

BAB IV

STRATEGI KREATIF

4.1 Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi dalam film pendek “Sunyi” dirancang untuk menyampaikan pesan secara emosional dan mendalam mengenai stigma terhadap penderita skizofrenia. Film ini menggunakan dua pendekatan utama dalam komunikasinya, yaitu pendekatan deskriptif dan metaforis.

1. Pendekatan Deskriptif melalui *Interview* dengan Asha

Salah satu elemen utama dalam penyampaian pesan adalah wawancara dengan tokoh Asha, yang berperan sebagai penderita skizofrenia. Dalam wawancara tersebut, Asha secara langsung menggambarkan apa yang dirasakan oleh penderita skizofrenia dalam kehidupan sehari-hari. Penjelasan ini mencakup pengalaman halusinasi, perasaan terasing, serta tekanan sosial akibat stigma masyarakat. Pendekatan deskriptif ini memungkinkan audiens untuk memahami skizofrenia dari sudut pandang penyintas, dengan bahasa yang manusiawi dan jujur. Melalui narasi ini, penonton diajak membangun empati dan melihat penderita skizofrenia bukan sebagai ancaman, melainkan sebagai individu yang membutuhkan pemahaman dan dukungan.

2. Pendekatan Metafora melalui Simbol Burung

Selain pendekatan naratif langsung, film ini juga menggunakan simbolisasi burung sebagai metafora. Burung dalam film ini melambangkan kebebasan, harapan, dan kerinduan akan kehidupan yang normal. Bagi tokoh Asha, burung menjadi simbol pelarian dari dunia yang penuh tekanan dan prasangka. Ketika tokoh melihat burung, hal itu mencerminkan keinginannya untuk bebas dari keterbatasan mental dan sosial yang mengekangnya akibat stigma. Burung juga menggambarkan suara-suara dalam pikirannya—kadang menenangkan, kadang mengganggu—yang menjadi representasi visual dari gejala skizofrenia seperti halusinasi auditori. Dengan demikian, penggunaan burung sebagai metafora

membantu audiens memahami kompleksitas batin penderita secara visual dan simbolik, tanpa harus dijelaskan secara eksplisit.

Melalui dua pendekatan komunikasi ini, film “Sunyi” tidak hanya menyampaikan informasi tentang skizofrenia, tetapi juga membangun pengalaman emosional yang dapat memicu refleksi dan perubahan sikap penonton terhadap isu kesehatan mental. Strategi ini dirancang untuk menyentuh kesadaran penonton secara personal dan sosial, sehingga kampanye yang diusung melalui film ini menjadi lebih berdampak.

3. Siluet atau Bayangan

Selain pendekatan deskriptif dan metaforis, film "Sunyi" juga menggunakan efek siluet dan bayangan sebagai elemen visual untuk memperkuat komunikasi emosional dan menggambarkan perasaan terisolasi yang dialami oleh Asha, tokoh utama yang menderita skizofrenia. Siluet Asha seringkali digunakan dalam adegan-adegan penting untuk menggambarkan ketidakjelasan dan keterasingan yang ia rasakan. Efek bayangan ini memberi kesan bahwa Asha berada dalam dunia yang terpisah, tempat dia tidak sepenuhnya terlihat atau dipahami oleh orang di sekitarnya.

4.1.1 Pendekatan dan Segmentasi Audiens

Untuk mencapai tujuan kampanye, yang bertujuan mengedukasi masyarakat mengenai stigma skizofrenia, sangat penting untuk memulai dengan analisis mendalam tentang segmentasi audiens. Segmentasi ini membantu untuk lebih memahami karakteristik audiens yang berpotensi terpengaruh oleh kampanye ini. Dalam konteks film pendek "Sunyi", audiens utama yang menjadi fokus adalah generasi muda, khususnya mereka yang berusia antara 18 hingga 35 tahun. Audiens ini dipilih karena mereka lebih cenderung terlibat dalam percakapan terkait isu-isu sosial melalui media sosial dan memiliki ketertarikan terhadap konten digital. Generasi ini juga lebih terbuka terhadap pembicaraan mengenai kesehatan mental, yang menjadikannya sebagai target utama dalam kampanye ini.

Selain itu, segmentasi audiens juga mempertimbangkan minat dan perilaku media mereka. Sebagian besar audiens ini aktif di platform-platform digital seperti Instagram, TikTok, dan YouTube, yang mana menjadi tempat mereka mencari

informasi dan hiburan. Oleh karena itu, penting untuk mengidentifikasi cara-cara efektif untuk menjangkau audiens yang memiliki ketertarikan tinggi terhadap konten video pendek, khususnya yang bersifat edukatif namun tetap menarik secara emosional. Dengan memahami perilaku media audiens ini, kampanye bisa dirancang untuk lebih sesuai dengan kebiasaan mereka, menggunakan konten yang mudah dicerna, berkesan, dan berbagi nilai positif tentang pemahaman terhadap skizofrenia.

4.1.2 Pendekatan Platform Media Sosial dalam Kampanye

Dalam menyusun kampanye yang efektif, pemilihan platform media sosial yang tepat menjadi kunci dalam memastikan distribusi film pendek "Sunyi" dapat mencapai audiens yang lebih luas. Masing-masing platform media sosial memiliki kekuatan yang berbeda dalam menyampaikan pesan, oleh karena itu pendekatan yang lebih spesifik dalam pemilihan platform perlu dijelaskan secara rinci.

YouTube menjadi pilihan utama untuk menyebarkan film pendek secara lengkap karena platform ini mendukung video dengan durasi lebih panjang dan memberikan ruang bagi audiens untuk mendalami pesan yang ingin disampaikan. Di YouTube, film ini dapat diakses dengan mudah, dan penonton dapat menikmati film tanpa terburu-buru, memberikan pengalaman menonton yang lebih mendalam.

Instagram digunakan untuk promosi film dalam bentuk *teaser*, trailer, dan cuplikan yang menggugah. Platform-platform ini efektif dalam menyampaikan pesan secara cepat dan visual, yang sangat disukai oleh audiens muda yang lebih terbiasa dengan konten singkat dan visual. Instagram Feeds memungkinkan penyebaran pesan yang lebih singkat namun intens, dengan menggunakan elemen visual yang kuat untuk menarik perhatian audiens. Penggunaan Instagram Story juga memungkinkan untuk melibatkan audiens lebih langsung, dengan fitur interaktif seperti *polling* atau tanya jawab, yang dapat memperluas keterlibatan audiens dengan tema kampanye.

Melalui *hashtag* dan *call to action* yang relevan, audiens diajak untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi atau membagikan pesan-pesan yang terkandung dalam film, dengan tujuan meningkatkan *awareness* tentang stigma skizofrenia. Kampanye ini, dengan memanfaatkan berbagai platform media sosial, diharapkan

dapat menciptakan jangkauan yang lebih luas dan memicu percakapan yang lebih inklusif mengenai kesehatan mental di kalangan audiens.

4.2 Analisis Segmentasi, *Targeting*, dan *Positioning*

1. Segmentasi Pasar

Segmentasi pasar dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa faktor berikut:

a. Demografis

Usia: 17–30 tahun

Usia 17-30 tahun dipilih karena merupakan kelompok generasi muda yang lebih terbuka terhadap isu sosial dan memiliki akses yang sangat luas ke berbagai platform digital. Rentang usia ini sangat aktif di media sosial, seperti Instagram, YouTube, dan TikTok, yang menjadikannya audiens yang sangat terpapar pada konten edukasi berbasis film pendek. Selain itu, generasi ini cenderung lebih peka terhadap isu kesehatan mental dan lebih mudah terlibat dalam perubahan sosial. Usia ini juga lebih cenderung berbagi informasi di platform digital, yang akan memperluas jangkauan pesan kampanye.

Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan

Penting untuk menjangkau audiens yang lebih luas, baik laki-laki maupun perempuan, agar pesan kampanye dapat diterima secara merata dan dapat mempengaruhi perubahan persepsi di seluruh lapisan masyarakat.

Pendidikan: Mahasiswa, pelajar SMA, atau masyarakat umum

b. Psikografis

1. Individu yang belum teredukasi atau belum memiliki kesadaran tentang skizofrenia
2. Anggota keluarga yang memiliki penderita skizofrenia
3. Audiens yang memiliki empati tinggi dan cenderung tertarik dengan konten emosional atau reflektif
4. Generasi muda yang terbiasa mengakses konten sosial melalui media digital

c. Perilaku

1. Aktif menggunakan media sosial (TikTok, YouTube, Instagram)
2. Menyukai film pendek, *storytelling* visual, atau konten edukatif
3. Konsumen yang terbiasa membagikan pesan sosial di platform media

2. Penentuan Target Pasar

Target pasar utama dari kampanye ini adalah:

a. Generasi Muda (Gen Z dan Milenial Muda)

1. Rentang usia: 17–30 tahun
2. Mahasiswa dan pelajar
3. Aktif di media sosial dan sering menonton video pendek
4. Memiliki kesadaran sosial dan terbuka terhadap isu-isu kesehatan mental

Target Sekunder

- b.** Keluarga atau masyarakat umum yang masih memiliki pemahaman terbatas tentang skizofrenia, untuk bisa tersentuh dan tereduksi melalui penyampaian visual.

3. Positioning Pasar

Film pendek "*Sunyi*" diposisikan sebagai "Film pendek emosional dan edukatif yang dirancang untuk menyentuh hati dan membuka mata masyarakat tentang stigma penderita skizofrenia." *Positioning* ini menekankan kekuatan film sebagai media kampanye sosial yang berbasis pada *storytelling* visual, bertujuan untuk membangun empati dan memberikan edukasi yang mendalam, terutama melalui platform digital yang dekat dengan target audiens.

4.3 Pendekatan Spesifik dalam Pemilihan Platform Media Sosial

Salah satu aspek penting yang perlu diperjelas dalam kampanye ini adalah pendekatan yang lebih spesifik dalam pemilihan platform media sosial. Setiap platform memiliki karakteristik audiens dan cara konsumsi konten yang berbeda, sehingga strategi distribusi film pendek "*Sunyi*" perlu disesuaikan dengan kekuatan dan fitur yang ditawarkan masing-masing platform.

YouTube dipilih sebagai platform utama untuk film ini karena kemampuannya dalam mendistribusikan konten dengan durasi panjang dan memberikan pengalaman menonton yang lebih mendalam. Platform ini memungkinkan penonton untuk menonton film secara lengkap tanpa gangguan, serta memberikan ruang bagi film untuk menyampaikan pesan dengan penuh.

Namun, untuk mencapai audiens yang lebih muda dan lebih cenderung mengonsumsi konten visual yang singkat, Instagram menjadi pilihan yang sangat relevan. Instagram Feeds memungkinkan penyampaian pesan yang lebih cepat dan visual, dengan batasan durasi yang mendorong penggunaan elemen-elemen visual yang kuat dan menggugah. Kedua platform ini sangat efektif untuk menarik perhatian audiens dengan *teaser* atau cuplikan singkat dari film pendek, memicu rasa ingin tahu audiens untuk mencari tahu lebih lanjut tentang tema yang diangkat.

Selain itu, Instagram *Story* memiliki potensi besar untuk berinteraksi langsung dengan audiens. Fitur-fitur interaktif seperti *polling*, *question boxes*, dan *slider* dapat digunakan untuk melibatkan audiens dalam percakapan lebih dalam tentang stigma skizofrenia. Hal ini memberikan kesempatan untuk memperluas jangkauan kampanye dengan cara yang lebih organik, melibatkan audiens dalam diskusi yang lebih terbuka dan inklusif mengenai kesehatan mental.

Penting juga untuk memanfaatkan fitur *hashtag* dan *call to action* pada setiap platform, yang memungkinkan audiens untuk berpartisipasi aktif dalam kampanye dengan cara membagikan film atau pesan terkait di akun pribadi mereka. *Hashtag* seperti #SunyiFilm atau #StopStigma dapat digunakan untuk memudahkan audiens dalam menemukan konten terkait kampanye dan untuk memperluas jangkauan pesan tersebut. Kampanye ini akan semakin efektif jika audiens merasa dilibatkan dalam percakapan, dan memiliki rasa kepemilikan terhadap pesan yang disampaikan.

Dengan pemilihan platform yang tepat dan strategi distribusi yang disesuaikan, diharapkan film pendek "Sunyi" dapat menjangkau audiens yang lebih luas dan memberikan dampak yang lebih besar dalam mengurangi stigma terhadap penderita skizofrenia. Penggunaan platform yang relevan dan pendekatan berbasis

audiens ini menjadi kunci dalam menciptakan kampanye yang efektif, menyampaikan pesan edukasi secara emosional dan mudah diingat oleh audiens.

4.4 Proses Tahapan Perancangan Film Pendek

Perancangan film pendek “Sunyi” dilakukan melalui tiga tahap utama dalam proses produksi film, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Setiap tahap dirancang dengan pendekatan yang mendalam untuk memastikan pesan kampanye tentang stigma skizofrenia dapat tersampaikan secara emosional, visual, dan edukatif kepada audiens.

1. Pra-Produksi

Tahap pra-produksi merupakan fase perencanaan yang menjadi fondasi utama sebelum proses syuting dimulai. Pada film “Sunyi”, kegiatan yang dilakukan meliputi:

a. Pengembangan ide dan riset

Proses dimulai dengan pendalaman isu skizofrenia melalui studi literatur, wawancara dengan komunitas KPSI, dan observasi kasus nyata penderita. Riset ini menjadi dasar utama dalam membangun narasi yang autentik.

b. Penulisan naskah

Berdasarkan hasil riset, penulis menyusun naskah cerita yang berfokus pada tokoh Asha, seorang perempuan dengan skizofrenia, untuk menggambarkan pergulatan batin serta interaksinya dengan masyarakat.

c. Pembuatan *storyboard*

Storyboard disusun untuk memvisualisasikan alur adegan demi adegan, termasuk perencanaan sinematografi seperti komposisi gambar, sudut kamera, dan transisi visual.

d. *Casting* dan pemilihan lokasi

Pemilihan aktor dilakukan dengan mempertimbangkan kemampuan aktor untuk membawakan emosi kompleks tokoh Asha. Lokasi syuting dipilih sesuai suasana cerita, seperti kamar pribadi sebagai simbol ruang batin tokoh.

e. Persiapan teknis

Persiapan teknis meliputi penjadwalan produksi, pemilihan alat produksi (kamera, *lighting*, audio), serta *briefing* kru untuk memastikan semua memahami konsep film dan isu yang diangkat.

