PLAGIARISM CHECK.ORG

2.27%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 15 JUL 2025, 10:53 AM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

CHANGED TEXT 2.27%

QUOTES 0.08%

Report #27494843

14 BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Skizofrenia merupakan gangguan mental serius dan sering kali disalahpahami oleh masyarakat. 17 Stigma negatif yang melekat pada penderita skizofrenia dapat memperburuk kondisi penderita. Banyak masyarakat yang menganggap penderita skizofrenia sebagai individu yang berbahaya atau bahkan sebagai akibat dari gangguan mistis, seperti sihir atau pengaruh jin (Halodoc, 2021). Persepsi seperti ini memperburuk stigma yang ada dan semakin menambah kesulitan yang dihadapi oleh penderita, termasuk menghambat penderita untuk mencari bantuan medis yang diperlukan. Kondisi ini tidak terlepas dari kurangnya edukasi masyarakat terkait gejala dan realitas yang dihadapi oleh penderita (dr. Fadhil Rizal Makarim, 2021). Bersumber dari data yang dirilis oleh National Institute of Mental Health tahun 2021, stigma terhadap skizofrenia menjadi salah satu penghalang utama bagi penderita untuk mendapatkan bantuan, berpartisipasi dalam kegiatan sosial, atau memperoleh pekerjaan. Prevalensi skizofrenia tercatat sekitar 7 kasus untuk setiap 1.000 rumah tangga, menunjukkan masih banyak individu yang mengalami kondisi ini (Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan, 2018). Sayangnya, pemahaman masyarakat tentang skizofrenia masih minim, sehingga diskriminasi dan kesalahpahaman terhadap penderita terus berlangsung. Stigma terhadap individu dengan gangguan mental masih menjadi masalah utama di Indonesia, terutama mengingat tingginya

prevalensi gangguan mental tersebut. 13 Berdasarkan data dari Riskesdas, pada tahun 2013 tercatat sekitar 400.000 orang atau sekitar 1,7% mengalami gangguan jiwa berat, seperti skizofrenia. Angka ini kemudian menunjukkan peningkatan yang signifikan, menjadi 7% pada tahun 2018. (Kemenkes, 2018). Data Riskesdas 2018 juga mengungkapkan bahwa 31% rumah tangga dengan anggota keluarga penderita skizofrenia memilih tindakan pasung dibandingkan berkonsultasi dengan tenaga kesehatan profesional. Kondisi ini menggambarkan bahwa stigma yang berkembang tidak hanya menyebabkan isolasi sosial, tetapi juga berkontribusi pada rendahnya pemahaman masyarakat tentang pentingnya pengobatan medis untuk gangguan mental. Sumber ini menekankan bahwa stigma yang tinggi dapat menghalangi 1 penderita untuk mencari bantuan, sehingga memperburuk kualitas hidup penderita. Stigma terhadap skizofrenia muncul dari berbagai faktor. Identifikasi masalah menunjukkan bahwa stigma sosial mengakibatkan penderita sering kali terisolasi secara sosial dan sulit mendapatkan dukungan. Kurangnya pemahaman masyarakat menimbulkan diskriminasi terhadap penderita, dan memperburuk keadaan. Keterbatasan media edukasi yang efektif menyebabkan informasi tentang gejala, dampak, dan kebutuhan sosial penderita tidak tersampaikan dengan baik (Helfi et al., 2021). Minimnya representasi positif penderita skizofrenia di media juga memperkuat stereotip negatif yang melekat pada gangguan mental ini. Media visual, khususnya film pendek, memiliki potensi besar untuk membantu mengatasi stigma ini (Adam Damaian et al., 2024). Bersumber dari penelitian yang diterbitkan di (Frontiers in Psychology, 2021) media seperti film pendek mampu menyampaikan pesan secara emosional dan mendalam, sehingga efektif dalam mengubah persepsi masyarakat. Platform video pendek saat ini telah menjadi media yang sangat populer untuk mencari informasi dan hiburan, dengan tingkat penetrasi mencapai 70% di kalangan pengguna di Indonesia. Di Indonesia, waktu yang dihabiskan untuk menonton video pendek mencapai rata-rata 2,1 jam per hari. (Indonesia Short Video White Paper, 2023). Data ini mengindikasikan

