itu klarifikasi film dapat ditentukan berdasarkan skala produksi dan distribusinya yakni, studio besar dan studio independen, film pendek, film panjang. Klarifikasi lain juga dapat dibagi melalui asal negara atau benua yang memproduksi film tersebut misalnya *Hollywood* (Amerika), *Bollywood* (India), *Hallyuwood* (Korea Selatan), Eropa, Asia, dan Latin.

### Menurut Jenis Film

#### a. Film Cerita (Fiksi)

Film yang mengandung sebuah unsur cerita, baik fiksi maupun adaptasi dari kisah nyata. Film cerita lazim ditemui dalam layar lebar dengan dibintangi oleh aktor aktor berpengalaman dan distribusikan secara baik kepada publik, dengan mengambil untung melalui penjualan tiket bioskop dan rating media, seperti *rotten tomatoes*.

#### b. Film Dokumenter (Non Fiksi)

Film dokumenter menurut Gerzon Ayawaila dalam bukunya yang berjudul *Dokumenter: Dari Ide sampai Produksi* (2018), mengatakan bahwa Dokumenter merupakan bentuk film yang merepresentasikan sebuah realita, dengan melakukan perekaman gambar sesuai apa adanya. Maka pusat fokus di dalam film dokumenter adalah fakta atau peristiwa yang pernah terjadi.

### Tahapan Pembuatan Film

Dalam kajian umum proses atau tahapan dalam perancangan film terbagi menjadi tiga tahapan dasar yaitu pra produksi, produksi, paska produksi:

#### Pra-produksi

Tahap pra-produksi dapat dinyatakan sebagai tahap awal dan paling mendasar dalam proses pembuatan film. Dalam tahap ini selain perancangan sebuah naskah, juga mengacu di bidang produserial, dimana menyusun data dan jadwal yang mencakup seluruh aspek produksi dan paska produksi. Berikut beberapa langkah yang perlu dilakukan dalam tahap ini:

#### a. Script breakdown

Pada tahap ini *script* atau naskah akan diuraikan satu per satu menjadi per adegan, lalu di isi dengan informasi mengenai segala sesuatu yang akan di butuhkan saat pengambilan gambar. Hal ini dibutuhkan agar tidak ada yang terlupa dan mampu memaksimalkan segala kebutuhan teknis maupun logistik dalam proses pengambilan gambar. Hal ini juga mencakup rincian biaya dan jadwal shooting yang akan dilaksanakan.

#### b. Setting

Setting merupakan penggambaran mengenai waktu, tempat dan suasana yang akan diciptakan bersangkutan sesuai penggambarann naskah yang telah dibuat. Latar yang di tujukan di dalam naskah merupakan sesuatu yang factual namun dapat juga bersifat imajiner.

#### c. Treatment

Treatment dapat diartikan sebagai rangkuman sebuah naskah yang dibuat untuk menjelaskan alur atau plot utama. Di sisi lain treatment juga mendeskripsikan detail karakter dan peran yang terlibat dalam sebuah naskah.

### Produksi

Produksi adalah tahapan yang paling krusial dalam perancangan sebuah film. Proses ini juga memiliki pengaruh yang besar dalam penentu keberhasilan perancangan karya film. Dalam kata lain proses ini juga dapat dikatakan sebagai proses shooting atau pengambilan gambar. Peran tertinggi di pegang oleh sutradara, dimana sutradara bertanggung jawab atas segala unsur yang terlibat dalam proses produksi, baik *team work* kru maupun proses pengadeganan.

## Paska Produksi

Proses paska produksi merupakan proses tahap akhir dalam pembuatan film. Kata lain dalam proses ini disebut juga dengan proses editing. Editing sendiri melalui dua proses yang berurutan yakni, editing *offline* dan *online*. *Offline* editing sendiri meliputi beberapa aktivitas seperti cut to cut gambar, penyusunan *mood* film agar selaras dengan naskah, pensinkronan audio dengan visual. *Online* editing merupakan proses lanjutan dari *offline* editing dimana gambar dan suara yang telah sinkron menjadi kesatuan *sequence*, dilanjutkan dengan proses *coloring* atau pengaplikasian *mood* warna agar mempercantik gambar, pemberian efek khusus, penambahan teks, serta *scoring* musik dan audio hingga mencapai tahap akhir yaitu *rendering* menghasilkan final project yang dapat di presentasikan ke publik.