2. Produksi

Tahap produksi adalah fase pelaksanaan pengambilan gambar berdasarkan rencana yang telah disusun sebelumnya. Dalam proses produksi film “Sunyi”, aktivitas yang dilakukan meliputi:

a. Pengambilan gambar utama (*principal shooting*)

Dilakukan sesuai *storyboard*. Teknik sinematografi yang digunakan termasuk *close-up* untuk menangkap ekspresi emosional, *handheld camera* untuk merefleksikan ketidakstabilan mental, serta penggunaan cahaya natural untuk menampilkan kesan realisme.

b. Perekaman audio

Selain dialog, *ambient sound* dan efek suara (seperti bisikan atau suara burung) direkam untuk menciptakan suasana psikologis sesuai kondisi tokoh.

c. Arahan pemain dan *blocking*

Sutradara memberikan pengarahan ekspresi dan pergerakan aktor untuk memastikan setiap adegan menyampaikan pesan yang tepat. Adegan-adegan penting seperti saat Asha merasa cemas atau berbicara dengan dirinya sendiri memerlukan penghayatan mendalam.

d. *Monitoring* visual dan teknis

Tim kamera, penata suara, dan *lighting* bekerja sama memastikan kualitas visual dan suara sesuai standar produksi.

3. Pasca-Produksi

Pasca-produksi adalah tahapan penyempurnaan film agar siap ditayangkan kepada publik. Untuk film pendek “Sunyi”, proses ini mencakup:

a. *Editing* video

Menyusun urutan adegan, menyesuaikan ritme cerita, dan memastikan transisi adegan mengalir dengan baik. Proses ini sangat penting untuk menjaga kesinambungan emosi penonton dari awal hingga akhir.

b. *Color grading*

Penyesuaian *tone* warna digunakan untuk memperkuat suasana. *Tone* dingin digunakan untuk mencerminkan kesendirian dan kekosongan yang dirasakan Asha, sementara *tone* hangat muncul di momen-momen reflektif untuk memberikan harapan.

c. *Sound design* dan *mixing*

Suara-suara halus seperti bisikan, bunyi burung, dan gema digunakan untuk menggambarkan halusinasi auditori. Musik latar dikomposisi dengan tempo lambat untuk mendukung atmosfer sunyi dan tekanan psikologis.

d. Finalisasi dan *rendering*

Setelah seluruh elemen visual dan audio selesai, film di *render* menjadi versi final dan disiapkan untuk distribusi. Format disesuaikan untuk penayangan di media sosial, dan YouTube.

4.4.1 Sinopsis Cerita

Film pendek *Sunyi* mengisahkan perjalanan emosional Asha, seorang wanita muda yang hidup dengan skizofrenia. Didiagnosis pada usia 15 tahun, Asha berjuang setiap hari untuk membedakan antara kenyataan dan halusinasi. Di tengah perjuangannya, ia menjalani wawancara mengenai kehidupannya dengan skizofrenia. Dalam wawancara tersebut, Asha menceritakan ketakutan, kecemasan, dan rasa terisolasi yang ia alami, meskipun berada di sekitar orang lain.

Selama wawancara, Asha mengenang masa-masa penuh perjuangan dalam hidupnya, termasuk perasaan diintimidasi dan dihina oleh orang lain. Namun, ia menemukan dukungan yang kuat dari keluarga, terutama dari kakaknya, yang selalu berada di sisinya. Meskipun hidupnya penuh tantangan, Asha berusaha untuk tidak merasa sendirian dan tetap berharap akan ada kedamaian dalam pikirannya.

Film ini menggambarkan bagaimana stigma terhadap gangguan mental dapat memengaruhi kehidupan seorang individu, namun juga menyoroti pentingnya dukungan sosial dalam perjalanan menuju penerimaan diri dan pemulihan.

4.4.2 Moodboard

a. Tema dan Suasana

Tema: Psikologis, sosial, dan kesadaran mental (*mental health awareness*).
Suasana: Sunyi, hampa, terasing, kontemplatif, namun perlahan menuju harapan dan empati.



Gambar IV. 1 Moodboard Suasana

b. Palet Warna

Dominan: Monokromatik abu-abu kebiruan (*cool grey, muted blue*), menggambarkan perasaan dingin, keterasingan, dan kesunyian.

Aksen: Kuning pudar / krem hangat untuk menunjukkan harapan, kehangatan, dan titik pencerahan di akhir cerita.



Gambar IV. 2 Moodboard Color Grading Cool



Gambar IV. 3 Moodboard Color Grading Warm

c. Gambar Karakter dan Emosi

Karakter utama tampak murung, termenung, sering berada dalam bayang-bayang atau kontras tinggi.

● Ekspresi wajah:

Awal: Kebingungan, ketakutan, terasing.

Tengah: Kecemasan.

Akhir: Lega, menerima diri, mulai terbuka dan empatik.

Referensi ekspresi dari film seperti *Joker (2019)*, *A Beautiful Mind*, atau *The Distraction*.



Gambar IV. 4 Emosi Kebingungan



Gambar IV. 5 Emosi Kecemasan



Gambar IV. 6 Ekspresi Bahagia

d. Gaya Visual dan Sinematografi

Gaya Visual: Realis dengan elemen ekspresionistik.

Sinematografi: Banyak menggunakan *close-up* untuk menangkap ekspresi psikis.



Gambar IV. 7 Close Up

Handheld camera untuk menunjukkan ketidakstabilan batin.

Framing camera (menunjukkan isolasi).



Gambar IV. 8 Framing Camera

Blur dan *double exposure* pada bagian yang menggambarkan halusinasi atau disorganisasi pikiran.



Gambar IV. 9 Bluring

e. *Setting* dan Lokasi

1. Unit Apartemen Modern Minimalis (*Setting* Utama)

- a. Desain interior *clean*.
- b. Kosong dan dingin — menggambarkan kekosongan emosi karakter.
- c. Cahaya natural masuk dari jendela besar.



Gambar IV. 10 Unit Apartemen

2. Kamar Tidur Minimalis

- a. Tempat tidur dengan seprai polos, dinding polos.
- b. Area ini menjadi ruang paling intim — tempat karakter menangis, berhalusinasi.



Gambar IV. 11 Kamar Tidur Apartemen

3. Koridor Apartemen

- a. Terlihat seram dan sunyi.
- b. Digunakan untuk memperkuat momen isolasi.



Gambar IV. 12 Koridor Apartement

f. Tipografi dan Elemen Grafis

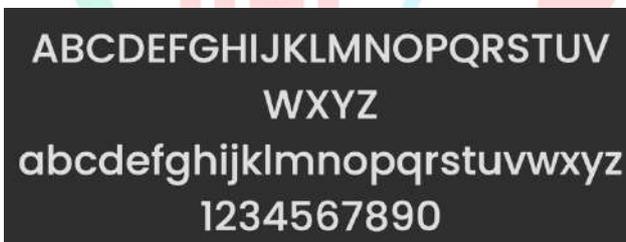
Tipografi

Abstract modern dan bersih untuk judul utama (Gabriel Weiss Friends).



Gambar IV. 13 Gabriel Weiss Friends

Sans-serif modern dan bersih untuk tagline (Poppins).



Gambar IV. 14 Poppins

Elemen Grafis

Grunge textures, efek noise, visual glitch ringan.

g. Teknik Efek Visual

Distorsi visual: Menggunakan efek *blur*, *glitch*, atau suara tidak sinkron saat menggambarkan delusi/halusinasi.



Gambar IV. 15 Efek Blur



Gambar IV. 16 Efek Distorsi

Sound design: Suara bisikan, gema suara internal, efek *ambient* yang berganti drastis antara realitas dan persepsi karakter.

Transition visual: *Cut-to-black* cepat saat karakter 'kembali' ke realitas atau mengalami tekanan psikis.

4.4.3 *Storyline*

Asha, seorang wanita muda berusia 23 tahun, didiagnosis dengan skizofrenia pada usia 15 tahun. Hidupnya penuh perjuangan melawan halusinasi yang mengaburkan kenyataan, menyebabkan dia merasa terisolasi meski berada di tengah-tengah orang. Cerita dimulai dengan Asha yang mengikuti wawancara mengenai pengalamannya hidup dengan skizofrenia. Dalam wawancara tersebut, ia membuka diri tentang rasa takut dan kecemasan yang ia alami akibat suara-suara dalam pikirannya.

Melalui cerita yang dipaparkan oleh Asha, penonton dibawa untuk merasakan pergulatan batin yang dialaminya, termasuk perasaan diawasi atau tertawakan oleh orang-orang di sekitarnya. Asha juga menceritakan bagaimana perasaan itu semakin intens seiring berjalannya waktu. Namun, di tengah kesulitan tersebut, dukungan dari keluarganya, terutama kakaknya, memberikan kekuatan dan harapan.

Cerita ini mengungkapkan betapa beratnya stigma sosial terhadap penderita gangguan mental dan bagaimana dukungan orang terdekat dapat membantu mereka menjalani kehidupan yang lebih bermakna. Asha, meskipun terus menghadapi tantangan, tetap berharap dapat mencapai kedamaian dalam pikirannya.



4.4.4 *Script/Naskah*

"Sunyi"

Written by

Shabira Ananda

Draft 1#20 Maret 2025

Draft 2#21 April 2025

Draft 3#1 Juni 2025

Draft 4#23 Juni 2025

2021061002

Universitas Pembangunan Jaya

Gambar IV. 17 Naskah "Sunyi" 1

Scene 1. INT. LORONG APARTEMEN. SORE

Suasana lorong apartemen yang kosong. Kamera perlahan bergerak memasuki lorong, menyoroti deretan pintu apartemen yang rapat. Suasana sepi dan sunyi mengisi lorong tersebut.

Kamera kemudian beralih ke pintu apartemen yang terbuka, menunjukkan suasana di dalam apartemen.

CUT TO

Scene 2. MONTAGE - BERBAGAI MEDIA: IKLAN, FILM, BERITA - INT. KAMAR APARTEMEN. SORE

Kamera perlahan masuk ke dalam ruangan. TV menyala, memperlihatkan siaran berita dengan visual yang tenang tapi menekan.

Iklan dan berita cepat bergantian.

CUT TO

Orang 1 (di layar TV):

"Mereka tuh kayak... aneh gitu gak sih? Suka denger-denger hal gak jelas, ngeliat hal-hal yang gak ada. Hidupnya cuma nyusahin hidup orang lain doang."

Orang 2 (di layar TV):

"Kadang ngeliatnya kasian jugs sih... Tapi ya, jujur aja suka takut kalau mereka ada di sekitar. Tapi harusnya, kita bisa lebih ngerti sih."

Orang 3 (di layar TV):

"Saya denger orang skizofrenia muka marah-marah ya? Jadi kayanya kalo ada yang kaya gitu disekitar saya, saya jauhin aja deh."

Gambar IV. 18 Naskah "Sunyi" 2

MARCH CUT TO:

TULISAN BANYAK MUNCUL:

SCHIZOPHRENIA

Sekejap kemudian, suara televisi langsung menghilang.

CUT TO

TITLE OPENING

"Sunyi"

CUT TO

Scene 3. INT. WAWANCARA. KAMAR APARTEMEN - SORE

Visual: Kamera menunjukkan siluet Aha yang duduk, dengan Kamera yang berputar. Suasana kamar terasa tenang, hanya suara detak jam yang terdengar jelas. Di luar jendela, langit sore tampak gelap, memberi kesan melankolis. Kamera juga memperlihatkan Aha yang sedang di wawancara, namun dengan muka yang serius.

Aha

"Orang bilang hidup itu sunyi dan adil... tapi aku ga ngerasa kaya gitu. Mana aku Aha, aku didiagnosa skizofrenia sekitar delapan tahun yang lalu, waktu masih kelas satu SMA. Dan sejak itu, mulai ngerasa...
ade yang salah sama diri aku."

Visual: Aha melihat ke jendela luar. Terlihat langit yang mendung.

CUT TO

Scene 4. INT. KAMAR APARTEMEN - MALAM

Gambar IV. 19 Naskah "Sunyi" 3

Visual: Bayangan Asha menepuk telinganya. Terlihat juga burung dikandang yang berusaha keluar.

Asha (V.O.)

"Setiap hari berasa kaya lagi tempur. Nggak tahu mana yang nyata. Nggak tahu siapa aku sebenarnya."

"Merasa diketawain, dilatrin, diajukin, bahkan bisikan-bisikan setiap saat."

CUT TO

Scene 5. FLASHBACK INT. KAFE - MALAM

Visual: Asha duduk sendirian di meja kafe, menatap laptopnya. Suasana kafe penuh dengan suara, namun di dalam kepala Asha, semuanya terasa hening. Bisikan suara mulai datang lagi.

Visual: Rani, seorang wanita yang tidak dikenal, berdiri di dekat meja Asha, menatapnya dengan tatapan dingin. Asha merasakan tekanan luar biasa. Kamera menggambarkan ekspresi gelisah Asha yang semakin memburuk. Dunia sekitar kafe tampak gelap, hanya ada suara bisikan yang semakin keras.

BISIKAN (V.O.)

"Hoppain Disini!"

"Lu tuh ganteng disini."

"Pergi, pergi sekarang!"

CUT TO

Scene 5. EXT. JALAN - SORE-MALAM

Asha (V.O.)

"Dunia ini bahkan terlalu cepat... terlalu berat."

Visual: Asha dibelakang orang yang bergerak dengan cepat.

Gambar IV. 20 Naskah "Sunyi"⁴

CUT TO

Scene 7. FLASHBACK INT. RUMAH - MALAM

Asha (V.O.)

"Aku teringat, badan aku disitu terasa kaku, getau harus gimana.. Mereka bilang... aku gila, dirasuki... dan aku malah di ruqyah."

Visual: Kamera menunjukkan bayangan Asha yang sedang diruyah dan terlihat bayangan samar mereka yang bergerak. Terlihat juga burung didalam kandang.

Suara latar: Suara doa terdengar bergeung di ruangan yang sempit, mengilai ruang dengan suasana yang penuh ketegangan.

Asha (V.O.)

"Aku mual, muntah, menangis sejadi-jadinya, katanya bagus. Mereka bilang itu jinnya udah keluar."

Visual: Bayangan Asha muntah. Tubuhnya tegang. Lorong yang berputar, langit yang mendung, dan teriakan Asha yang mencekam. Banyaknya bisikan dan Asha ketakutan mendengarnya. Terlihat juga siluet Asha yang sedang ketakutan.