bahwa platform seperti TikTok dan YouTube menjadi alat yang sangat potensial untuk menyampaikan pesan edukatif kepada audiens, terutama generasi muda yang aktif di media digital. Film pendek juga memiliki potensi besar sebagai alat kampanye yang efektif dalam meningkatkan kesadaran tentang isu sosial, termasuk kesehatan mental (World Health Organization, 2023). Kampanye berbasis film pendek terbukti efektif dalam menyampaikan pesan sosial, termasuk isu kesehatan mental, karena dapat menyampaikan informasi secara ringkas dan emosional, serta mempengaruhi audiens dengan cara yang lebih mudah dipahami dan diingat (Dimas Jayadinekat, 2025). Studi di Amerika Serikat menunjukkan bahwa film pendek seperti " The Distraction karya Matty Brown berhasil meningkatkan empati penonton terhadap individu dengan depresi, sementara kampanye serupa di Inggris mampu mengurangi stigma sosial terhadap kesehatan mental hingga 4 0% di kalangan penonton muda (Jason Sondhi, 2020). Dengan memanfaatkan rata-rata konsumsi video pendek yang tinggi di Indonesia, pendekatan ini dapat menjadi strategi kampanye 2 yang tepat untuk meningkatkan kesadaran dan mengurangi stigma sosial terhadap isu skizofrenia melalui film pendek seperti "Sunyi". Pendekatan menggunakan film pendek tidak hanya untuk menyampaikan informasi, melainkan juga memanfaatkan narasi visual untuk menyentuh emosi audiens, sehingga menciptakan dampak yang lebih mendalam dan mendorong perubahan sikap dalam masyarakat. 1.2 Identifikasi Masalah Dari uraian latar belakang yang ada, penulis mengidentifikasi beberapa isu yang memerlukan solusi, antara lain: 1. Stigma terhadap skizofrenia di masyarakat yang menyebabkan penderita mengalami isolasi sosial serta kesulitan mencari dukungan. 2. Kurangnya pemahaman masyarakat tentang skizofrenia sehingga sering mengarah pada kesalahpahaman dan diskriminasi terhadap penderita. 3. Media kampanye yang ada masih jarang memanfaatkan pendekatan kreatif, seperti film pendek, untuk menyampaikan pesan edukatif tentang pentingnya memahami dan mendukung penderita skizofrenia. 4. Minimnya representasi positif penderita skizofrenia di media yang memperburuk stigma sosial sekaligus memperkuat