## Shoot

Proses pengambilan gambar atau perekaman gambar yang kerap kali di sebut dengan proses *shooting*. Kamera sebagai media perekam, merekam pengadeganan yang selaras dengan naskah sutrada. Dalam satu bagian pengadeganan, acapkali akan ada beberapa shoot yang berbeda sesuai kebutuhan sutradara dan *director of photography* dalam perihal eksplorasi gambar untuk membangun mood adegan. Di mulai dengan roll atau take gambar adegan pertama yang di bagi menjadi beberapa shoot, hingga seluruh pengadeganan selesai di rekam maka shoot akan disunting per-adegan, dan durasi satu shoot bermacam-macam, bisa berdurasi kurangdari satu detik bahkan ada yang lebih dari tiga puluh detik, tergantung melalui mood yang akan dibangun.

## Sudut pengambilan gambar(camera angle)

- Frog Eye

Teknik yang menempatkan posisi pengambilan kamera sejajar dengan alas kedudukan objek yang diambil. Kebalikan dari Bird eye, Frog Eye

menempatkan posisi pengambilan gambar serendah rendahnya dari posisi normal objek.

- Low angle

Sudut pengambilan yang diambil dari bawah sehingga memberi kesan objek membesar. Penggunaan angle ini biasanya akan memberi kesan heroik bagi objek saat pengadeganan.

- Eye Level

Sudut pengambilan gambar yang sangat lumrah dijumpai dan digunakan, dimana gambar di posisikan sejajar dengan objek yang akan di ambil. Dengan arti lain objek dan subjek memiliki tinggi sejajar. Eye Level banyak digunakan dalam pengambilan adegan percakapan, wawancara, dan adegan adegan lain yang ingin menonjolkan persona objek secara jelas.

- High Angle

Sudut pengambilan gambar yang di posisikan dari atas objek. Memiliki kesan objek mengecil, dan sudut ini biasanya di gunakan untuk membangun mood penasaran dalam adegan yang disampaikan dikarenakan objek tidak terlihat secara jelas.

- Bird Eye

Karakter yang dibentuk sesuai dengan namanya, dimana teknik pengambilan dari ketinggian tertentu sehingga objek tampak kecil dan subjek yang terlihat lebih menonjol, hal ini di rancang untuk membangun mood adegan dimana audience dibuat seolah-olah seperti burung yang melihat kebawah menyaksikan pengadeganan dari atas ketinggian.

- Slanted

Teknik ini merupakan kesatuan dari teknik over shoulder, yang membedakan adalah komposisi gambarnya lebih luas atau wide dengan mempertimbangan objek dari sudut 45 derajat.

- Over Shoulder

Menempatkan objek di posisi rata kanan atau kiri namun diatur dalam posisi 45 derajat, seolah objek lain di shoot melalui bahu objek utama, dan biasanya akan di beri pemanis ambience berupa bahu objek kedua.

## Scene (Adegan)

Adegan merupakan sebuah penggalan dari keseluruhan cerita yang berisi gerak laku pemeran atau aktor dan dibatasi oleh tema, waktu, karakter, isi (cerita). Dikatakan satu adegan apabila shoot yang disajikan saling berkesinambungan dengan baik. Pada umumnya film cerita terdiri dari lima puluh hingga tujuh puluh adegan, melalui adegan penonton atau

audience akan mudah mengingat-ingat daripada shoot atau sekuen.

### **Sekuen (Babak)**

Secara garis besar sekuen dapat diartikan sebagai babak, atau bab dalam bahasa literalur. Dari rangkaian shoot terbentuklah satu scene, dan dari rangkaian scene terbentuklah sebuah sekuen, yang akan membentuk runtutan peristiwa utuh. Sekuen dapat dikelompokkan berdasarkan satu kurun waktu, latar, atau satu peristiwa panjang. Di dalam sebuah film cerita pada umumnya akan terbentuk dari Sembilan hingga limabelas sekuen.