CUT TO

Scene 8. INT. KAMAR APARTEMEN - SORE

Visual: Asha sedih.

Asha (V.O.)

"Memang pada awalnya rasanya terperangkap dalam dunia sendiri. Gatau apa yang mau dibicarakan. Pada awalnya mereka emang ga ngerti. Tapi rasanya gak bisa terus-terusan kaya gini."

Pewawancara (Klara)

Gambar IV. 21 Naskah "Sunyi"⁵

"Terus setelah semua yang kamu alami bak, gimana kamu ngeliat diri kamu sekarang?"
Visual: Aha tersenyum tipis, mata sedikit berkaca-kaca, menahan emosi yang ada.
Aha (senyum tipis, suara sedikit gemetar)
 "Dunia ini memang nggak selalu adil. Tapi, setelah sekian lama, aku mulai paham kalau aku bisa milih untuk percaya pada diri aku sendiri."
Visual: Potongan scene Aha kecil bersama orang tua, teman yang sedang mensupportnya.
Aha (melanjutkan, dengan suara lebih tenang)
 "Di sepanjang jalan, keluarga dan teman-teman juga mulai ngerti... mereka nggak cuma sekedar peduli, tapi mereka ngahantu aku untuk pulih. Mereka sering ingetin aku untuk minum obatnya, mereka oppush, mensupport, dan aku mulai bisa menerima bantuan mereka tanpa rasa malu. Dan disitulah aku memnin support system aku"
Visual: Kamera menunjukkan potongan gambar Aha bersama keluarganya, temannya yang berpelukan. Momen-momen ini menunjukkan dukungan yang nyata.
Pewawancara (Klara)
 "Lalu apa sih kek harapan untuk kedepannya?"
Aha (senyum lebih lebar, mata berbinar)
 "Harapan kedepannya semoga banyak orang yang lebih peduli dengan skizofrenia dan kesehatan mental, nggak gampang percaya sama stigma."
Visual: Potongan visual langit yang cerah.

CUT TO
Scene 9. EXT. TAMAN - SCORE
Visual: Bayangan yang terbentukkan sahal terzenyom,

Gambar IV. 22 Naskah "Sunyi"6

Aha (V.O.)
 "Aku bisa milih untuk keluar dari bayangan itu. Dunia ini... mungkin gak sempurna, tapi aku bisa menjadi bagian dari dunia yang lebih baik."
CUT TO
Scene 10. INT. KAMAR - SCORE
Visual: Suara ponsel berbunyi, Aha melihat layar ponselnya. Ada notifikasi dari kakaknya yang mengingatkan dia untuk minum obat.
Pesan Kakak Aha
 "Aha, udah minum obat? Jangan lupa diminum ya, gabattam!"
Visual: Aha tersenyum tipis. Dia memarap pesan itu sejenak, lalu menyimpannya dengan tenang. Aha duduk di sofa, mengambil obat dengan tangan yang lebih pasti. Ia menepuk obat itu dengan lebih percaya diri. Kemera perlahan sumbu, menunjukkan suasana kamar yang lebih terang, menggambarkan keuletan baru yang ditemukan.
CUT TO
Scene 11. INT. WAWANCARA KAMAR APARTSMEN - SCORE
Aha (V.O., penuh harapan)
 "Ternyata dunia nggak sejahat itu, ternyata dunia sebesas itu, dan ternyata aku pun nggak sendiri. Ya... hidup itu adil, tergantung gimana kita ngeliatnya. Tapi aku yakin, behwa berani bicara, berani pulih."
CUT TO:
BLACK SCREEN
 "Berani Bicara, Berani Pulih."

Gambar IV. 23 Naskah "Sunyi"7

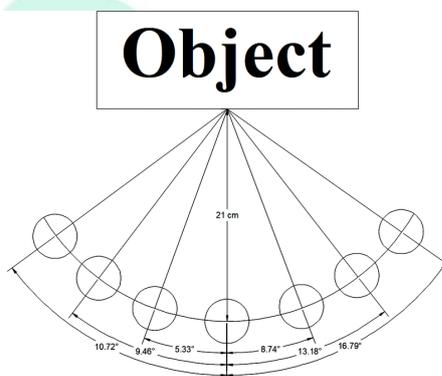
ENDING TITLE:

"Sunyi"

Gambar IV. 24 Naskah "Sunyi"8

4.4.5 Shotlist

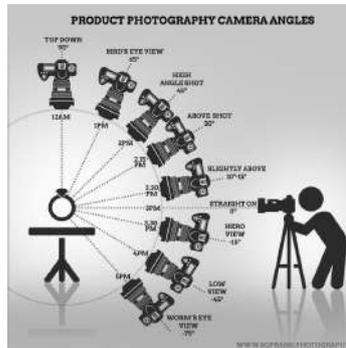
Shotlist berisi daftar rinci pengambilan gambar yang akan dilakukan selama produksi film pendek "Sunyi." Setiap shot dipilih untuk mendukung narasi cerita, menggambarkan suasana hati karakter, dan menyampaikan pesan tentang stigma skizofrenia. Shotlist akan mencakup berbagai teknik pengambilan gambar, seperti framing, komposisi, dan pencahayaan, untuk menciptakan visual yang kuat dan mendalam. Dengan adanya shotlist ini, proses produksi akan lebih terstruktur dan efisien, memastikan semua elemen visual sesuai dengan visi kreatif yang telah dirancang.



Gambar IV. 25 Shot Degrees



Gambar IV. 26 Shot Size



Gambar IV. 27 Shot Angle

Tabel IV. 1 Shotlist

Scene	Shot	Shot Size/Angel	Duration	Location	Subject/Action/Dialogue
1	1	Long Shot + Straight On + Dolly In 16.79°	20 detik	Lorong Apartemen/Sore	Suasana lorong apartemen yang kosong. Kamera perlahan bergerak memasuki lorong, menyoroti deretan pintu apartemen yang rapat. Suasana sepi dan sunyi mengisi lorong tersebut. Kamera kemudian beralih ke pintu apartemen yang terbuka, menunjukkan suasana di dalam apartemen.
2	2	Medium Close Up + Straight On + Dolly In 0°	10 detik	Kamar Apartemen/Sore	Kamera perlahan masuk ke dalam ruangan. TV menyala, memperlihatkan siaran berita dengan visual yang tenang tapi menekan. <i>Iklan dan berita cepat bergantian.</i>
-	-	Medium Close Up + Straight On + Still 5.33°	5 detik	Televisi	Kamera memperlihatkan orang yang sedang diwawancara. "Mereka tuh kayak... aneh gitu gak si? Suka denger-denger hal gak jelas, ngeliat hal-hal yang gak ada. Hidupnya cuma nyusahin hidup orang lain doang."
-	-	Medium Close Up + Straight On + Still 0°	5 detik	Televisi	Kamera memperlihatkan orang yang sedang diwawancara. "Kadang ngeliatnya kasian juga sih... Tapi ya, jujur aja suka takut kalau mereka ada di sekitar. Tapi harusnya, kita bisa lebih ngerti sih"

-	-	<i>Medium Shot + Straight On + Still</i> 8.74°	5 detik	Televisi	Kamera memperlihatkan orang yang sedang diwawancara. "Saya denger orang skizofrenia suka marah-maraha ya? Jadi kayanya kalo ada yang kaya gitu disekitar saya, saya jauh aja deh."
-	-	-	10 detik	Televisi	TULISAN BANYAK MUNCUL: SCHIZOPHRENIA Sekejap kemudian, suara televisi langsung menghilang.
-	-	-	5 detik	-	OPENING TITLE "SUNYI"
3	1	<i>Close Up, + Rotation Camera + Still</i> 0°	2 detik	Kamar Apartemen/Sore	<i>Visual: Kamera menunjukkan Siluet Asha yang duduk, dengan kamera yang berputar. Suasana kamar terasa hening, hanya suara detak jam yang terdengar jelas. Di luar jendela, langit sore tampak gelap, memberi kesan melankolis. Kamera juga memperlihatkan Asha yang sedang di wawancara, namun dengan muka yang serius.</i>
3	2	<i>Close Up + Extreme Close Up + Rotation Camera + Straight On + Still</i> 10.72°	22 detik	Kamar Apartemen/Malam	Asha "Orang bilang hidup itu sunyi dan adil... tapi aku ga ngerasa kaya gitu. Nama aku Asha, aku didiagnosa skizofrenia sekitar delapan tahun yang lalu, waktu masih kelas satu SMA. Dan disaat itu, mulai ngerasa... ada yang salah sama diri aku." <i>Visual: Asha melihat ke jendela luar. Terlihat langit yang mendung.</i>
4	1	<i>Flashback + Extreme Close Up + Still</i> 8.74°	15 detik	Kamar Apartemen/Malam	<i>Visual: Bayangan Asha menepuk telinganya. Terlihat juga burung dikandang yang berusaha keluar.</i> Asha (V.O.) "Setiap hari berasa kaya lagi tempur. Nggak tahu mana yang nyata. Nggak tahu siapa aku sebenarnya." "Merasa diketawain, diliatin, diacuhkan, bahkan bisikan-bisikan setiap saat."
5	1	<i>Medium Shot + Medium Close Up + Extreme</i>	18 detik	Kafe/Malam	<i>Visual: Asha duduk sendirian di meja kafe, menatap laptopenya. Suasana kafe</i>

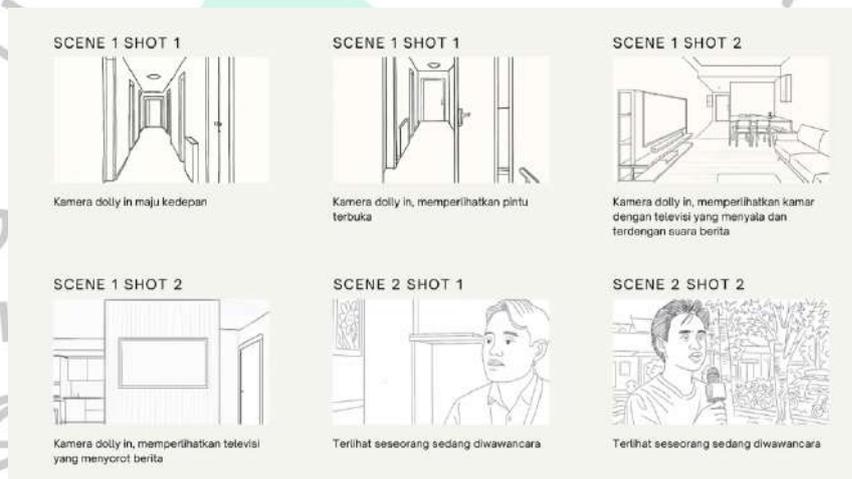
		<i>Close Up + Straight On + Still 8.74°</i>			<p>penuh dengan suara, namun di dalam kepala Asha, semuanya terasa hening. Bisikan suara mulai datang lagi.</p> <p>Visual: Rani, seorang wanita yang tidak dikenal, berdiri di dekat meja Asha, menatapnya dengan tatapan dingin. Asha merasakan tekanan luar biasa.</p> <p>Kamera menggambarkan ekspresi gelisah Asha yang semakin memburuk. Dunia sekitar kafe tampak gelap, hanya ada suara bisikan yang semakin keras.</p> <p>BISIKAN (V.O.) “Ngapain Disini?” “Lu tuh gapantes disini.” “Pergi, pergi sekarang!”</p>
6	1	<i>Medium Shot + Straight On + Still 8.74°</i>	10 detik	Jalan/Sore	<p>Asha (V.O.) “Dunia ini bahkan terlalu cepat... terlalu berat.” <i>Visual: Asha dibelakang orang2 yang bergerak dengan cepat.</i></p>
7	1	<i>Extreme Close Up + Straight On + Still 0°</i>	16 detik	Kamar Apartemen/Malam	<p>Asha (V.O.) “ Aku teringat, badan aku disitu terasa kaku, gatau harus gimana.. Mereka bilang... aku gila, dirasuki... dan aku malah di ruqyah.”</p> <p>Visual: Kamera menunjukkan bayangan Asha yang sedang diruqyah dan terlihat bayangan samar mereka yang bergerak. Terlihat juga burung didalam kandang. Suara latar: Suara doa terdengar bergaung di ruangan yang sempit, mengisi ruang dengan suasana yang penuh ketegangan.</p>
7	2	<i>Extreme Close Up + Rotation Camera + Straight On + Still 8.74°</i>	19 detik	Kamar Apartemen/Malam	<p>Asha (V.O.) “ Aku mual, muntah, menangis sejadi-jadinya, katanya bagus. Mereka bilang itu jinnya udah keluar.” <i>Visual: Bayangan Asha muntah, tubuhnya tegang. Lorong yang berputar, langit yang mendung, dan teriakan Asha yang mencekam. Banyaknya bisikan dan Asha ketakutan mendengarnya.</i></p>

					<i>Terlihat juga siluet Asha yang sedang ketakutan.</i>
8	1	<i>Medium Close Up + Close Up + Straight On + Still</i> 9.46°	18 detik	Kamar Apartemen/Sore	<i>Visual: Asha sedih.</i> Asha (V.O.) "Memang pada awalnya rasanya keperangkap dalam dunia sendiri. Gatau apa yang mau dibicarin. Pada awalnya mereka emang ga ngerti. Tapi rasanya gak bisa terus-terusan kaya gini." Pewawancara (Klara) "Terus setelah semua yang kamu alami kak, gimana kamu ngeliat diri kamu sekarang?" <i>Visual: Asha tersenyum tipis, mata sedikit berkaca-kaca, menahan emosi yang ada.</i>
8	2	<i>Medium Shot + Medium Close Up + Straight On + Still</i> 13.18°	10 detik	Flashback/Pagi	Asha (senyum tipis, suara sedikit gemetar) "Dunia ini emang nggak selalu adil. Tapi, setelah sekian lama, aku mulai paham kalau aku bisa milih untuk percaya pada diri aku sendiri." <i>Visual: Potongan scene Asha kecil Bersama orang tua, teman yang sedang mensupportnya.</i>
8	3	<i>Medium Shot + Medium Close Up + Slightly Above</i> 0°	40 detik	Mall/Sore	Asha (melanjutkan, dengan suara lebih tenang) "Di sepanjang jalan, keluarga dan teman-teman juga mulai ngerti... mereka nggak cuma sekedar peduli, tapi mereka ngebantu aku untuk pulih. Mereka sering ingetin aku untuk minum obatnya, mereka ngepush, ngesupport, dan aku mulai bisa menerima bantuan mereka tanpa rasa malu. Dan disitulah aku nemuin support system aku" <i>Visual: Kamera menunjukkan potongan gambar Asha bersama keluarganya, temannya yang berpelukan. Momen-momen ini menunjukkan dukungan yang nyata.</i> Pewawancara (Klara) "Lalu apa sih kak harapan untuk kedepannya?"