stereotip negatif tentang gangguan mental ini. 1.3 Rumusan Masalah Penulis mengidentifikasi dua rumusan masalah yang menjadi landasan dalam mencari solusi, yaitu: 1. Bagaimana merancang film pendek "Sunyi" yang mampu mengedukasi masyarakat tentang skizofrenia dan mengurangi stigma sosial terhadap penderita? 2. Bagaimana membuat strategi kampanye yang tepat dalam menyusun film pendek yang dapat meningkatkan pemahaman masyarakat tentang skizofrenia dan mendukung pengurangan stigma sosial? 1.4 Batasan Masalah Penelitian ini membahas perancangan dan penyampaian pesan melalui film pendek berjudul "Sunyi", yang berfokus pada tema stigma skizofrenia dan pemahaman masyarakat tentang skizofrenia. Penelitian ini mencakup teknik perfilman sebagai bagian dari pembahasan, termasuk sinematografi, pencahayaan, pengambilan gambar, warna, dan tata suara. 3 Teknik-teknik tersebut dianalisis untuk memperkuat narasi serta menyampaikan pesan secara efektif kepada audiens. Penelitian ini juga membahas strategi kampanye yang relevan untuk mendistribusikan film pendek kepada audiens yang tepat melalui platform digital, media sosial, atau festival film, dengan tujuan meningkatkan pemahaman masyarakat dan mendukung pengurangan stigma sosial. Penelitian ini tidak akan membahas aspek teknis produksi film secara mendalam, seperti perangkat keras atau software editing , tetapi lebih menekankan bagaimana elemen-elemen sinematik dan strategi kampanye mendukung pesan film. 1.5 Tujuan Penelitian Berdasarkan uraian latar belakang dan permasalahan yang dijelaskan, penulis merumuskan tujuan dalam penulisan tugas akhir ini, yaitu: 1. Merancang film pendek "Sunyi" sebagai media edukatif yang mampu mengurangi stigma terhadap skizofrenia dan meningkatkan pemahaman masyarakat tentang gangguan mental ini. 2. Menganalisis dampak emosional yang ditimbulkan oleh film "Sunyi" terhadap penonton, dengan harapan film ini dapat memicu refleksi diri dan membuka diskusi lebih luas mengenai stigma terhadap skizofrenia di masyarakat. 1.6 Manfaat Penelitian Manfaat dari penelitian ini dapat dirasakan dari berbagai aspek, baik secara teoritis maupun praktis. Penelitian ini diharapkan

dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan literatur akademik, mendukung kreasi karya kreatif, dan memberikan dampak positif bagi masyarakat. 18 Berikut adalah manfaat yang diperoleh dari penelitian ini secara lebih rinci: 1.6 1Manfaat Teoritis a. Kontribusi terhadap literatur dan memberikan wawasan baru mengenai bagaimana film pendek dapat digunakan sebagai alat untuk mengurangi stigma terhadap skizofrenia. b. Pemahaman yang lebih baik tentang skizofrenia dan pengaruh stigma terhadap penderita. c. Menjadi dasar bagi penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan media audiovisual dalam edukasi tentang gangguan mental dan stigma sosial. 4 1.6.2Manfaat Praktis a. Memberikan panduan praktis bagi pembuat film dalam merancang film pendek yang bertemakan stigma skizofrenia, sehingga dapat diterapkan dalam proyek- proyek kreatif lainnya. b. Media untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang skizofrenia, mengurangi stigma, dan memperkenalkan perspektif yang lebih empati terhadap penderita. c. Film "Sunyi" diharapkan dapat memberikan pendidikan kepada penonton tentang pentingnya pemahaman yang benar tentang skizofrenia dan cara mendukung penderita. 1.6.3Manfaat bagi Universitas Pembangunan Jaya a. Menambah wawasan dan media pembelajaran baru terkait isu kesehatan mental. b. Mengembangkan program kesehatan mental dan pengurangan stigma sosial. c. Dapat menjadi acuan untuk peneliti selanjutnya dalam bidang komunikasi visual dan kesehatan mental. 1.6.4Manfaat bagi Peneliti a. Meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam mengkomunikasikan isu kesehatan mental melalui media visual. b. Mengembangkan kemampuan dalam desain komunikasi visual, termasuk menyampaikan pesan sosial dan psikologis secara efektif. c. Kontribusi bagi dunia kreatif dan akademis, khususnya yang mengangkat isu-isu sosial seperti stigma terhadap gangguan mental, serta memperkaya kajian akademis terkait komunikasi visual dan pengaruh media terhadap persepsi sosial. 1.6.5Manfaat bagi Masyarakat a. Meningkatkan pemahaman tentang skizofrenia dan mengurangi stigma sosial yang melekat pada penderita gangguan mental. b. Menginspirasi perubahan sikap dalam masyarakat terhadap penderita skizofrenia, mendorong lebih banyak empati