### **Mise-En-Scene**

Mise-en-scene adalah unsur yang akan masuk ke dalam frame kamera pada saat pengambilan gambar dan pengadeganan. Unsur tersebut meliputi latar, kostum atau tata rias, pencahayaan, dan akting. Mise-en-scene diambil dari Bahasa perancis yang memiliki arti “meletakkan ke dalam scene” , hal ini termasuk dalam unsur sinematik yang sangat gamblang dapat kita lihat dan nikmati dalam sebuah karya film. mise-en-scene terdiri dari empat aspek utama, yakni :

- Setting (latar)

-Kostum dan tata rias wajah (make-up)

-Pencahayaan (lightting)

-Para pemain dan pergerakannya (akting)

- Metode yang digunakan untuk menganalisa masalah dari data yang telah diperoleh, adalah metode analisa 5W1H (*what, where, when, who, why, how*) sehingga mampi memperoleh jawaban dari permasalahan tersebut. Melalui kesimpulan perancangan yang telah dilakukan akan disusun ke dalam bentuk audio visual.

### **Tinjauan Permasalahan**

*Toxic positivity*, merupakan fenomena populer yang kerap dibicarakan oleh kaum milenial, yang mengacu kepada suatu perilaku seperti berikut: "Jika seseorang selalu positif, seseorang dapat mengatasi hambatan apa pun.". Dalam Kondisi yang lebih parah ketika seseorang dalam kondisi sedang tertekan atau berduka dan memaksakan diri untuk tetap positif, bahkan mungkin berpura-pura positif sampai ketika hal yang

menjadi kekhawatiran terjadi. Sehingga menimbulkan dampak seseorang menjadi cenderung menyalahkan diri sendiri.

Fenomena ini menjadi tirani di dalam masyarakat, yang membuat seseorang harus berperilaku dengan ekspetasi yang diberikan oleh masyarakat sekarang untuk menjadi lebih bahagia.

*Toxic positivity* juga dapat mengakibatkan depresi hingga trauma, sehingga masyarakat harus memahami tanggapan yang seharusnya dilakukan agar tidak terjadi indikasi seseorang mengalami atau melakukan *toxic positivity* sehingga kecenderungan akan fenomena ini dapat berkurang.

### **Format Program**

Format penyajian berupa file video .mp4 Full HD 1920x1080, codec H264.

### **Judul Program**

Judul film ini adalah *Untalked*, judul ini diambil dari pola perilaku kebanyakan korban dan pelaku *toxic positivity* yang tidak membicarakan hal tersebut seperti cerita yang dibawakan oleh bayu dan aryan di film ini.

### **Durasi**

Durasi film pendek diperkirakan 900 detik atau 15 menit.

### **Pesan yang ingin di sampaikan**

Perancangan ini dibuat agar masyarakat mengerti dan mampu memahami keberadaan gangguan *Toxic positivity* ini dan bisa ikut serta membantu orang yang mengalaminya.

### **Target Audience**

#### **Demografis**

Usia: 16-24 tahun

Jenis Kelamin: Pria & Wanita

Pendidikan: SMA, D3, S1, S2, S3

Pekerjaan: Pelajar, Mahasiswa, Pengusaha, karyawan, dsb.

Status: Single & Menikah

SES: Semua golongan masyarakat

## Geografis

Anak muda yang tinggal bersama keluarga dan teman

## Psikografis

Anak muda yang masih dalam masa perkembangan diri.

## Behavior

Anak muda yang suka secara tidak langsung melakukan hal ini.

## Desain Karakter

### Pemain

- a. *Aryan (Toxic positivity)*  
Seorang pemuda anak kos-kos anak yang bekerja di kota jauh dari rumah dan orang tua, memiliki kepribadian yang cukup cerewet dan suka mengamati orang lain, pengalaman dua tahun banting tulang di kota membuatnya lebih kuat dan tabah, bayu merupakan teman Aryan yang sangat peduli dengan keadaan nya

#### Demografis

- a. Usia : 24 tahun  
b. Jenis Kelamin : Pria  
c. Pekerjaan : Pegawai

Geografis:  
tinggal sendiri di kos.