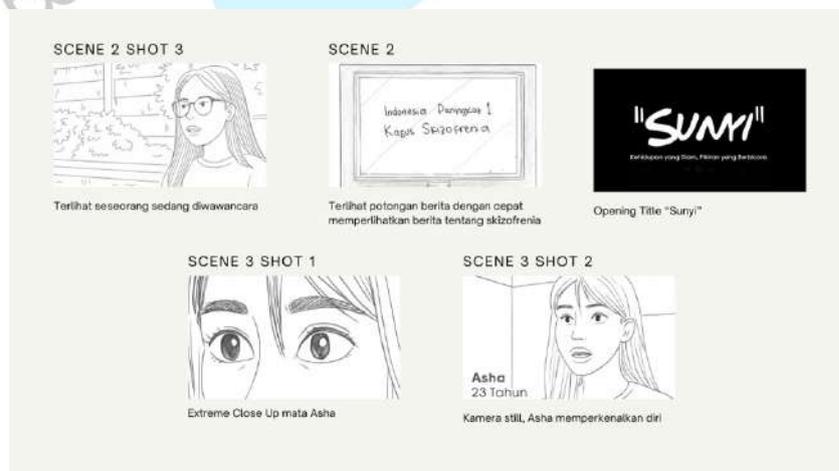
					<p>Asha (senyum lebih lebar, mata bersinar) "Harapan kedepannya semakin banyak orang yang lebih peduli dengan skizofrenia dan kesehatan mental, gak gampang percaya sama stigma." <i>Visual: Potongan visual langit yang cerah.</i></p>
9	1	<i>Medium Shot + Straight On + Still</i> 8.74°	5 detik	Kamar Apartemen/Pagi	<i>Visual: Bayangan yang terbebaskan sambal tersenyum,</i> Asha (V.O.) "Aku bisa milih untuk keluar dari bayangan itu. Dunia ini... mungkin gak sempurna, tapi aku bisa menjadi bagian dari dunia yang lebih baik."
10	1	<i>Medium Close Up + Straight On + Still</i> 0°, 5.33°, 8.74°	25 detik	Kamar Apartemen / Pagi	<i>Visual: Suara ponsel berbunyi, Asha melihat layar ponselnya. Ada notifikasi dari kakaknya yang mengingatkan dia untuk minum obat.</i> Pesan Kakak Asha "Asha, udah minum obat? Jangan lupa diminum ya, ganbattee!" <i>Visual: Asha tersenyum tipis. Dia menatap pesan itu sejenak, lalu menyimpannya dengan tenang. Asha duduk di sofa, mengambil obat dengan tangan yang lebih pasti. Ia meneguk obat itu dengan lebih percaya diri. Kamera perlahan mundur, menunjukkan suasana kamar yang lebih terang, menggambarkan kedamaian baru yang ditemukan.</i>
3	3	<i>Medium Close Up + Straight On + Still</i> 8.74°	10 detik	Kamar Apartemen/Sore	Asha (V.O., penuh harapan) "Ternyata dunia nggak sejahat itu, ternyata dunia sebebas itu, dan ternyata aku pun nggak sendiri. Ya... hidup itu adil, tergantung gimana kita ngeliatnya. Tapi aku yakin, bahwa berani bicara, berani pulih."
-	-	-	5 detik	-	"BERANI BICARA, BERANI PULIH."
-	-	-	20 detik	-	"Credit Scene Sunyi"

4.4.6 Storyboard

Storyboard berfungsi sebagai panduan visual untuk setiap adegan dalam film pendek "Sunyi." Setiap *frame* menggambarkan komposisi visual, gerakan kamera, dan elemen penting lainnya yang akan digunakan untuk memperjelas alur cerita. *Storyboard* akan membantu tim produksi untuk memahami secara tepat bagaimana setiap adegan harus terlihat, memastikan bahwa pengambilan gambar sesuai dengan visi kreatif yang telah ditetapkan. Dengan adanya *storyboard*, proses produksi dapat berjalan lebih lancar, meminimalisir kesalahan, dan mempercepat komunikasi antara sutradara, sinematografer, serta seluruh kru produksi.



Gambar IV. 28 Storyboard 1



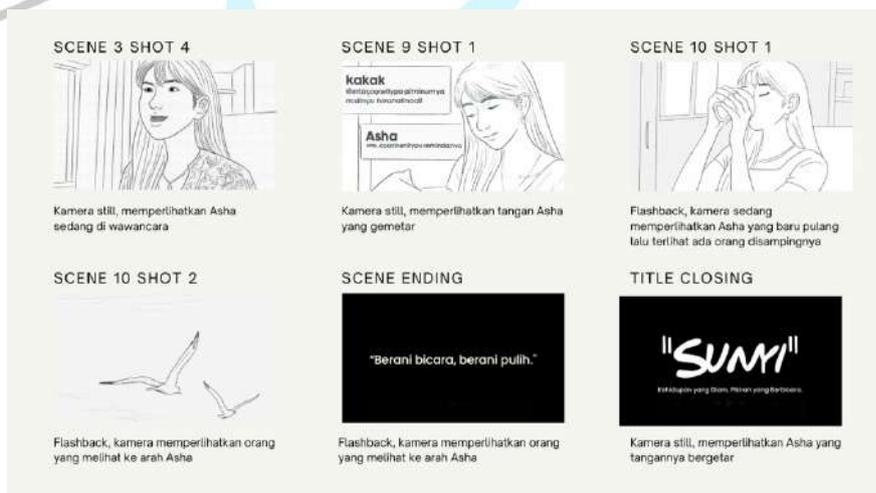
Gambar IV. 29 Storyboard 2



Gambar IV. 30 Storyboard 3



Gambar IV. 31 Storyboard 4



Gambar IV. 32 Storyboard 5

4.4.7 Studi Karakter

Studi karakter menganalisis sifat, motivasi, dan perkembangan emosional setiap karakter dalam "Sunyi." Fokus utama pada karakter penderita skizofrenia untuk menggambarkan pengalaman psikologisnya, serta bagaimana interaksi dengan karakter lain mempengaruhi perjalanan cerita.

Tabel IV. 2 Studi Karakter

No.	Karakter	Foto
1.	<p>Shabira Ananda sebagai "Asha"</p> <p>Dimensi Psikologis : Penderita Skizofrenia : Asha memiliki gangguan mental yang mempengaruhi cara berpikir, merasakan, dan bertindak. Skizofrenia membuatnya sering mengalami halusinasi (mendengar suara-suara yang tidak ada), delusi (keyakinan yang salah atau tidak realistis), serta kesulitan membedakan kenyataan dari fantasi. Sifat : Introvert Dimensi Sosiologis : Pekerjaan : Mahasiswa Status : Belum menikah Bahasa : Indonesia Dimensi Fisiologis : Jenis Kelamin : Perempuan Usia : 23 tahun Berat badan : 45kg Tinggi badan : 169cm</p>	 <p><i>Gambar IV. 33 Karakter Asha</i></p>
2.	<p>Klara</p> <p>Dimensi Psikologis : Pewawancara: Klara adalah seorang yang penuh perhatian dan berusaha untuk membuat Asha merasa nyaman selama wawancara. Meskipun fokus pada pekerjaan, Klara tidak hanya sekadar bertanya, tetapi juga berusaha memahami perasaan dan situasi Asha. Sifat : Empatik, Profesional Dimensi Sosiologis : Pekerjaan : Pewawancara Status : Belum menikah Bahasa : Indonesia Dimensi Fisiologis : Jenis Kelamin : Perempuan Usia : 25 tahun Berat badan : 60kg Tinggi badan : 169cm</p>	 <p><i>Gambar IV. 34 Karakter Klara</i></p>
3.	<p>Orang 1</p>	

<p>Dimensi Psikologis : Orang 1 menganggap bahwa penderita skizofrenia adalah orang yang "berbahaya" dan lebih suka menghindari penderita. Dia melihat skizofrenia sebagai gangguan yang tidak dapat disembuhkan, dan dia merasa bahwa penderita gangguan ini seharusnya dijauhi agar tidak membahayakan orang lain.</p> <p>Sifat : Skeptis</p> <p>Dimensi Sosiologis : Pekerjaan : Pekerja swasta Status : Belum menikah Bahasa : Indonesia Dimensi Fisiologis : Jenis Kelamin : Laki-laki Usia : 27 tahun Berat badan : 50kg</p>	 <p style="text-align: center;"><i>Gambar IV. 35 Karakter Orang 1</i></p>
<p>4. Orang 2</p> <p>Dimensi Psikologis : Orang 2 juga memiliki pandangan yang buruk terhadap penderita skizofrenia. Namun ia masih memiliki sisi baik ke penderita skizofrenia.</p> <p>Sifat : Netral</p> <p>Dimensi Sosiologis : Pekerjaan : Mahasiswa Status : Belum menikah Bahasa : Indonesia Dimensi Fisiologis : Jenis Kelamin : Laki-laki Usia : 22 tahun Berat badan : 55kg Tinggi badan : 170cm</p>	 <p style="text-align: center;"><i>Gambar IV. 36 Karakter Orang 2</i></p>
<p>5. Orang 3</p> <p>Dimensi Psikologis : Stigma: Orang 3 memiliki pandangan yang sangat negatif terhadap penderita skizofrenia. Dia menganggap bahwa orang dengan gangguan ini cenderung berbahaya dan tidak bisa dipercaya. Menurutnya, penderita skizofrenia adalah orang yang mudah marah dan tidak bisa mengendalikan diri, dan seringkali menjadi ancaman bagi orang di sekitarnya.</p> <p>Sifat : <i>Judgemental</i></p> <p>Dimensi Sosiologis : Pekerjaan : Mahasiswi, Anak Kos Status : Belum menikah Bahasa : Indonesia Dimensi Fisiologis : Jenis Kelamin : Perempuan Usia : 22 tahun</p>	 <p style="text-align: center;"><i>Gambar IV. 37 Karakter Orang 3</i></p>

	<p>Berat badan : 40kg Tinggi badan : 155cm</p>	
<p>6.</p>	<p>Keluarga Asha</p> <p>Dimensi Psikologis : Keluarga Asha, terutama kakaknya, menunjukkan kepedulian dan pengertian terhadap kondisi Asha. Orang tua Asha tidak menghakimi Asha, tetapi berusaha memberi dukungan dan membantunya untuk tetap percaya diri meski mengalami stigma sosial. Sifat : Empatik Dimensi Sosiologis : Pekerjaan : - Status : - Bahasa : Indonesia Dimensi Fisiologis : Jenis Kelamin : Beragam Usia : Orang tua : 50 tahun Kakak : 25 tahun Berat badan : - Tinggi badan : -</p>	 <p><i>Gambar IV. 38 Karakter Orang Tua Asha</i></p>  <p><i>Gambar IV. 39 Karakter Kakak Asha</i></p>
<p>7.</p>	<p>Teman Asha (Tari & Nadia)</p> <p>Dimensi Psikologis : Ada kalanya Asha merasa bahwa teman-temannya tidak bisa mengerti apa yang dia rasakan. Meskipun teman-temannya peduli, teman-temannya mungkin tidak tahu bagaimana cara membantu Asha atau memberi dukungan yang tepat. Sifat : Peduli Dimensi Sosiologis : Pekerjaan : Mahasiswa Status : Belum menikah Bahasa : Indonesia Dimensi Fisiologis : Jenis Kelamin : Perempuan Usia : 22 tahun Berat badan : - Tinggi badan : -</p>	 <p><i>Gambar IV. 40 Karakter Tari</i></p>

		 <p><i>Gambar IV. 41 Karakter Nadia</i></p>
8	<p>Rani</p> <p>Dimensi Psikologis: Di mata Asha, Rani tampak mengancam dan menghakimi, meski sebenarnya ia hanya orang asing biasa yang kelelahan sepulang kerja.</p> <p>Sifat (dalam persepsi Asha): Dingin, menghakimi, misterius</p> <p>Dimensi Sosiologis: Pekerjaan: Karyawan kantoran Status: Belum menikah Bahasa: Indonesia</p> <p>Dimensi Fisiologis: Jenis Kelamin: Perempuan Usia: 28 tahun Berat Badan: 54 kg Tinggi Badan: 165 cm</p>	 <p><i>Gambar IV. 42 Karakter Rani</i></p>

4.4.8 Studi Properti

Studi properti ini bertujuan untuk menentukan objek dan elemen fisik yang akan digunakan dalam film "Sunyi." Setiap properti dipilih untuk mendukung suasana, memperkuat karakter, dan menambah kedalaman cerita. Properti juga akan digunakan untuk menciptakan simbolisme visual yang relevan dengan tema stigma skizofrenia.

