

BISING VISUAL, NARATIF LIAR

**LAYAR  
LIAR**

**RUANG**

**PUTAR**

by Taruna Liar Indonesia Foundation

Setelah hampir setahun vakum, **Taruna Liar kembali dengan sebuah gerakan untuk membuka inklusivitas sinema kepada masyarakat luas.** Selama ini, film dan sinema terasa eksklusif—terbatas pada bioskop komersial dan pemutaran komunitas yang sempit. Masyarakat awam sering merasa terhalang oleh anggapan bahwa film-film alternatif jauh dari kehidupan sehari-hari mereka.

**Kami percaya bahwa ruang-ruang eksklusif ini bisa dibuka lebar melalui kolaborasi dengan komunitas-komunitas lokal yang sudah ada. Seni, termasuk film, seharusnya dapat disebarluaskan melalui medium apa pun dan untuk siapa pun—bukan hanya menjadi diskusi tertutup di ruang-ruang tertentu.**

**Film adalah milik siapa saja yang pernah punya cerita.** oleh karena itu harusnya layar bisa hidup di mana saja: di serambi masjid, di pinggir kolam pancing, di tengah arisan, atau di antara pameran - pameran seni lainnya. Bukan karena film harus menyesuaikan diri, tapi karena masyarakat sudah punya ruang—mereka hanya butuh akses. Ini bukan sekadar program, melainkan gerakan yang dimulai dari hal sederhana: **duduk bersama, menonton, lalu bicara.**

# STEP BY STEP METHODE

Berfokus pada metode jempit bola yang langsung menyasar pada komunitas - komunitas yang kami pilih untuk menciptakan **INKLUSIFITAS** dalam penayangan serta melakukan workshop yang akan didampingi oleh programmer profesional untuk mempersiapkan mereka dalam melakukan kurasi terhadap film - film pendek melakukan submission.

01

JEMPUT BOLA LANGSUNG

03

OPEN FILM SUBMISSION

05

KURASI LANGSUNG OLEH  
KOMUNITAS TERPILIH

02

KOMUNITAS AKTIF MENJADI  
CO-PROGRAMMER

04

PENDAMPINGAN PROGRAMMER  
PROFESIONAL

06

PENAYANGAN SERTA DISKUSI

# PROGRAM OUTCOME

**6 PILAR KOMUNITAS**

**18 FILM PENDEK**

**200 ORANG PENONTON**

**6 VIDEO DOKUMENTER**

Ini bukan sekadar rangkaian pemutaran film, tapi upaya nyata untuk mengembalikan film kepada masyarakat—di tempat mereka berkumpul, dengan cerita yang mereka rasakan relevan.

**INKLUSIVITAS DALAM PENENTUAN KELOMPOK DAN KOMUNITAS KAMI DASARKAN PADA PANDANGAN  
“MENGHARGAI BERBAGAI CARA ORANG MEMAHAMI CERITA”**

**6 PILAR  
6 REPRESENTASI  
6 PANDANGAN**

**STAN UP  
COMEDY**

**IBU PKK**

**PEMANCINGAN**

**PONDOK  
PESANTREN**

**PEMADAM  
KEBAKARAN**

**VISUAL ARTS**

# COMMUNITY PROGRAM

## PONDOK PESANTREN SALAFIYAH AZ-ZUHRI

**Pondok Pesantren Salafiyah Az-Zuhri** merupakan lembaga pendidikan Islam yang terletak di Jl. Ketileng Raya, Tembalang, Kota Semarang. Didirikan secara resmi pada 1 Juli 1989 oleh Almaghfurlah KH. Muhammad Saiful Anwar Zuhri, atau yang akrab disapa Abah Syaikh, pesantren ini tumbuh menjadi pusat dakwah dan spiritualitas yang kental dengan tradisi salaf. Fokus utamanya adalah pembinaan akhlak dan pendalaman ilmu agama melalui pengkajian kitab-kitab kuning serta kegiatan majelis taklim yang terbuka bagi para santri maupun masyarakat umum.

## IBU - IBU PKK

**Pemberdayaan Kesejahteraan Keluarga (PKK)** adalah gerakan nasional dalam pembangunan masyarakat yang tumbuh dari bawah dengan perempuan sebagai penggerak utamanya. Di tingkat lokal, kelompok ibu-ibu PKK merupakan motor penggerak kesejahteraan keluarga yang bekerja secara sukarela untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat melalui edukasi dan aksi nyata. Berlandaskan semangat gotong royong, organisasi ini menjadi wadah bagi para ibu untuk saling berbagi ilmu, memperkuat ketahanan ekonomi keluarga, dan memastikan kesehatan serta pendidikan anak-anak di lingkungan terkecil, yaitu RT, RW, dan kelurahan.