dan dukungan sosial. c. Membuka wawasan masyarakat mengenai dampak stigma terhadap penderita skizofrenia dan pentingnya menciptakan lingkungan sosial yang lebih inklusif dan mendukung. 5 1.7 Sistematika Penulisan Struktur Penyusunan Proposal Tugas Akhir: Proposal tugas akhir ini disusun dengan mempertimbangkan kemudahan akses dan pemahaman terhadap isi laporan. Struktur penyusunan tugas akhir ini terbagi dalam beberapa bagian utama, sebagai berikut: a. Bagian Awal Proposal Tugas Akhir Bagian ini mencakup abstrak, dokumen persyaratan, daftar isi, daftar gambar, dan daftar tabel. Bagian awal bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai keseluruhan laporan serta memudahkan pembaca dalam menemukan informasi penting pada setiap bagian laporan tugas akhir ini. b. Bagian Isi Proposal Tugas Akhir 1. BAB I PENDAHULUAN Berisi dasar dan latar belakang pemilihan topik serta tujuan dari penelitian dan perancangan karya. Bab ini mencakup: 1.1 Latar Belakang Menguraikan masalah sosial tentang stigma terhadap penderita skizofrenia yang masih sangat kuat di masyarakat. Kurangnya pemahaman masyarakat mengenai gangguan mental ini sering kali berujung pada diskriminasi dan isolasi sosial terhadap penderita. Stigma ini memperburuk kualitas hidup penderita dan membatasi akses penderita terhadap dukungan sosial yang dibutuhkan. Isu ini perlu diangkat melalui media yang lebih efektif, salah satunya dengan memanfaatkan film pendek yang mampu menyampaikan pesan secara emosional dan mudah dipahami oleh audiens. 1.2 Identifikasi Masalah Menyebutkan stigma terhadap penderita skizofrenia, kurangnya pemahaman, dan minimnya representasi positif dalam media. Masalah utama yang dihadapi adalah stigma yang terus ada terhadap penderita skizofrenia. Hal ini diperburuk oleh kurangnya informasi yang akurat tentang gangguan mental ini, yang menyebabkan kesalahpahaman dan ketidakmampuan masyarakat untuk melihat penderita skizofrenia sebagai individu yang membutuhkan dukungan, bukan sebagai orang yang patut dijauhi. Di sisi lain, representasi penderita skizofrenia di media sering kali sangat terbatas atau 6 penuh dengan stereotip negatif,

yang semakin memperburuk persepsi masyarakat. 1.3 Rumusan Masalah Rumusan masalah yang diajukan adalah bagaimana merancang film pendek berjudul "Sunyi" yang dapat efektif mengedukasi masyarakat tentang skizofrenia dan mengurangi stigma terhadap penderita gangguan ini. Film pendek diharapkan bisa menjadi media yang efektif dalam menyampaikan pesan yang menyentuh perasaan dan mengubah perspektif masyarakat terhadap skizofrenia, dengan cara yang lebih mudah dipahami dan dapat membangkitkan empati kepada penderita. 8 1.4 Tujuan Penelitian Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang film pendek "Sunyi" sebagai media edukasi yang dapat mengurangi stigma terhadap penderita skizofrenia. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan strategi kampanye digital berbasis film pendek yang dapat memperluas jangkauan audiens dan memberikan edukasi yang lebih luas lagi kepada masyarakat tentang kesehatan mental. Film ini diharapkan dapat memberikan dampak positif dengan meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai pentingnya pemahaman terhadap kondisi mental, seperti skizofrenia. 1.5 Manfaat Penelitian Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis dalam memperkaya literatur kesehatan mental, terutama dalam hal stigma terhadap gangguan mental seperti skizofrenia. Manfaat praktisnya adalah untuk meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap isu kesehatan mental, mengurangi diskriminasi, dan mendorong masyarakat untuk lebih peduli terhadap penderita skizofrenia. Dengan kata lain, penelitian ini tidak hanya akan bermanfaat di dunia akademik, tetapi juga di masyarakat, terutama bagi penderita yang berjuang melawan stigma sosial. 1.6 Sistematika Penulisan Sistematika penulisan ini menjelaskan alur yang akan diikuti dalam proposal tugas akhir ini. 9 Pada bab pendahuluan, akan dijelaskan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika 7 penulisan. Sedangkan Bab tinjauan pustaka akan membahas teori-teori yang mendasari pemahaman mengenai skizofrenia dan peran film sebagai sarana edukasi. Setelah itu, bab metodologi desain akan menguraikan proses perancangan film pendek "Sunyi" secara rinci, dari segi teknik pembuatan hingga strategi