*Psychographic:*  
Orang yang gembira. Dan memiliki pendirian yang tinggi.

*Behavior:*  
Pria yang mau mengakui kesalahannya.

- b. Vito

Merupakan kawan SMA dari Bayu

#### Demografis

- a. Usia : 24 tahun  
b. Jenis Kelamin : Pria  
c. Pekerjaan : Pemain Saham

Geografis:  
Orang yang sibuk bekerja dan jarang pulang ke kampung halaman.

Psikografis:  
Pendiam, dan suka bertanya.

Behaviour:  
Pria yang bisa berkata apa adanya.

- c. Wiki

Merupakan kawan SMA dari Bayu

#### Demografis

- a. Usia : 24 tahun  
b. Jenis Kelamin : Pria  
c. Pekerjaan : Penjaga kedai kopi

Geografis:  
Orang yang memiliki dan mengurus kedai kopi.

Psikografis:  
Sangat Periang, Pria yang humoris

Behaviour:  
Suka mengejek Temanya

### Setting Lokasi

Lokasi syuting akan dilakukan di beberapa tempat antara lain:

- a. Kamar Rumah Aryan  
b. Kamar Kos Bayu

## Ringkasan/Sinopsis Cerita

Cerita Seorang pemuda yang dilanda sebuah masalah, dirumah nya sedang tidak tenang karena pertikaian kedua orang tuanya dan keadaan yang tidak mendukung ditambah lagi pilihan adiknya yang ingin menjadi musisi, lalu pada suatu hari grup kawan SMA nya ramai Kembali dimana grup tersebut memutuskan untuk reunion melalui videocall, tetapi pada saat video call kedua orang tuanya bertikai Kembali dan membuatnya merasa tidak nyaman, lalu ada satu temanya yang menyadari akan hal itu, lalu temanya menghardik dia untuk melakukan hal ini dan hal itu yang tidak memberikan solusi pada permasalahannya

### Storyline

#### Opening

(penjelasan mengenai latar tempat tokoh utama dan kondisi latar belakang)

#### Pengenalan tokoh

(penjelasan mengenai permasalahan rumah tokoh utama)

#### Babak 1

(pengenalan tokoh lain dalam kehidupan tokoh utama, dan kegiatan yang akan terjadi)

#### Babak 2

(kemunculan tokoh lain dan perubahan mood tokoh utama)

#### Permasalahan

(Tokoh lain menyadari akan masalah tokoh utama dan berusaha memberikan masukan)

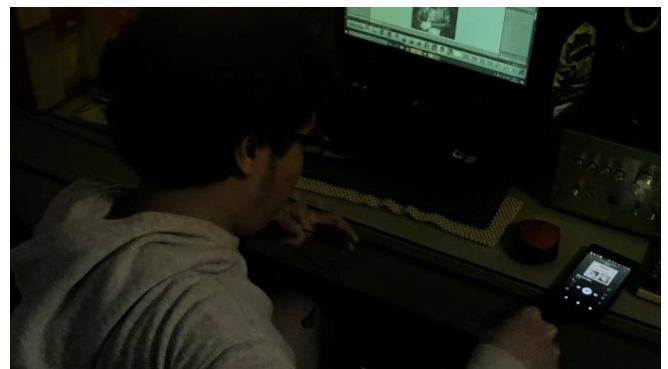
#### Closing

(Tokoh utama merasa masukan dari tokoh lain tidak sesuai dengan dirinya dan menyadari apa yang tokoh lain lakukan pernah dilakukan oleh tokoh utama )