Tabel IV. 3 Studi Properti

No.	Tempat	Keterangan Properti
1.	Kamar Asha (Apartemen)	Kamar Asha di apartemennya menjadi latar utama yang menggambarkan kehidupannya yang terisolasi. Properti dalam kamar ini, seperti meja kerja , tempat tidur , dan lampu tidur

		<p>memberikan kesan kesendirian dan ketegangan emosional yang dirasakan Asha. Lampu tidur yang redup menciptakan atmosfer gelap yang mencerminkan konflik batin Asha yang tersembunyi di dalam dirinya.</p>
2.	Wawancara	<p>Kursi Wawancara</p> <p><i>Microphone: Mic</i> yang digunakan untuk wawancara untuk memberikan kesan formal dalam konteks wawancara.</p> <p>Pencahayaan yang Seimbang: Pencahayaan untuk menonjolkan Asha dan Klara dalam wawancara, memberikan kesan dramatis yang lebih intim.</p>
3.	Flashback	<p>Bayangan atau Siluet : Dalam adegan flashback, bayangan atau siluet Asha digunakan untuk menggambarkan ketegangan batin dan perasaan terperangkap yang dialami oleh Asha. Bayangan atau siluet ini menunjukkan sosok Asha yang terdistorsi dan tidak utuh, mencerminkan perasaan kebingungannya yang semakin dalam akibat skizofrenia. Properti ini juga menandakan bahwa Asha melihat dirinya dalam bentuk yang kabur, tidak jelas, dan terpisah dari identitas sebenarnya. Siluet tersebut menggambarkan perasaan terisolasi yang Asha alami, seperti dirinya sedang berada di luar dirinya sendiri.</p> <p>Burung dalam Sangkar: Burung dalam sangkar sebagai simbol kebebasan yang hilang, menggambarkan perasaan terkurung dalam pikirannya sendiri.</p>

		Foto atau Video Keluarga: Foto keluarga Asha atau video bersama teman-teman yang menunjukkan kebahagiaan.
--	--	--

4.4.9 Anggaran

Anggaran untuk produksi film pendek "Sunyi" disusun untuk memastikan kelancaran setiap tahapan produksi, mulai dari pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi. Anggaran ini mencakup berbagai elemen yang diperlukan untuk mendukung kualitas dan keberhasilan film, seperti:

Tabel IV. 4 Anggaran Pra Produksi

Pra Produksi			
Deskripsi	Qty	Price	Total Price
Talent Cost	5	200.000	1.000.000
Konsumsi (Snack dan Minuman)	8	100.000	800.000
Total Pra Produksi			1.800.000

Tabel IV. 5 Anggaran Produksi

Produksi			
Deskripsi	Qty	Price	Total Price
Equipment			
Lighting kecil	1	40.000	40.000
Baterai camera	1	300.000	300.000
Microphone	1	120.000	120.000
Apartemen	1 hari	500.000	500.000
Konsumsi			
Makan Produksi x 2 hari	-	500.000	500.000
Sewa Apartemen	2 hari 2 malam	850.000	850.000
Total Produksi			2.310.000

4.5 Sinematografi

Sinematografi film "Sunyi" akan berfokus pada penciptaan atmosfer yang menggambarkan kesepian, kecemasan, dan terisolasi yang dirasakan oleh Asha. Berikut adalah beberapa elemen sinematografi yang digunakan untuk mendukung narasi:

a. Penggunaan Kamera

Kamera akan sering menggunakan *close-up* untuk menyoroti ekspresi wajah Asha, terutama saat dia merasa bingung atau cemas.

b. Pencahayaan

Low-key lighting akan digunakan dalam adegan yang menggambarkan ketidakpastian atau kegelapan batin Asha. Teknik pencahayaan ini akan menciptakan bayangan yang kuat, mencerminkan konflik batin Asha yang semakin dalam. *High-key lighting* dengan pencahayaan yang lebih dramatis dan terfokus pada bayangan atau siluet, memberikan efek visual yang menggambarkan kebingungannya dan perasaan terperangkap dalam dirinya. Teknik ini digunakan untuk menunjukkan bahwa Asha lebih banyak melihat dirinya melalui bayangan, bukan sebagai pribadi yang utuh, melainkan terdistorsi dan terisolasi.

c. Komposisi Gambar

Kamera akan sering menggunakan *rule of thirds* untuk membingkai Asha dalam posisi yang memberikan kesan kesepian atau terisolasi. Di beberapa adegan, seperti saat Asha sedang menangis sendiri, simbolisme visual akan digunakan untuk menggambarkan ketidakpastian identitas dirinya.

d. Warna

Skema warna yang lebih gelap dan dingin akan digunakan untuk menunjukkan suasana hati yang suram, sementara warna cerah akan muncul pada masa Asha mendapatkan dukungan.

e. Teknik Pengambilan Gambar

Dalam adegan-adegan yang menggambarkan suara halusinasi, dan efek *bokeh* akan digunakan untuk memusatkan perhatian pada ekspresi Asha, sementara latar belakang akan *blur* untuk menggambarkan distorsi dalam pikirannya.

4.5.1 *Lighting*

Lighting atau pencahayaan adalah salah satu elemen penting dalam sinematografi yang dapat menciptakan suasana, menekankan *mood*, dan memperkuat karakterisasi dalam sebuah cerita. Berikut Jenis Pencahayaan yang Digunakan dalam film “Sunyi”

a. *High-Key Lighting*

Digunakan untuk adegan yang menunjukkan kehidupan Asha yang mulai pulih atau suasana yang lebih cerah. Pencahayaan ini akan memberikan kesan terang, hangat, dan penuh harapan, mengilustrasikan perubahan positif dalam hidup Asha saat dia mulai menerima dirinya dan kondisi mentalnya, serta menciptakan suasana yang lebih optimis dan penuh harapan.



Gambar IV. 43 High Key Lighting

b. *Low-Key Lighting*

Digunakan untuk menciptakan suasana suram, misterius, atau gelap dalam cerita, seperti saat Asha merasakan ketidakpastian atau kebingungannya. Pencahayaan yang lebih gelap dan kontras ini menciptakan bayangan yang menekankan perasaan kesepian dan kecemasan, misalnya saat Asha berada di kamar atau saat dia bercerita dan visualnya terjebak dalam pikiran.



Gambar IV. 44 Low Key Lighting

c. *Natural Light*

Digunakan untuk adegan di luar rumah atau di taman, memberikan kesan bahwa Asha merasa lebih terbuka dan diterima. Pencahayaan alami ini menciptakan suasana yang hangat dan mendukung, mengilustrasikan momen ketika Asha merasa dikelilingi oleh dukungan positif dari orang-orang di sekitarnya, menciptakan rasa kedamaian dan keterhubungan dengan dunia nyata.



Gambar IV. 45 Natural Light

Penggunaan Pencahayaan

- a. Pencahayaan yang lembut digunakan dalam adegan kamar Asha untuk memberikan kesan intim dan melankolis.
- b. Pencahayaan keras digunakan saat menggambarkan Asha di ruang umum atau di tempat yang penuh dengan orang, untuk memperlihatkan perbedaan perasaan terisolasi Asha dengan dunia luar.

4.5.2 Editing

Editing adalah teknik pengolahan gambar untuk menyusun cerita secara visual. Ini mencakup pemilihan urutan adegan, transisi antar adegan, tempo pemotongan, dan bagaimana visual dikombinasikan dengan elemen lainnya seperti suara dan music. Berikut Teknik Editing yang Digunakan dalam film “Sunyi”

a. *Montage*

Digunakan untuk menampilkan rangkaian kejadian dengan cepat, seperti montase flashback yang menggambarkan Asha terisolasi dan perubahan perasaan yang dia alami seiring berjalannya waktu.



Gambar IV. 46 Montage

b. *Pace* (Kecepatan Editing)

Kecepatan pemotongan akan bervariasi bergantung pada atmosfer adegan. Misalnya, dalam adegan saat Asha merasa terjebak dalam

pikirannya atau saat dia merasakan halusinasi, editing yang lebih cepat digunakan untuk menggambarkan kekacauan dan ketegangan.

Sebaliknya, editing lambat atau cut yang lebih panjang dapat digunakan untuk adegan yang lebih introspektif, seperti saat Asha merenung atau berbicara dengan Klara.



Gambar IV. 47 Editing Panel

c. *Dissolve/Transition* (Transisi)

Penggunaan *dissolve* (transisi halus) untuk menunjukkan transisi antara dunia nyata dan halusinasi atau masa lalu dan masa kini. Misalnya, menghubungkan Asha yang didukung baik oleh teman maupun keluarganya.



Gambar IV. 48 Dissolve dan Transisi

4.5.3 Suara/Sound Effect

Suara adalah elemen penting dalam membangun atmosfer dan memperdalam emosi dalam cerita. Suara dapat mencakup dialog, musik, efek suara, dan suara latar yang semuanya bekerja bersama untuk mendukung narasi dan pengalaman audiens. Berikut Elemen Suara yang Digunakan dalam film “Sunyi”

a. Dialog

1. Dialog Asha

Suara Asha akan menjadi pusat dari banyak adegan, terutama saat dia berbicara tentang pengalamannya dengan skizofrenia. Suara Asha akan

seringkali terdengar cemas, pelan, atau bahkan agak bingung, mencerminkan keadaan mentalnya.

2. Dialog Klara

Sebagai pewawancara, suara Klara akan tenang, empatik, dan penuh perhatian, memberi kontras dengan ketegangan yang dialami Asha.

b. Suara Latar (*Ambient Sound*)

1. Suara keramaian

Dalam adegan taman apartemen, suara orang berbicara, suara burung, dan suara alam akan digunakan untuk menonjolkan kontras antara keramaian fisik dan kesendirian batin Asha.

2. Suara bisikan

Efek suara bisikan yang halus akan digunakan untuk menggambarkan halusinasi yang dialami Asha, seperti suara-suara yang dia dengar di dalam kepalanya. Efek suara ini bisa semakin keras seiring dengan meningkatnya kecemasannya.

c. Musik

1. Musik Latar

Musik yang digunakan akan menciptakan suasana hati yang sesuai dengan kondisi Asha.

2. Musik Drama

Musik yang lebih dramatis atau disonansi digunakan saat momen-momen ketegangan tinggi atau saat Asha menghadapi perasaan tak terkendali, mempertegas konflik batin yang dia alami.

d. Efek Suara

1. Efek suara halusinasi

Penggunaan suara yang distorsi atau efek suara yang tidak realistis (misalnya, suara yang bergema atau terdistorsi) untuk menggambarkan dunia yang kacau dalam pikiran Asha.

2. Efek suara lingkungan

Untuk adegan di luar rumah atau di jalan, efek suara seperti kendaraan, langit mendung, atau suara alam memberikan atmosfer realistis dan menggambarkan dunia di sekitar Asha.

e. *Panning* dan *Stereo Sound*

1. *Panning* suara

Efek suara seperti *panning* bisa digunakan untuk menekankan ketegangan, misalnya dengan memindahkan suara dari satu arah ke arah lain untuk menggambarkan suara-suara halusinasi yang datang dari berbagai arah.

4.6 Konsep Kreatif & Gaya Desain (*Tone and Manner*)

4.6.1 *Tone* (Suasana Hati / *Mood*)

a. Melankolis dan Berat

Film ini akan menampilkan kesepian dan kecemasan yang dialami Asha, dengan suasana gelap, warna suram (biru, abu-abu, hitam putih), dan pencahayaan *low-key* yang menonjolkan perasaan terisolasi.

b. Tegangan dan Ketegangan Emosional

Ketegangan batin Asha akan terlihat saat dia berjuang dengan halusinasi dan perasaan tidak terkontrol dalam pikirannya.

c. Harapan Kecil

Meskipun ada banyak kesulitan, ada momen kecil pencerahan atau dukungan yang memberi sedikit harapan di tengah cerita yang gelap.

Tone yang diterapkan

a. Kesepian dan Cemas

Menciptakan ketegangan dan ketidakpastian.

b. Melankolis dengan sedikit harapan yang muncul.

c. Distorsi dan Kekacauan saat menggambarkan kondisi mental Asha.

4.6.2 *Manner* (Cara Penyampaian)

a. Gaya Desain Minimalis

Penggunaan ruang untuk menggambarkan perasaan terisolasi Asha.

b. Efek Visual Distorsi

Penggunaan *shaky cam* atau efek visual yang mengabur untuk menggambarkan kebingungan mental Asha.

c. Pencahayaan Dramatis

Dominasi *low-key lighting* di banyak adegan, dengan momen pencahayaan lembut untuk menandakan harapan.

Gaya Desain yang diterapkan

- a. Estetika Minimalis untuk menggambarkan kesepian dan keterasingan.
- b. Pencahayaan Dramatis untuk kontras antara dunia luar yang cerah dan dunia batin Asha yang gelap.
- c. Efek Visual Distorsi untuk menggambarkan halusinasi dan kebingungannya.
- d. Kontras Sosial antara dunia Asha yang sepi dan dunia luar yang lebih hidup.

4.6.3 Penerapan *Tone and Manner* dalam Film

a. Wawancara Asha dan Klara

Momen ini akan menampilkan ketegangan emosional dalam dialog, meskipun pencahayaan lebih terang.

b. Adegan Halusinasi

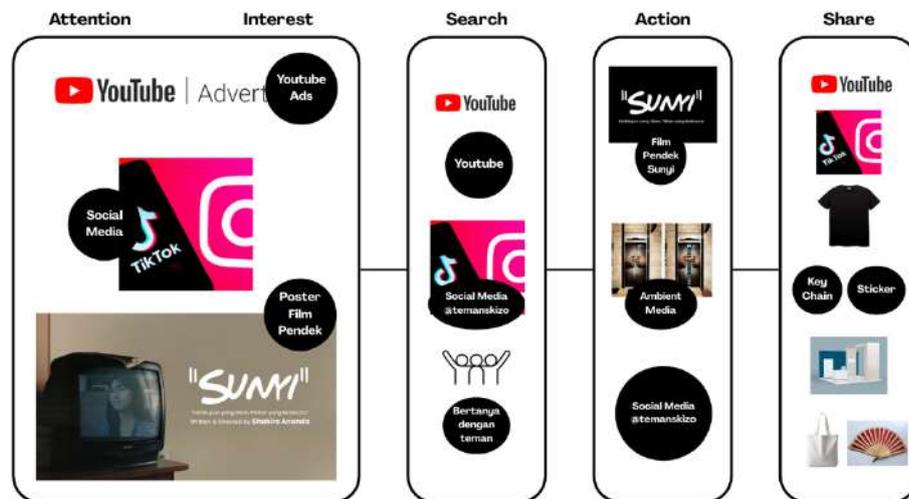
Kamera goyah dan efek suara yang mengganggu akan menggambarkan ketegangan mental Asha, dengan pencahayaan lebih gelap untuk menambah rasa takut.

c. Adegan Harapan

Menggunakan pencahayaan hangat dan warna cerah untuk menciptakan kontras yang tajam dengan dunia Asha yang dulunya gelap dan penuh kecemasan.

4.7 Strategi Media (AISAS)

Dalam perancangan kampanye film pendek "*Sunyi*", strategi media mengikuti pendekatan AISAS (*Attention, Interest, Search, Action, Share*) dari Dentsu Inc. Model ini digunakan untuk memahami perilaku audiens dalam era digital dan menjadi landasan dalam merancang alur komunikasi yang efektif, dari tahap menarik perhatian hingga mendorong aksi nyata dan penyebaran pesan.



Gambar IV. 49 AISAS

1. **Attention (Perhatian)**

Pada tahap awal, tujuan kampanye adalah untuk menarik perhatian audiens terhadap isu stigma skizofrenia. Media yang digunakan meliputi YouTube Ads, TikTok, Instagram, serta poster film pendek. Iklan video emosional dan konten visual akan tampil di YouTube dan TikTok, dengan audiens utama berusia 18–35 tahun. Poster film pendek juga akan dipasang di ruang publik untuk menarik perhatian dan menumbuhkan rasa penasaran tentang film ini.