distribusinya. Terakhir, akan ada bab yang merangkum hasil penelitian dan menyimpulkan temuan dari penelitian ini. 2. BAB II TINJAUAN UMUM Menampilkan referensi pustaka serta teori-teori yang mendasari perancangan film pendek sebagai alat kampanye, yang terdiri dari: 2.1 Tinjauan Pustaka Pada bagian ini, dijelaskan mengenai kajian pustaka yang relevan dengan topik film pendek sebagai media kampanye, stigma skizofrenia, dan kampanye sosial. Referensi dari jurnal dan literatur terkait akan mengulas bagaimana film pendek dapat digunakan sebagai alat yang efektif untuk mengedukasi masyarakat serta mengurangi stigma terhadap gangguan mental. Kajian ini juga mengupas mengenai representasi penderita skizofrenia dalam media dan dampaknya terhadap persepsi masyarakat, serta bagaimana kampanye sosial melalui media visual dapat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang isu-isu kesehatan mental. 2.2 Tinjauan Teori Bagian ini akan membahas berbagai teori yang mendasari perancangan film pendek "Sunyi" sebagai media kampanye sosial untuk mengurangi stigma terhadap penderita skizofrenia. Beberapa teori yang relevan termasuk teori media komunikasi yang menjelaskan pengaruh media visual terhadap pembentukan opini masyarakat. Teori perubahan sikap juga akan dibahas untuk menggali bagaimana film pendek dapat mempengaruhi pandangan dan perilaku penonton terhadap skizofrenia dan isu kesehatan mental lainnya. 2.3 Teori Utama Teori utama yang akan menjadi fondasi perancangan film pendek ini meliputi teori narasi film, stigma sosial, dan skizofrenia. Teori narasi film memberikan pemahaman tentang bagaimana 8 struktur cerita dan elemen naratif dalam film dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang kuat dan menggugah emosi penonton. Teori stigma sosial akan membahas bagaimana stigma terhadap penderita skizofrenia terbentuk dan bagaimana media dapat berperan dalam mengubah stigma tersebut. Teori skizofrenia akan menjelaskan gejala dan dampak dari gangguan ini, serta pentingnya pemahaman yang lebih baik dari masyarakat terhadap kondisi tersebut. 2.4 Teori Pendukung Selain teori utama, beberapa teori pendukung akan digunakan dalam perancangan film

pendek ini, seperti teori sinematografi, suara, editing , dan color grading . Teori sinematografi akan menjelaskan bagaimana penggunaan teknik pengambilan gambar dapat memperkuat pesan yang ingin disampaikan dalam film, sementara teori suara akan membahas bagaimana elemen audio dapat digunakan untuk menambah kedalaman emosional. Teori editing dan color grading akan membahas teknik-teknik yang digunakan untuk menciptakan suasana yang mendukung alur cerita dan memperjelas pesan yang ingin disampaikan melalui film. 2.5 Ringkasan Kesimpulan Teori Kesimpulan dari teori-teori yang digunakan dalam perancangan film pendek ini adalah bahwa kombinasi antara teori narasi film, stigma sosial, skizofrenia, dan teori-teori pendukung lainnya akan memberikan dasar yang kokoh untuk merancang sebuah film yang tidak hanya mendidik, tetapi juga mengubah persepsi penonton terhadap penderita skizofrenia. Dengan memanfaatkan elemen-elemen sinematografi dan teknik film lainnya, film pendek ini diharapkan dapat menciptakan dampak emosional yang mendalam dan membantu mengurangi stigma yang melekat pada gangguan mental. Teori-teori ini saling melengkapi untuk menciptakan karya yang efektif dalam menyampaikan pesan kampanye sosial. 3. BAB III METODOLOGI DESAIN Menjelaskan pendekatan dan metode yang digunakan dalam proses perancangan tugas akhir. Bab ini mencakup: 3.1 Sistematika Perancangan Pada bagian ini, dijelaskan langkah-langkah yang diambil dalam proses perancangan film pendek 9 "Sunyi" dari awal hingga akhir. Dimulai dengan pengumpulan ide dan konsep dasar film, kemudian dilanjutkan dengan perencanaan struktur cerita, penentuan karakter, serta pemilihan teknik sinematografi yang akan digunakan. Setelah itu, proses produksi film akan dilakukan, mencakup pengambilan gambar, perekaman suara, hingga tahap pasca-produksi seperti editing dan color grading , untuk menghasilkan film yang sesuai dengan tujuan edukasi dan kampanye sosial. 3.2 Metode Pencarian Data Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup wawancara dengan ahli kesehatan mental dan penderita skizofrenia, observasi terhadap film-film terkait