## PEMANCINGAN GEMBOR

**Pemancingan Gembor** adalah destinasi rekreasi terpadu di Semarang yang mengintegrasikan pengalaman memancing tradisional dengan konsep wisata kuliner keluarga berbasis alam. Berlokasi strategis namun tetap menawarkan suasana asri, usaha ini mengusung keunggulan "Catch & Eat" di mana pengunjung dapat menikmati olahan ikan segar hasil tangkapan sendiri di area gazebo yang nyaman. Dengan fasilitas pendukung yang lengkap untuk kebutuhan komunal, Pemancingan Gembor hadir sebagai solusi rekreasi urban healing yang kompetitif, menggabungkan potensi agribisnis dengan layanan jasa hiburan yang berkelanjutan bagi masyarakat perkotaan.

# COMMUNITY PROGRAM

## TERSESAT DI SEMARANG

**Tersesat di Semarang** adalah sebuah eksibisi seni kolaboratif yang mempertemukan dua seniman visual, **Jimi Multhazam dan Bobomagz**, dalam satu ruang pop alternatif untuk menghidupkan ekosistem kreatif kota. Berlangsung selama satu bulan penuh di Edmund Coffee & Meals, acara ini melampaui pameran konvensional dengan mengintegrasikan aktivasi lintas kolektif, mulai dari live painting, kegiatan bersepeda bersama, hingga pemutaran film dokumenter. Melalui perpaduan estetika punk rock dan narasi arsitektural, aktivasi ini hadir sebagai wadah interaksi inklusif yang merayakan pertemuan seni rupa, musik, dan gaya hidup komunitas di Semarang

## STAND UP KOMEDI KOTA SEMARANG

**Stand Up Indo Semarang** merupakan komunitas pelawak tunggal di Kota Semarang yang menjadi bagian dari jaringan Stand Up Indo nasional. Berdiri sejak September 2011, komunitas ini berfungsi sebagai wadah kreatif bagi para penggiat komedi lokal untuk mengasah kemampuan berbicara di depan publik dan mengolah keresahan menjadi sebuah pertunjukan yang menghibur. Dengan anggota yang berasal dari berbagai latar belakang, komunitas ini terus konsisten menghidupkan ekosistem komedi di "Kota Atlas" melalui berbagai kegiatan rutin dan pertunjukan spesial.

## PEMADAM KEBAKARAN KOTA SEMARANG

**Damkar Kota Semarang** bukan sekadar garda terdepan dalam penanggulangan bencana, melainkan kini bertransformasi menjadi ruang kolaborasi publik yang inklusif. Di bawah pengaruh kepemimpinan yang progresif, Ade Bhakti membawa visi bahwa fasilitas publik seperti Damkar dapat menjadi katalisator bagi ekosistem kreatif. Dukungan penuh Ade Bhakti terhadap program penayangan film ini menegaskan komitmennya dalam memperkuat industri audio visual di Semarang. Kolaborasi ini adalah manifestasi dari semangat "Semarang sebagai Kota Kreatif", di mana batas antara fungsi birokrasi dan aktivasi seni melebur untuk menciptakan dampak sosial yang lebih luas.

# THEMATIC COMMUNITY

## KEBIASAAN KECIL, RUTINITAS HARIAN, DAN MOMEN-MOMEN YANG TERLEWAT

**STAN UP COMEDY** ————— Keresahan - keresahan yang mata dan hati kita tangkap

**IBU PKK** ————— Perempuan kuat adalah perempuan yang saling menguatkan

**PEMANCINGAN** ————— Kesabaran dan kedamaian dalam air yang tenang.

**VISUAL ART** ————— melihat keindahan dalam proses dan detail kecil

**PEMADAM KEBAKARAN** ————— Ketika keberanian Menjadi Tanggung Jawab Sosial

**PONDOK PESANTREN** ————— Semangat Kewelasasihan. pencarian untuk saling menguatkan, berbagi, dan menghadirkan manfaat bagi sesama.

# COMMUNITY PARTNER

## SERUNI AUDIO

Seruni Audio (PT Seruni Karya Indonesia) merupakan produsen peralatan audio profesional asal Yogyakarta yang mengkhususkan diri dalam solusi penguatan suara (sound reinforcement) berkualitas tinggi. Didirikan pada tahun 2015 oleh Cretta Cucu Abdullah bersama rekan-rekannya, perusahaan ini lahir dari visi untuk menghadirkan mikrofon buatan tangan (hand-built) lokal yang mampu bersaing dengan produk impor dalam mereproduksi suara instrumen musik akustik dan tradisional secara alami. Dengan komitmen pada inovasi dan kualitas, Seruni Audio telah berhasil memperluas jangkauan pasarnya hingga ke mancanegara, termasuk Belanda, Singapura, Jepang, dan Amerika Serikat.