2. **Interest (Ketertarikan)**

Setelah perhatian audiens tercapai, tahap berikutnya adalah membangkitkan minat audiens. Konten teaser, behind-the-scenes, dan postingan yang relevan akan dibagikan melalui TikTok dan Instagram, serta iklan di YouTube. Elemen visual yang menarik dan cerita yang menyentuh akan mendorong audiens untuk mencari tahu lebih lanjut, baik melalui percakapan dengan teman atau interaksi digital di media sosial.

3. **Search (Pencarian)**

Pada tahap pencarian, audiens yang sudah tertarik akan mulai mencari informasi lebih dalam mengenai film "Sunyi" dan topik stigma skizofrenia. Mereka dapat mengakses YouTube untuk menonton cuplikan film atau mencari informasi terkait di media sosial seperti Instagram. Audiens juga bisa mendapatkan informasi lebih lanjut dengan mengunjungi

akun @temanskizo di media sosial untuk mendalami lebih jauh mengenai isu yang diangkat.

4. **Action (Tindakan)**

Di tahap ini, audiens diharapkan untuk menonton film pendek "Sunyi" secara utuh di YouTube. Poster interaktif dengan QR code yang mengarah ke film dan informasi lebih lanjut di website KPSI akan mendorong audiens untuk bertindak dan terlibat lebih jauh dalam kampanye.

5. **Share (Berbagi)**

Tahap terakhir adalah mendorong audiens untuk membagikan pengalaman audiens setelah menonton. Audiens dapat membagikan film melalui YouTube, TikTok, dan Instagram, serta mengunggah reaksi atau ulasan pribadi. Kampanye ini juga menyediakan merchandise berbagi fisik, seperti kaos, keychain, totebag, dan sticker yang membawa pesan visual dari film "Sunyi", mendorong audiens untuk berbagi simbol-simbol yang mudah dikenali untuk memperluas jangkauan kesadaran tentang stigma skizofrenia.

YouTube menjadi pilihan utama untuk distribusi film lengkap karena durasinya yang lebih panjang dan memungkinkan penyajian pesan yang mendalam. Sementara itu, Instagram akan digunakan untuk promosi *teaser* dan cuplikan film pendek yang singkat dan emosional. Instagram *Story*, dan Reels, memungkinkan penyampaian pesan yang cepat dan visual, yang sangat disukai oleh audiens muda yang lebih terbiasa dengan konten yang cepat. Melalui platform-platform ini, audiens dapat lebih mudah terlibat dengan konten dan berbagi pesan tentang stigma skizofrenia.

Dengan strategi media berbasis *AISAS* ini, film pendek "Sunyi" tidak hanya bertujuan mengedukasi, tetapi juga membangun gerakan sosial yang mengajak audiens untuk peduli, terlibat, dan menyebarkan kesadaran tentang pentingnya memahami penderita skizofrenia secara lebih empatik.

4.7.1 Visual Utama

Visual utama dalam film pendek “*Sunyi*” berperan sebagai elemen sentral yang menyampaikan pesan emosional dan memperkuat narasi cerita melalui pendekatan sinematografi. Gaya visual film ini mengikuti konsep visual realisme depresif, yaitu gaya yang merefleksikan suasana batin tokoh dengan pendekatan visual yang sunyi, dingin, dan melankolis.

Sinematografi dalam “*Sunyi*” dirancang dengan penggunaan kamera *handheld* dan *close-up shot* untuk menangkap ketidakstabilan emosi serta ketegangan psikologis yang dialami oleh tokoh Asha. Kamera sering kali bergerak secara tidak stabil untuk merepresentasikan gangguan pikiran dan delusi, memberikan pengalaman imersif bagi penonton.

Komposisi visual film mengacu pada pendekatan gaya *mise-en-scène* minimalis, dengan penekanan pada ruang kosong (*negative space*) sebagai simbol isolasi sosial dan kesepian. Warna dominan dalam film menggunakan palet *cool tone* seperti biru keabu-abuan dan hijau gelap untuk menghadirkan atmosfer suram yang mencerminkan suasana mental tokoh utama. Penggunaan cahaya rendah (*low-key lighting*) dan bayangan (*shadow blocking*) juga diterapkan untuk menonjolkan tekanan emosional dan rasa keterasingan.

Inspirasi visual diambil dari film-film psikologis seperti *A Beautiful Mind* dan *Joker*, yang menekankan keterlibatan emosional penonton melalui pendekatan visual yang intens, intim, dan terkadang tidak nyaman secara estetika. Teknik ini penting dalam membangun empati terhadap penderita skizofrenia tanpa harus menjelaskan secara verbal.

4.7.2 Visual Pendukung (BG, Elemen Estetika/*Super Graphic*, etc)

Visual pendukung dalam film pendek “*Sunyi*” merupakan elemen-elemen yang melengkapi dan memperkuat penyampaian visual utama. Elemen ini terdiri dari tipografi, latar, dan transisi yang dirancang untuk menjaga konsistensi estetika dan memperjelas nuansa film secara menyeluruh.

a. Tipografi

Tipografi yang digunakan dalam kampanye film “*Sunyi*” mengusung gaya sans-serif modern yang bersih dan sederhana, dengan pemilihan font Gabriel

Weiss atau Poppins. Pemilihan font ini menekankan kesan minimalis, tenang, dan kontemporer. Judul film "Sunyi" ditampilkan dengan huruf kapital berwarna putih di latar belakang gelap, menggambarkan keterasingan namun tetap jelas dan memiliki eksistensi yang kuat.

b. Latar (*Background*)

Latar-latar yang dipilih dalam film merupakan lokasi-lokasi yang merefleksikan dunia internal tokoh. Sebagian besar berlatar ruang domestik yang tertutup dan sunyi (seperti kamar tidur, kamar mandi, dan lorong sempit), yang memberikan kesan terisolasi. Lokasi luar seperti taman atau jalanan digunakan dalam adegan tertentu sebagai simbol pelepasan emosi atau harapan akan kebebasan, didukung oleh pencahayaan natural.

c. Transisi

Transisi antar adegan menggunakan teknik *fade-in/fade-out* dan *hard cut*. *Fade* digunakan untuk menggambarkan perubahan suasana hati tokoh atau loncatan waktu secara halus, sementara *hard cut* diterapkan dalam momen gangguan atau halusinasi untuk memperkuat efek disorientasi dan ketegangan psikologis. Beberapa transisi juga menampilkan suara sebagai penghubung antar adegan, memberikan kesan kontinuitas emosional yang tidak kasat mata.

Secara keseluruhan, visual pendukung dalam "Sunyi" tidak hanya bersifat estetis, tetapi juga berfungsi sebagai bahasa tambahan yang memperkuat narasi psikologis film, serta membantu penonton memahami kondisi skizofrenia dari sudut pandang emosional dan sensorik.

Penting untuk menciptakan kesan yang mendalam dengan mendukung pesan kampanye menggunakan elemen visual yang menarik dan mendalam. Oleh karena itu, film pendek ini akan didukung oleh elemen-elemen visual seperti *background graphics* (BG), *super graphics*, dan infografis. Penggunaan elemen-elemen visual ini bertujuan untuk memperkuat pesan yang disampaikan dan menciptakan hubungan emosional yang lebih dalam dengan audiens.

Elemen-elemen ini akan disesuaikan dengan *tone* dan *mood* dari film "Sunyi" untuk memastikan pesan yang diinginkan dapat tersampaikan dengan baik.

Super graphics dan infografis akan digunakan untuk memperjelas fakta-fakta penting tentang stigma skizofrenia, memberikan informasi tambahan yang mudah dipahami dan visual yang menarik. Dengan cara ini, kampanye tidak hanya informatif, tetapi juga menarik perhatian dan mampu menggugah emosi audiens.

4.7.3 Konten *Shareable*

Salah satu strategi penting dalam kampanye ini adalah menciptakan konten *shareable*, yaitu konten yang mudah dibagikan oleh audiens di media sosial. Konten *shareable* ini akan terdiri dari kutipan-kutipan dari film yang menggugah, pesan-pesan inspiratif, serta grafik atau visual yang mudah diingat. Setiap konten akan disertai dengan *hashtag* seperti #SunyiFilm dan #StopStigma untuk memudahkan penyebaran pesan di media sosial. Dengan membuat konten yang mudah dibagikan, audiens didorong untuk membagikan pengalaman mereka, berdiskusi tentang isu yang diangkat, dan memperkenalkan film kepada teman-teman mereka. Tujuan utama dari langkah ini adalah untuk memperluas jangkauan kampanye secara organik, mengundang audiens lebih banyak untuk terlibat dalam percakapan yang membangun pemahaman tentang skizofrenia. Melalui pendekatan ini, film "Sunyi" dapat dengan cepat menyebar ke berbagai audiens dan meningkatkan kesadaran tentang pentingnya dukungan terhadap penderita skizofrenia.

4.8 Timeline Media Kampanye

Untuk memastikan kelancaran dan efektivitas kampanye, berikut adalah timeline media yang merinci langkah-langkah yang akan diambil pada setiap tahap kampanye. Tabel berikut menggambarkan jadwal dan kegiatan yang akan dilakukan sepanjang periode kampanye untuk memaksimalkan jangkauan dan dampak pesan yang disampaikan.

Tabel IV. 6 Tabel Timeline Media Kampanye

Tahapan Kampanye	Periode	Kegiatan
Persiapan Kampanye	Bulan 1	- Desain konten media sosial (<i>feeds, stories, teaser film</i>)
		- Persiapan materi promosi dan rencana distribusi
Peluncuran Kampanye	Bulan 2	- Rilis film pendek "Sunyi" di YouTube dan Instagram
Penyebaran dan Penguatan Pesan	Bulan 3	- Penguatan kampanye dengan konten terkait (<i>quotes, infografis, cerita pribadi</i>)

		- Partisipasi audiens dengan <i>hashtag</i> #temanskizo, ajakan untuk berbagi
Pameran dan Promosi Booth	Bulan 4	
Evaluasi dan Tindak Lanjut	Bulan 5	- Mengukur dampak kampanye (survei audiens, analisis hasil jangkauan media sosial)

4.9 Konsep Verbal

Konsep Verbal berfokus pada penggunaan kata-kata untuk menyampaikan pesan, tema, dan tujuan proyek secara efektif. Dalam film "Sunyi", konsep verbal ini menyatukan elemen visual dengan teks untuk menciptakan dampak yang lebih besar bagi audiens.

Isi Konsep Verbal

a. Dialog

Dialog Asha mencerminkan perjuangannya dengan skizofrenia, ketakutan, dan perasaan terisolasi. Dialog ini akan memberikan audiens wawasan mendalam tentang perasaan Asha dan bagaimana dia berinteraksi dengan dunia di sekitarnya.

Contoh Dialog:

Asha: "Kadang aku nggak bisa bedain mana yang nyata dan mana yang cuma halusinasi."

Asha (narasi): "Aku ngerasa gabisa bedain mana yang nyata dan mana yang nggak. Itu jadi berat, karena aku nggak tahu siapa aku lagi."

b. Pesan Utama

Mengangkat kesadaran terhadap stigma mental, proyek ini bertujuan untuk mengajak audiens lebih empati dan memahami gangguan mental seperti skizofrenia.

Tujuan Konsep Verbal:

- a. Memberikan konteks emosional dan intelektual kepada audiens.
- b. Memperkuat pesan dan tema melalui dialog dan narasi.
- c. Menciptakan koneksi emosional antara karakter dan audiens.

4.9.1 *Tagline/Slogan*

Tagline yang digunakan dalam kampanye film pendek “*Sunyi*”

"Kehidupan yang Diam, Pikiran yang Berbicara."

Tagline ini menggambarkan esensi dari film “*Sunyi*”, yaitu kehidupan seorang penderita skizofrenia yang tampak tenang di permukaan, namun menyimpan pergolakan mental yang kompleks di dalam pikirannya. Kalimat ini menyiratkan dualitas antara realitas luar yang tampak biasa dan dunia batin yang penuh suara, keraguan, dan konflik internal.

Pilihan kata “diam” mencerminkan bagaimana masyarakat sering kali melihat penyintas skizofrenia sebagai pribadi yang pasif atau tertutup, sementara frasa “pikiran yang berbicara” menyimbolkan gejala batin, halusinasi, dan suara-suara internal yang sering tidak dipahami oleh orang lain. *Tagline* ini bertujuan untuk membangkitkan empati audiens terhadap kondisi yang tidak terlihat, serta mengajak masyarakat untuk lebih memahami bahwa tidak semua pergumulan hidup terlihat dari luar.

Dengan pendekatan ini, *tagline* berfungsi tidak hanya sebagai penguat judul “*Sunyi*”, tetapi juga sebagai pintu masuk emosional ke dalam narasi film dan kampanye edukasi yang menyertainya.

4.9.2 *Headline, Sub Headline, dan Bodycopy*

Headline

"Kehidupan yang Diam, Pikiran yang Berbicara."

Headline ini berfungsi sebagai penarik perhatian utama yang menggambarkan esensi film *Sunyi*—yaitu paradoks antara kesunyian lahiriah dan keramaian batin seorang penyintas skizofrenia.

Sub Headline

Satu cerita. Satu suara. Untuk mereka yang tak pernah didengar.

Sub headline ini memberikan konteks emosional dan sosial bahwa film ini bukan hanya narasi personal, tapi juga bentuk keberpihakan terhadap penderita yang kerap dipinggirkan karena stigma.

Bodycopy (untuk poster vertikal ukuran A3 atau media sosial)

Apa jadinya jika dunia menilai hanya dari apa yang mereka lihat?

Asha tampak diam, tapi pikirannya terus berbicara. Melalui "Sunyi", mari belajar mendengar lebih dalam. Dukung penghapusan stigma skizofrenia. Tonton di YouTube dan sebarkan suaranya.

CTA (Call to Action):

youtube.com/filmSunyi

#SunyiFilm #DengarkanYangTakTerdengar #AyoPeduliSkizofrenia

4.9.3 Tipografi/Jenis Huruf

Tipografi berfokus pada pemilihan jenis huruf dan penataan teks untuk memperkuat pesan visual dan menciptakan kesan tertentu.