stigma kesehatan mental, serta studi literatur dari jurnal dan artikel yang relevan dengan isu skizofrenia dan kampanye sosial. Wawancara dilakukan untuk memperoleh wawasan dari perspektif profesional dan penderita langsung, sementara observasi bertujuan untuk menganalisis bagaimana film-film lain menangani representasi skizofrenia. Studi literatur digunakan untuk mendalami teori-teori dan referensi yang mendukung perancangan film pendek yang efektif dalam mengurangi stigma. 3.3 Analisis Data Analisis data dilakukan dengan mengolah informasi yang dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan studi literatur. Data hasil wawancara akan dianalisis untuk memahami pandangan dan pengalaman individu terkait stigma terhadap skizofrenia, sedangkan data dari observasi akan digunakan untuk mempelajari bagaimana film lain mengomunikasikan isu serupa dan dampaknya terhadap audiens. Hasil studi literatur akan digunakan untuk menyusun dasar teoritis yang mendukung perancangan film, serta untuk mengidentifikasi pendekatan-pendekatan yang dapat mengoptimalkan efektivitas film pendek dalam mengubah persepsi masyarakat. 3.4 Kesimpulan Hasil Analisis Kesimpulan dari analisis ini adalah bahwa film pendek dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk mengubah pandangan masyarakat tentang skizofrenia, dengan pendekatan yang menyentuh sisi 10 emosional penonton. Data yang diperoleh menunjukkan bahwa representasi positif penderita skizofrenia dalam film dapat membantu mengurangi stigma sosial dan meningkatkan kesadaran masyarakat. Analisis ini juga menekankan pentingnya pemilihan narasi yang sesuai, penggambaran karakter yang realistis, serta penggunaan teknik sinematografi dan audio yang mendukung untuk menciptakan pengalaman yang lebih kuat dan mengesankan bagi penonton. 3.5 Pemecahan Masalah Pemecahan masalah dalam perancangan film pendek "Sunyi" dilakukan dengan merancang strategi desain yang dapat mengedukasi masyarakat dan mengurangi stigma terhadap penderita skizofrenia. Berdasarkan hasil analisis, film pendek akan menggunakan narasi yang menggugah empati penonton, menghindari stereotip negatif, dan menggambarkan penderita skizofrenia sebagai individu yang