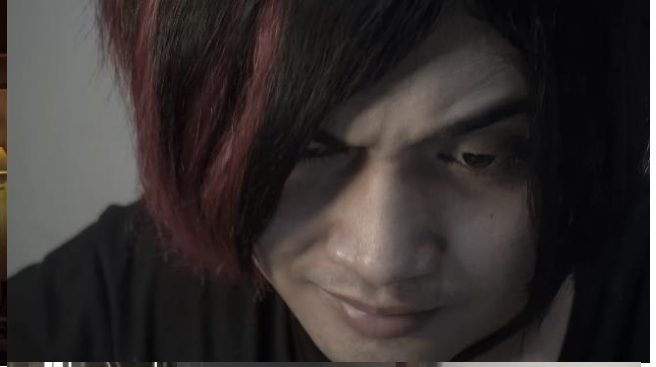
#### Treatment

Sekuen	Pokok Materi	Durasi
1	Opening  (penjelasan mengenai latar tempat tokoh utama dan kondisi latar belakang)	120 Detik
2	Pengenalan tokoh  (penjelasan mengenai permasalahan rumah tokoh utama)	120 detik
3	Babak 1  (pengenalan tokoh lain dalam kehidupan tokoh utama, dan kegiatan yang akan terjadi)	120 detik
4	Babak 2  (kemunculan tokoh lain dan perubahan mood tokoh utama)	240 detik
5	Permasalahan  (Tokoh lain menyadari akan masalah tokoh utama dan berusaha memberikan masukan)	180 detik
6	Closing  (Tokoh utama merasa masukan dari tokoh lain tidak sesuai dengan dirinya dan menyadari apa yang tokoh lain lakukan pernah dilakukan oleh tokoh utama )	120 detik
<b>Total</b>		900 detik

#### Karya Akhir







## Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan 'Film Pendek Untuk Meningkatkan Pemahaman Masyarakat Tentang *Toxic positivity*', penulis menyimpulkan beberapa hal berikut:

- Pembuatan Film pendek masih banyak yang belum mengetahui apa itu *Toxic positivity*, dan bertujuan agar masyarakat tidak melakukan kebiasaan ini
- Berdasarkan hasil *screening* pada sejumlah orang, dapat diketahui bahwa film yang dibuat sudah cukup memberikan informasi seputar *Toxic positivity*, namun belum secara maksimal, karena banyak rangkaian adegan yang sekiranya tidak diperlukan dalam menyampaikan pesan tentang *Toxic positivity*.
- Menurut penulis, film yang dibuat sudah dapat diterima baik dari segi estetis. Dari segi penyampaian pesan perlu lebih perhatikan lagi dan lebih berani membuang adegan yang sekiranya tidak diperlukan dalam penyampaian pesan utama, yaitu tentang *Toxic positivity*.
- tentang *Toxic positivity* ini dilakukan karena masyarakat



## Daftar Pustaka

David, Susan (2016) *Emotional Agility: Get Unstuck, Embrace Change, and Thrive in Work and Life* London, Avery 2016

Kirandita, Patricia (2019, Februari 26) *Toxic positivity: Saat Ucapan Penyemangat Malah Terasa Menyengat*. *Tirto.id* . Retrived Februari 26, 2019, from <https://tirto.id/toxic-positivity-saat-ucapan-penyemangat-malah-terasa-menyengat-dhLM>

Liliweri, Alo (2010) *Strategi Komunikasi Masyarakat*, Yogyakarta, Lkis 2010

Maslow, Abraham (1986) *Motivation and Personality* London, Longman 1986

Pratista, Himawan (2008) *Memahami Film* Yogyakarta, Homerian Pustaka 2008

Beker, M. (2013). *The Screenwrites Activist*. United Kingdom, Routledge

Colman, F. (2009). *Film, Theory, and Philosophy – The Key Thinkers*. North America, Berne Convention

Cahyano, E. (n.d.). *Sekilas Tentang Film Pendek*. Retrieved March 13 2017, from <http://www.filmpelajar.com/tutorial/sekilas-tentang-film-pendek>

Prasettiyo, T. (2012). *Psikologi Perkembangan* Retrieved March 13 2017, from [http://www.kompasiana.com/teguh\\_prasettiyo/psikologi-perkembangan\\_5510a2588133115334bc6d22](http://www.kompasiana.com/teguh_prasettiyo/psikologi-perkembangan_5510a2588133115334bc6d22)  
Putri, D. (2013). *Mengenal Jenis Film Dari Jenis Pameran dan Durasinya* Retrieved March 23 2017, from <http://www.idseducation.com/articles/mengenal-jenis-film-dari-jenis-pemeran-dan-durasinya/>

Cahyono, E. (2xxx). *Struktur Dramatik* Retrieved March 23 2017, from <http://filmpelajar.com/tutorial/struktur-dramatik>