1. Tipografi Utama

Typeface: *Gabriel Weiss Friends*

Jenis: Sans-serif

Karakteristik:

- a. Bersih dan minimalis
- b. Mudah dibaca dalam berbagai ukuran
- c. Netral dan modern, cocok untuk isu sosial
- d. Memberikan kesan profesional dan tidak mengganggu pesan utama

Digunakan untuk: Judul film, *tagline*, *headline* di poster, *subtitle* dalam film

2. Tipografi Sekunder (Pendukung)

Typeface: *Poppins*

Jenis: Sans-serif

Karakteristik:

- a. Bersih dan minimalis
- b. Mudah dibaca dalam berbagai ukuran
- c. Netral dan modern, cocok untuk isu sosial
- d. Memberikan kesan profesional dan tidak mengganggu pesan utama

Digunakan untuk: *Bodycopy*, kutipan wawancara, keterangan dalam publikasi, pamflet, dan publikasi cetak

4.10 Konsep Perancangan (*Layout & Komposisi*)

Konsep Perancangan berfokus pada penataan elemen-elemen visual untuk menciptakan desain yang terstruktur, jelas, dan mendalam. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa semua elemen visual yang ada mendukung cerita dan menciptakan kesan yang kuat bagi audiens.

4.10.1 *Layout* (Penataan Elemen Visual)

a. *Grid System*

Menggunakan sistem *grid* untuk menyusun elemen-elemen visual dengan konsisten, memastikan keseimbangan antara gambar, teks, dan elemen lainnya. *Grid* membantu penempatan karakter utama, *headline*, dan *call to action* dengan tepat.

b. Fokus Visual

Penempatan elemen visual utama (seperti wajah Asha atau simbol seperti burung dalam sangkar) di posisi yang menonjol dengan prinsip visual *hierarchy* agar audiens langsung tertarik pada elemen tersebut.

c. Komposisi Teks dan Gambar

Penataan gambar dan teks harus seimbang. Teks seperti *headline* atau *tagline* akan ditempatkan di bagian atas/bawah gambar utama dengan ukuran *font* yang besar untuk menarik perhatian, tanpa menghalangi gambar karakter utama.

4.10.2 Komposisi Visual (Struktur dan Penataan Elemen)

a. Visual *Hierarchy* (Hierarki Visual)

Elemen desain penting (misalnya gambar Asha atau *tagline*) ditempatkan di bagian paling menonjol dan besar, sementara elemen lainnya seperti deskripsi atau informasi tambahan lebih kecil dan ditempatkan di bagian bawah.

b. *Balance* (Keseimbangan)

Ada dua jenis keseimbangan: simetris (elemen diseimbangkan merata) dan asimetris (elemen tidak diseimbangkan tetapi tetap harmonis). Dalam film Asha, komposisi asimetris menggambarkan ketidakseimbangan emosional.

c. *Framing*

Menggunakan *framing* untuk memastikan elemen visual terfokus pada titik yang tepat. Misalnya, gambar *close-up* Asha menggunakan garis atau bayangan di sekitar karakter untuk menonjolkan ekspresi penuh kecemasan.

d. *Leading Lines* (Garis Pembimbing)

Garis-garis visual yang mengarahkan pandangan audiens menuju objek atau elemen penting dalam desain. Misalnya, garis jalan dalam adegan luar yang menggambarkan perjalanan emosional Asha.

4.10.3 Alur Visual dan Dinamika

a. Dinamika Visual

Alur visual dinamis digunakan untuk menggambarkan perubahan emosi dalam cerita. Misalnya, *zoom-in* cepat atau kamera goyang untuk menggambarkan ketegangan dan kecemasan dalam diri Asha.

b. Penggunaan Transisi

Transisi seperti *fade-in* atau *cut* cepat akan membantu membentuk alur visual dan mendukung *mood* cerita. Transisi lembut dalam adegan *flashback* memberi nuansa kehilangan, sementara transisi lebih cepat digunakan untuk momen ketegangan.

4.10.4 Tujuan Konsep Perancangan (*Layout & Komposisi*):

a. Menata Elemen Secara Estetis

Membuat desain terstruktur dan koheren, memudahkan audiens untuk mengikuti alur cerita.

b. Mengoptimalkan Pesan Visual

Memperkuat pesan tentang kesepian, kecemasan, dan harapan Asha dengan komposisi yang tepat.

c. Menciptakan Kesan yang Kuat dan Mendalam

Menyusun elemen visual untuk memberi kesan pertama yang kuat dan meninggalkan kesan mendalam pada audiens.

4.11 Penerapan Desain (*Final Artwork*)

Pada sub-bab Penerapan Desain (*Final Artwork*), dibahas penerapan desain visual dan elemen estetika dalam tahap produksi dan pasca-produksi film pendek "Sunyi". Tahapan produksi dan pasca-produksi berperan penting dalam merealisasikan konsep desain dan menciptakan dampak visual serta emosional yang diinginkan. Semua elemen desain yang direncanakan sebelumnya, seperti sinematografi, warna, pencahayaan, dan desain suara, digabungkan untuk menghasilkan karya final yang mendalam bagi audiens.

Desain *feeds* Instagram @temanskizo juga dibahas di sini. Desain *feeds* ini mencakup elemen visual yang konsisten dengan tema film, seperti *teaser*, *quotes*, dan grafik yang mendukung narasi kampanye. *Feeds* ini bertujuan menarik perhatian audiens di platform digital, membangun kesadaran, dan mendorong partisipasi audiens dalam menyebarkan pesan film.

A. Final Artwork Film Pendek "Sunyi"

1. Produksi

Proses produksi film pendek "Sunyi" dilakukan selama 2 hari, yaitu pada hari Rabu dan Kamis pada tanggal 25-26 Juni 2025. Hari pertama dan kedua dilakukan di Apartemen Casa de Parco Bsd untuk mengambil seluruh *scene* film pendek "Sunyi".



Gambar IV. 50 Shooting Scene Bayangan



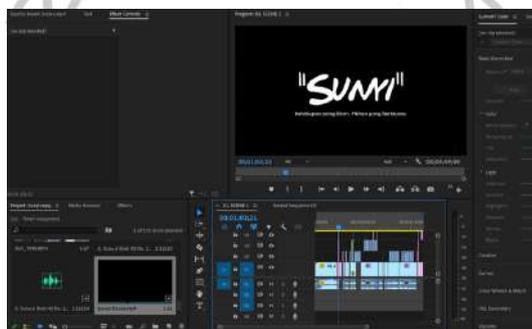
Gambar IV. 51 Shooting Kamar Apartemen

2. Pasca Produksi

Setelah proses produksi selesai, tahapan pasca-produksi dimulai. Ini adalah fase pengolahan gambar, suara, dan elemen lainnya untuk menciptakan tampilan akhir yang menyampaikan pesan dengan efektif.

a. *Offline Editing*

Offline Editing dilakukan untuk menyusun potongan-potongan adegan sesuai dengan alur cerita yang diinginkan.



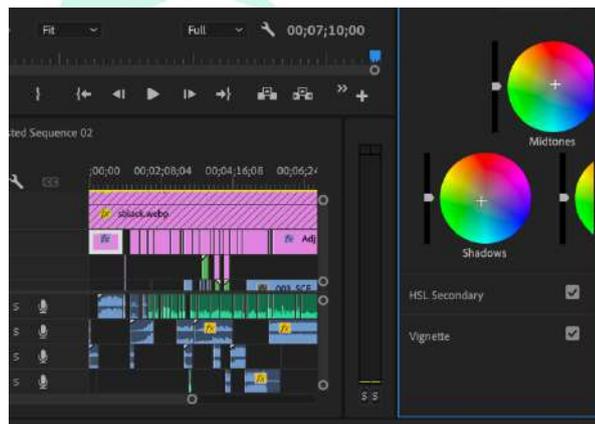
Gambar IV. 52 Offline Editing cut to cut

b. *Online Editing*

Online editing adalah proses pengeditan terakhir yang dilakukan setelah tahap *offline editing*. Proses ini berfokus pada penyempurnaan dan penyelesaian film atau video yang siap ditayangkan.



Gambar IV. 53 Online Editing



Gambar IV. 54 Color Grading

c. Hasil Potongan Gambar pada Film



Gambar IV. 55 Lorong Apartemen



Gambar IV. 56 Potongan Berita Skizofrenia



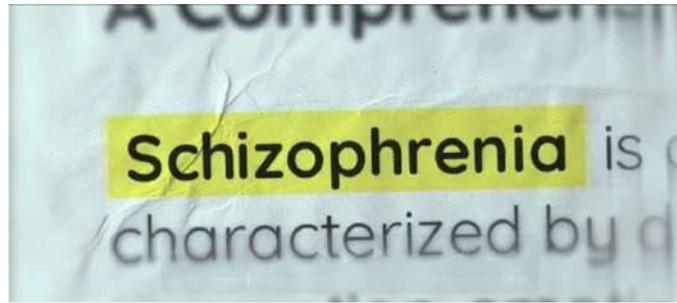
Gambar IV. 57 Orang 1 di wawancara



Gambar IV. 58 Orang 2 di wawancara



Gambar IV. 59 Orang 3 di wawancara



Gambar IV. 60 Match cut text "Schizophrenia"



Gambar IV. 61 Opening title "Sunyi"



Gambar IV. 62 Siluet Asha memegang kuping



Gambar IV. 63 Mata Asha



Gambar IV. 64 Asha sedang di wawancara



Gambar IV. 65 Langit mendung



Gambar IV. 66 Scene Burung didalam kandang



Gambar IV. 67 Extreme Close Up tangan Asha gelisah



Gambar IV. 68 Scene Asha merasa terintimidasi (Scene Flashback)



Gambar IV. 69 Asha mendengar bisikan (Scene Flashback)



Gambar IV. 70 Scene Siluet Asha diruqyah



Gambar IV. 71 Scene Flashback Pintu ngeblur



Gambar IV. 72 Scene Flahsback Asha teriak kencang



Gambar IV. 73 Scene Flashback Asha melihat sesuatu



Gambar IV. 74 Scene Flashback Asha ketakutan dikamar mandi



Gambar IV. 75 Siluet Asha dikejar bayangan



Gambar IV. 76 Scene Asha kecil Bersama orang tua dan kakaknya



Gambar IV. 77 Scene Asha Bersama teman



Gambar IV. 78 Asha dipeluk temannya



Gambar IV. 79 Wawancara Klara



Gambar IV. 80 Scene Asha mulai memberi harapan



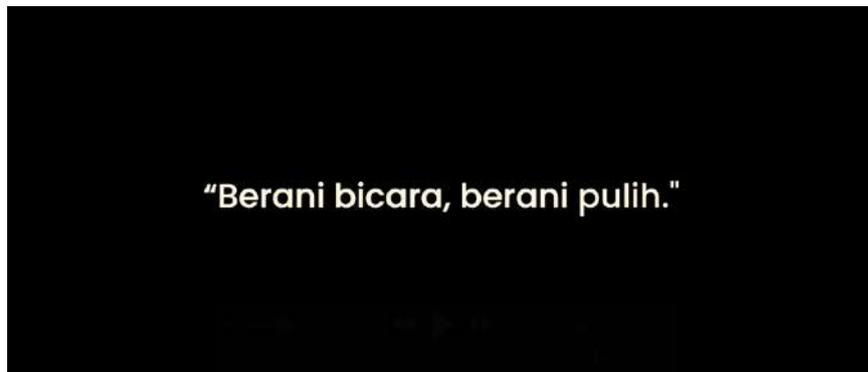
Gambar IV. 81 Asha dapat chat dari kakaknya



Gambar IV. 82 Scene Asha minum obat



Gambar IV. 83 Scene burung bebas



Gambar IV. 84 Quotes pada akhir film



Gambar IV. 85 Credit Scene "Sunyi"

d. Distribusi

1. Poster *Portrait* dan *Landscape*

Konsep Poster untuk film pendek "Sunyi" dirancang dengan elemen-elemen visual yang kuat, menggambarkan esensi dari cerita dan tema yang ingin disampaikan. Poster ini menggunakan gambar utama sebuah TV tua di ruangan kosong, yang menjadi simbol utama dari rasa kesendirian dan ketidakstabilan mental yang dialami karakter utama, Asha.

a) Muka Perempuan dengan Tatapan Kosong

Karakter Asha ditampilkan dengan tatapan kosong, menggambarkan perasaan terisolasi dan kebingungannya, yang menjadi tema utama dalam film ini. Tatapan kosong tersebut mencerminkan pengalaman psikologis yang dialami oleh penderita skizofrenia.

b) Burung sebagai Metafora

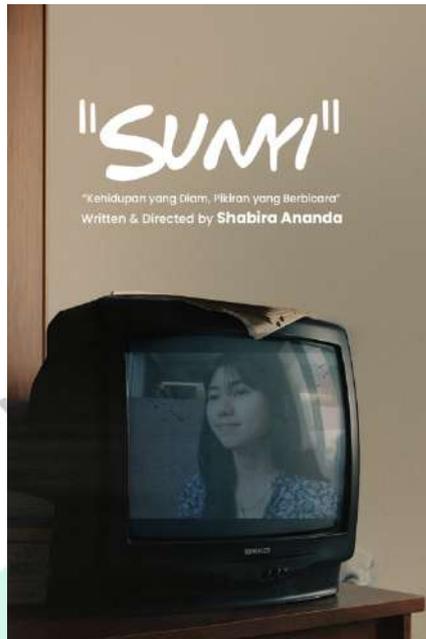
Burung yang terbang di layar TV digunakan sebagai simbol kebebasan. Burung menggambarkan ide tentang kebebasan berpikir atau melarikan diri dari beban pikiran yang terperangkap. Meskipun karakter Asha merasa terisolasi, simbol burung ini memberikan harapan tentang kemungkinan untuk terbebas dari penghalang mental yang ada.

Poster ini bertujuan untuk menciptakan kesan mendalam dan membangkitkan rasa ingin tahu audiens mengenai kisah yang akan diungkapkan dalam film. Dengan menggunakan elemen-elemen visual yang sederhana namun penuh makna, poster ini menggambarkan kesendirian, ketidakpastian, dan distorsi persepsi yang menjadi tema utama dalam film pendek ini.

Hasil Poster film pendek “Sunyi”



Gambar IV. 86 Poster Landscape untuk Thumbnail Youtube



Gambar IV. 87 Poster Portrait

2. T-Shirt



Gambar IV. 88 T-Shirt Sunyi

Film Pendek “Sunyi”

Desain pertama yang mewakili film pendek “Sunyi” ini menampilkan ilustrasi karakter utama, Asha, dengan elemen simbolis berupa burung terbang. Burung ini melambangkan kebebasan dan pelepasan dari kesunyian atau isolasi yang dirasakan oleh individu dengan gangguan kesehatan mental, seperti yang digambarkan dalam film. Desain ini menggambarkan perjalanan emosional Asha, dengan kesan minimalis dan warna yang simpel namun kuat, yang mencerminkan kedalaman cerita dalam film “Sunyi”. T-shirt ini menjadi sarana yang efektif untuk menyampaikan pesan penting tentang skizofrenia, sekaligus memberikan

cara yang *stylish* bagi penonton atau pendukung kampanye untuk turut berpartisipasi dalam mengurangi stigma terhadap gangguan mental.