memiliki potensi serta hak yang setara dengan orang lain. Pemilihan teknik visual dan audio, seperti penggunaan warna dan suara, akan dioptimalkan untuk mendukung pesan film dan memberikan dampak emosional yang kuat pada audiens. 4. BAB IV STRATEGI KREATIF Membahas proses perancangan film pendek "Sunyi" sebagai media kampanye. Isi bab ini meliputi: 4.1 Strategi Komunikasi Strategi komunikasi dalam perancangan film pendek "Sunyi" berfokus pada penyampaian pesan edukasi tentang skizofrenia kepada audiens secara efektif. Film pendek ini dirancang untuk memanfaatkan kekuatan narasi visual dan emosional, dengan tujuan mengubah persepsi masyarakat terhadap stigma kesehatan mental. Teknik komunikasi yang digunakan termasuk storytelling yang menyentuh, penggunaan simbolisme visual, dan desain suara yang memperkuat pesan tentang pentingnya pemahaman terhadap gangguan mental. 4.2 Analisa Segmentasi, Targeting, Positioning Segmentasi pasar dilakukan dengan memetakan audiens yang rentan terhadap stigma skizofrenia, seperti kalangan remaja dan orang dewasa muda yang aktif di media sosial. Targeting 11 difokuskan pada kelompok usia 18-35 tahun yang lebih mudah dijangkau melalui platform digital seperti YouTube dan Instagram. Positioning film "Sunyi" adalah sebagai media edukasi yang emosional, yang mengajak penonton untuk melihat penderita skizofrenia sebagai individu dengan kebutuhan sosial yang sah dan bukan sebagai objek yang terstigma. 4.3 Proses Tahapan Perancangan Film Pendek Proses perancangan film pendek "Sunyi" dimulai dengan pengembangan ide dan skrip, diikuti dengan pemilihan lokasi, casting , dan perencanaan teknis. Setelah itu, tahap produksi dimulai dengan pengambilan gambar dan perekaman suara, dilanjutkan dengan editing dan color grading untuk menciptakan suasana yang mendukung narasi. 5 Setelah film selesai, distribusi dilakukan melalui media sosial dan platform video sebagai sarana untuk menjangkau audiens yang lebih luas Setiap tahap dirancang untuk memastikan bahwa pesan film dapat disampaikan dengan kuat dan efektif. 5. BAB V PENUTUP Bab ini berisi hasil akhir dari keseluruhan proses penelitian dan perancangan: 5.1 Kesimpulan

Ringkasan dari temuan dan pencapaian dalam perancangan film pendek sebagai media kampanye stigma skizofrenia. 5.2 Saran Masukan untuk pengembangan karya selanjutnya atau penelitian lanjutan dengan tema sejenis. 6. DAFTAR PUSTAKA Memuat referensi dari buku, jurnal, artikel, dan sumber digital yang digunakan dalam penulisan tugas akhir. 7. LAMPIRAN Berisi dokumen pelengkap seperti hasil wawancara, storyboard , desain visual, dan bukti pendukung lainnya. 12 BAB II TINJAUAN UMUM 2.1 Tinjauan Pustaka Dalam bagian ini, akan dibahas beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian ini, baik mengenai skizofrenia maupun penggunaan film pendek dalam konteks kampanye sosial. Penelitian-penelitian tersebut memberikan wawasan mengenai gap yang ada dalam literatur yang ada, serta bagaimana film dapat berperan dalam meningkatkan kesadaran sosial dan mengurangi stigma, khususnya dalam isu kesehatan mental. Tabel berikut menyajikan ringkasan dari penelitian-penelitian terdahulu yang memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan penelitian ini. Tabel II. 1 Matriks Hasil Penelitian Terdahulu N o. Penulis & Judul Metode Hasil Research Gap 1. Natalie Bareis et al. (2024), "Critical Gaps in Mental Health Treatment Survei dan analisis data sekunder Banyak penderita skizofrenia tidak menerima perawatan berbasis bukti; ketidakmamp uan sosial dan ekonomi yang signifikan. Kesenjangan akses layanan kesehatan mental yang memadai, serta rendahnya tingkat penggunaan anti psikotik di kalangan penderita skizofrenia. 2. Diyah Verakandhi (2024), "Perubahan Preferensi Menonton Film pada Era Media Sosial: Dampak Short Video dan Implikasiny a pada Survei dan Wawancara Perubahan besar dalam preferensi audiens terhadap jenis film yang ditonton, dengan meningkatny a ketertarikan pada video pendek Penelitian ini belum memfokuskan pada pengaruh video pendek terhadap persepsi audiens terhadap isu sosial tertentu. 13 Perilaku Menonton Film melalui platform seperti TikTok. 3. Hohler, T. M. (2019), "Penggunaa n Film Pendek dalam Kampanye Sosial Analisis Film Pendek dan Wawancara Film pendek dapat menjadi sarana yang efektif untuk menyampaika n pesan