# FILM PROGRAMMER

## INDRA PRASETYA

Indra Prasetiya (Om Kolangkaling) adalah produser pemenang Best Movie ACFFEST 2024 serta salah satu kurator dari LSFF 2025 yang memiliki spesialisasi dalam merajut narasi budaya dan emosi ke dalam visual estetik. Dalam program ini, ia berperan sebagai Programmer Pendamping yang bertindak sebagai kurator sekaligus mentor strategis bagi komunitas lokal. Dengan kapasitasnya sebagai co-programmer, Indra mendampingi komunitas untuk menerjemahkan identitas kolektif mereka ke dalam sajian audio visual yang profesional, memastikan setiap pemutaran film menjadi pengalaman bercerita yang mendalam, inklusif, dan berdampak luas bagi publik Semarang.

<b>RP 7.500.000,00</b>	<b>PRA - PRODUCTION</b>
<b>RP 20.500.000,00</b>	<b>PRODUCTION</b>
<b>RP 30.500.000,00</b>	<b>RESOURCE &amp; FILM</b>
<b>RP 30.000.000,00</b>	<b>OPRATIONAL</b>
<b>RP 8.500.000,00</b>	<b>POST PRODUCTION</b>
<b>RP 3.000.000,00</b>	<b>CONTIGENCY</b>
<b>RP 100.000.000,00</b>	<b>GRAND TOTAL</b>

# BUDGETING

# LAYOUT VANUE



**PROJECTOR 6000 Lumens**  
**LAYAR 4x3**  
**SPATIAL SOUND 5 TITIK**

# TIMELINE



# SOSIAL MEDIA AND COMMUNICATION PLAN

## **FASE 1 - AWARENESS**

18–21 Mei 2026

First Look teaser, Poster reveal

Membangun rasa penasaran, serta memberikan detail tipis mengenai program

## **FASE 2 - EDUKASI**

22 Mei–12 Juni 2026

Open submission, perkenalan komunitas, Perkenalan Programming Pendamping, BTS workshop

Penjelasan lebih lanjut mengenai program serta memperkenalkan komunitas sebagai stakeholder utama

## **FASE 3 - KURASI**

13 Mei–12 Juni 2026

Close Submission countdown, BTS proses kurasi, Rilis poster titik pertama

Membangun antisipasi audience, Pengumuman film yang terkurasi, Menginformasikan dimulainya titik pertama

## **FASE 4 - PENAYANGAN**

26 Juni–1 Agustus 2026

Stories real time, count down, Poster tiap titik

Mendokumentasikan penayangan secara real time di tiap titiknya, serta mencoba memperluas jangkauan audience

## **FASE 5 - PUBLIKASI**

Agustus

Cuplikan 6 video dokumenter, rekap Ucapan terima kasih komunitas

Rekap program, publikasi dokumenter, bangun legacy dan narasi lanjutan.

## WHY YOUR BRAND HERE

Layar Liar adalah program distribusi film berbasis komunitas yang telah memiliki dukungan utama dari skema dana hibah pemerintah (Kemenkebud) Dana Indonesiana 2025.

Kami membuka kolaborasi bagi brand sebagai bagian dari ekosistem, bukan sebagai pengambil alih program. Layar Liar membawa brand masuk ke ruang yang tidak bisa dibeli oleh iklan biasa. Dari pengajian sampai komunitas hobi, brand tidak hanya muncul, tapi ikut dirasakan dalam interaksi sosial yang autentik.

**RP 15.00.000,00 - RP 25.00.000,00**

### MAIN COLLABORATOR

Masuk ke beberapa titik utama, both, memiliki sub-poster sendiri, ikut di aktivasi (adlibs) dan konten

**RP 10.00.000,00 - RP 15.00.000,00**

### CO - COLLABORATOR

Masuk ke beberapa komunitas, exposure + aktivasi terbatas..

**RP 5.00.000,00 - RP 10.00.000,00**

### SUPPORTING PARTNER

Visibilitas program + hadir di venue (soft selling).

**RP 3.00.000,00 - RP 5.00.000,00**

### COMMUNITY PARTNER

Masuk ke 1 komunitas, pendekatan intimate..

**INI BUKAN CAMPAIGN.  
INI EXPERIENCE UNTUK DIINGAT**

**MARI BEKERJASAMA**

**HUBUNGI KAMI**

**DAMAR GALIH ANGGORO SETO  
0895421829921**

**[tarunaliarindonesia@gmail.com](mailto:tarunaliarindonesia@gmail.com)**

BISING VISUAL, NARATIF LIAR  
**LAYAR  
LIAR**  
RUANG PUTAR

by Taruna Liar Indonesia Foundation