@temanskizo Campaign

Desain kedua dan ketiga dibuat untuk mendukung kampanye *@temanskizo*, yang bertujuan untuk menghilangkan stigma seputar kesehatan mental dan mengajak masyarakat untuk lebih mendukung mereka yang hidup dengan kondisi ini.



Gambar IV. 89 T-shirt *@temanskizo 1*

Desain Kedua: Menggunakan ilustrasi megaphone (peluit besar) yang menggema dengan pesan “*Break Stigma, Embrace the Support*” (Pecahkan Stigma, Peluk Dukungan). Desain ini bertujuan untuk menyuarakan pentingnya berbicara tentang stigma mental dan mendukung mereka yang membutuhkan dukungan. Penggunaan *megaphone* sebagai simbol memanggil perhatian dan tindakan dari masyarakat.



Gambar IV. 90 T-shirt *@temanskizo 2*

Desain Ketiga: Desain ini menggunakan tipografi yang elegan dengan kata-kata “*Dukung, Pahami, Terima*” yang diapit oleh gambar burung terbang. Pesan ini mengajak kita untuk mendukung, memahami, dan menerima individu yang mengalami masalah kesehatan mental, dengan menggambarkan harapan dan penguatan melalui simbol burung yang terbang.

3. *Totebag* “*Sunyi*”



Gambar IV. 91 Totebag “*Sunyi*”

Desain pertama untuk *totebag* mengusung ilustrasi dari film pendek “*Sunyi*”, menampilkan karakter Asha dengan elemen burung terbang di sekitarnya. Gambar ini menggambarkan kebebasan dan harapan yang diusung oleh film ini, serta simbolisasi dari perjalanan Asha untuk mengatasi kesunyian dan stigma seputar skizofrenia. *Totebag* ini tidak hanya fungsional tetapi juga menjadi media yang efektif untuk menyampaikan pesan tentang pentingnya memahami gangguan mental.

@temanskizo *Campaign*



Gambar IV. 92 Totebag @temanskizo 1

Desain kedua dan ketiga dari *totebag* mendukung kampanye @temanskizo dengan pesan-pesan kuat tentang menghilangkan stigma dan memberikan dukungan kepada individu dengan gangguan mental.

Desain Kedua

Totebag ini menampilkan megaphone dengan teks “*Break Stigma, Embrace the Support*” yang menggema, mengajak orang untuk berbicara dan memberikan dukungan kepada mereka yang hidup dengan gangguan mental. Desain ini menggabungkan visual yang memanggil perhatian dengan pesan penting untuk melawan stigma.

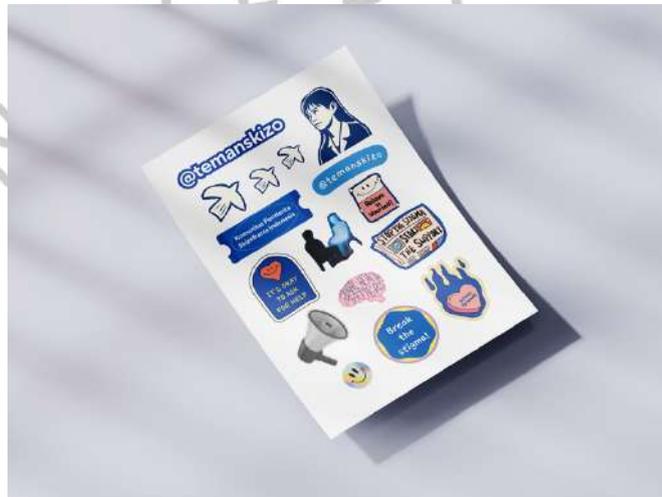


Gambar IV. 93 Totebag @temanskizo 2

Desain Ketiga

Desain ini menggunakan kata-kata “*Dukung, Pahami, Terima*” yang diapit oleh gambar burung terbang, mengajak kita untuk mendukung, memahami, dan menerima individu yang hidup dengan masalah kesehatan mental. Burung terbang di sini melambangkan harapan dan kebebasan, memberikan nuansa positif dan mendukung pesan inklusivitas.

4. Sticker



Gambar IV. 94 Sticker “@temanskizo x “Sunyi””

Desain *sticker* ini dirancang untuk mendukung kampanye @temanskizo, yang bertujuan untuk mengurangi stigma terhadap skizofrenia dan meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai pentingnya dukungan bagi individu dengan gangguan mental. *Sticker-sticker* ini dapat digunakan di berbagai permukaan seperti laptop, buku, dan alat tulis, untuk menyebarkan pesan positif tentang kesehatan mental.

Sticker ini terdiri dari berbagai elemen yang mencakup:

1. **Logo @temanskizo** – Sebagai pengingat bagi siapa saja yang melihat untuk terus terhubung dengan komunitas ini dan mendukung kampanye.
2. **Pesan Positif** – Seperti "*Believe in Yourself*," "*Stop the Stigma*," dan "*It's Okay to Ask for Help*," yang memberikan dorongan mental bagi mereka yang menghadapi stigma.

3. **Simbol Ikonik** – Seperti *megaphone* (peluit besar), hati yang terbakar, dan simbol-simbol lain yang mendukung pesan keberanian dan pemahaman terhadap gangguan mental.
4. **Pesan Tentang Kesehatan Mental** – Seperti "*Mental Health Matters*" dan "*Break the Stigma*," yang mengingatkan bahwa kesehatan mental sama pentingnya dengan kesehatan fisik.
5. **Gantungan Kunci**



Gambar IV. 95 Gantungan Kunci @temanskizo

Desain Pertama

Gantungan kunci ini menampilkan desain dengan pesan "*Stop the Stigma, Start the Support*". Dengan ilustrasi surat kabar yang mencakup ekspresi dua wajah (satu sedih dan satu bahagia), gantungan kunci ini mengajak orang untuk berhenti memperkuat stigma dan mulai memberikan dukungan bagi mereka yang membutuhkan. Desain ini menjadi alat yang tepat untuk terus mengingatkan orang di sekitar kita tentang pentingnya mengurangi stigma terhadap gangguan mental dan mendukung mereka yang sedang berjuang.

Desain Kedua

Desain gantungan kunci kedua menggunakan logo dari kampanye @temanskizo dengan tambahan gambar burung terbang di sisi kanan logo. Simbol burung melambangkan kebebasan, harapan, dan dukungan yang terus berkembang. Gantungan kunci ini sangat cocok untuk menunjukkan dukungan terhadap kampanye kesehatan mental, dengan desain yang *simple* dan langsung mengarah pada penyebaran pesan positif.

6. Kipas Tangan



Gambar IV. 96 Kipas tangan @temanskizo x Sunyi

Desain Pertama

Kipas tangan pertama menampilkan pesan “*Dukung, Pahami, Terima*” dengan gambar burung terbang. Desain ini mengajak kita untuk memberikan dukungan, pemahaman, dan penerimaan terhadap individu yang hidup dengan gangguan kesehatan mental. Burung yang terbang melambangkan harapan dan kebebasan, memberikan kesan positif dan mendalam tentang pentingnya mengurangi stigma sosial.

Desain Kedua

Desain kedua menampilkan ilustrasi wajah Asha, karakter utama dari film “*Sunyi*”, yang menggambarkan perasaan introspeksi dan ketenangan meskipun berada dalam perjuangan. Kipas tangan ini membawa pesan tentang perjalanan emosional yang digambarkan dalam film, dengan fokus pada penggambaran karakter Asha yang berjuang melawan stigma

mental. Desain ini menjadi alat yang menyampaikan pesan tentang pentingnya mengenal dan memahami kondisi mental dengan lebih baik.

B. Final Artwork Desain Instagram @temanskizo

Desain Instagram @temanskizo dibuat sebagai bagian dari kampanye untuk mengurangi stigma terhadap skizofrenia di masyarakat. Dalam desain ini, digunakan elemen visual yang konsisten dengan tema film pendek "Sunyi", yang menyampaikan pesan secara langsung dan emosional.

Setiap postingan feeds di Instagram dirancang untuk mendukung narasi kampanye yang disampaikan melalui film pendek, dengan tujuan mengundang perhatian audiens, membangkitkan minat, dan memotivasi audiens untuk berbagi informasi. Desain feeds ini juga bertujuan untuk mengedukasi masyarakat mengenai mitos dan fakta seputar skizofrenia, serta mengajak audiens untuk lebih peduli dan memahami kondisi kesehatan mental.

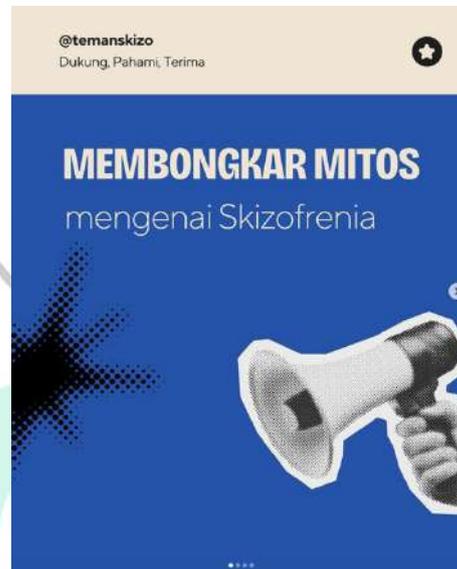
Contoh desain yang ditampilkan mencakup:

1. Desain *Feeds* dengan visual yang menarik yang mengajak audiens untuk menyimak lebih dalam mengenai skizofrenia dan dampak stigma terhadap penderita.



Gambar IV. 97 Desain Feeds @temanskizo

2. Infografis yang memecahkan mitos dan menyampaikan fakta penting seputar skizofrenia, sehingga audiens dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik.



Gambar IV. 98 Desain Feeds @temanskizo 2



Gambar IV. 99 Desain Feeds @temanskizo 3



Gambar IV. 100 Desain Feeds @temanskizo 4



Gambar IV. 101 Desain Feeds @temanskizo 5

3. Pesan edukatif berupa *tagline* dan ajakan untuk berbagi, yang memfasilitasi penyebaran informasi lebih luas melalui platform media sosial.

Warna yang digunakan dalam desain, seperti biru tua dan krem, dipilih untuk menciptakan kesan yang tenang dan dapat membangkitkan rasa empati. Biru tua melambangkan kepercayaan, ketenangan, dan pendidikan, yang penting dalam menyampaikan pesan yang serius namun tetap mengundang perhatian audiens. Sedangkan krem memberikan nuansa hangat dan inklusif,

menciptakan hubungan yang lebih dekat dengan audiens dan memberikan kesan bahwa pesan yang disampaikan mudah dipahami.

Elemen visual seperti ikon megafon, mata, kupu-kupu, dan tangan yang menggenggam pensil dirancang untuk memperkuat pesan kampanye dengan cara yang simbolik dan mudah dimengerti. Megafon menggambarkan ajakan untuk berbicara, menyuarakan pemahaman baru mengenai skizofrenia, sedangkan mata melambangkan kesadaran dan membuka pandangan untuk melihat isu ini dari perspektif yang berbeda. Kupu-kupu digunakan untuk menunjukkan transformasi dan perubahan, yang diharapkan dapat terjadi di masyarakat seiring dengan peningkatan pemahaman terhadap penderita skizofrenia. Tangan dengan pensil merepresentasikan pendidikan dan pengetahuan, yang menjadi kunci dalam mengurangi stigma melalui penyebaran informasi yang tepat.

Dengan desain yang memadukan elemen visual yang kuat dan penggunaan warna yang strategis, feeds Instagram ini diharapkan dapat menarik perhatian, meningkatkan minat, dan mengundang partisipasi audiens dalam kampanye. Desain ini juga bertujuan untuk menciptakan kesadaran sosial yang lebih besar tentang skizofrenia dan membantu audiens untuk mengurangi stigma sosial yang sering kali menghambat penderita untuk mencari bantuan dan dukungan.

C. Perancangan Kampanye dan Film Pendek "Sunyi" melalui Instagram Feeds

Kampanye untuk mengurangi stigma terhadap skizofrenia melalui akun Instagram @temanskizo bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang gangguan mental, khususnya skizofrenia. Desain *feeds* yang ditampilkan di Instagram ini menjadi bagian penting dari perancangan kampanye, yang tidak hanya mencakup film pendek "Sunyi", tetapi juga elemen visual pendukung yang dirancang untuk memperkuat pesan kampanye.



Gambar IV. 102 Desain Feeds @temanskizo 6

Desain Feeds 1: Melawan Stigma

1. Visual: Ikon burung terbang dan elemen grafis yang ringan melambangkan perubahan dan harapan. Penggunaan tipografi besar dan tegas seperti "MELAWAN STIGMA" bertujuan untuk menarik perhatian audiens dengan pesan yang langsung dan jelas.
2. Pesan: Menggugah pertanyaan tentang bagaimana media dapat berperan dalam melawan stigma terhadap gangguan mental, serta memberikan pesan harapan untuk perubahan sosial.

Desain Feeds 2: Film Pendek "Sunyi"

1. Visual: Desain ini memperkenalkan film pendek "Sunyi" yang berfokus pada stigma skizofrenia. Gambar karakter dalam layar TV memberikan kesan intim dan mengundang audiens untuk lebih peduli terhadap kehidupan seseorang dengan gangguan mental.
2. Pesan: Menyampaikan informasi bahwa film ini merupakan sarana untuk menghadirkan pemahaman baru tentang stigma skizofrenia, dengan tujuan untuk memanusiakan penderita dan menghilangkan ketakutan atau ketidaktahuan yang sering muncul akibat stigma.

Desain feeds ini secara keseluruhan bertujuan untuk membangun kesadaran sosial dan memperkenalkan film pendek "Sunyi" sebagai sarana untuk menyebarkan pemahaman yang lebih dalam tentang skizofrenia. Penggunaan warna, elemen visual, dan tipografi yang menarik perhatian dirancang untuk menciptakan hubungan emosional dengan audiens, serta

mendorong audiens untuk berpartisipasi dalam kampanye ini melalui berbagi informasi atau menyuarakan pemahaman baru.