yang kompleks dengan cara yang emosional, sehingga meningkatka n keterlibatan audiens. Penelitian ini tidak mengeksplorasi penggunaan film pendek dalam kampanye khusus untuk isu kesehatan mental. Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian-penelitian terdahulu memberikan pemahaman yang penting tentang berbagai aspek terkait skizofrenia dan penggunaan film pendek dalam kampanye sosial. Penelitian oleh Natalie Bareis et al. (2024) menyoroti kesenjangan dalam perawatan kesehatan mental untuk penderita skizofrenia, sementara Diyah Verakandhi (2024) dan Hohler (2019) mengungkapkan bagaimana film pendek dapat efektif dalam mengubah persepsi audiens terhadap isu sosial. Sebagian besar penelitian ini tidak secara langsung mengkaji pengaruh video pendek atau film pendek dalam konteks kampanye untuk kesehatan mental, terutama dalam mengurangi stigma terhadap penderita skizofrenia. Berbeda dari penelitian sebelumnya, penelitian ini berfokus pada penggunaan film pendek sebagai alat kampanye untuk mengurangi stigma terhadap penderita skizofrenia di Indonesia, dengan pendekatan yang lebih spesifik dalam memanfaatkan media sosial untuk menjangkau audiens yang lebih luas dan mendalam. Fokus ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam strategi edukasi kesehatan mental yang lebih efektif dan sesuai dengan konteks lokal. Penelitian ini menawarkan solusi melalui perancangan film pendek berjudul "Sunyi" yang dirancang untuk mengangkat isu stigma sosial terhadap skizofrenia. Film ini menonjolkan 14 pengalaman emosional penderita serta mengedepankan narasi yang empatik dan realistis. Pendekatan ini bertujuan untuk memberikan edukasi kepada masyarakat, mengurangi stigma sosial, serta mendorong dialog yang lebih inklusif tentang kesehatan mental. Dengan visualisasi yang kuat dan narasi yang mendalam, film ini dapat menjadi media yang efektif dalam meningkatkan kesadaran dan pemahaman masyarakat terhadap skizofrenia. Tabel II. 2 Kebaruan Karya Penelitian Terkait Metode yang Digunakan Kebaruan Penelitian Natalie Bareis et al. (2024), "Critical Gaps in Mental Health Treatment Survei dan analisis data sekunder Penelitian "Critical Gaps in Mental

Health Treatment menunjukkan bahwa banyak penderita skizofrenia tidak mendapatkan perawatan berbasis bukti. Penelitian "Perancangan kampanye menggunakan film pendek "Sunyi sebagai media awareness tentang Stigma Skizofrenia di Masyarakat" berfokus pada penggunaan film pendek sebagai media edukasi untuk mengurangi stigma. 4 Diyah Verakandhi (2024), 1 "Perubahan Preferensi Menonton Film pada Era Media Sosial: Dampak Short Video dan Implikasinya Survei dan Wawancara Penelitian 4 Perubahan Preferensi Menonton Film pada Era Media Sosial: Dampak Short Video dan Implikasinya pada Perilaku Menonton Film" menemukan perubahan besar dalam preferensi audiens terhadap video 15 pada Perilaku Menonton Film" pendek di platform seperti TikTok. Penelitian "Perancangan kampanye menggunakan film pendek "Sunyi sebagai media awareness tentang Stigma Skizofrenia di Masyarakat" memfokuskan pada pengaruh video pendek untuk mengurangi stigma terhadap skizofrenia. Hohler, T. M. (2019), "Penggunaan Film Pendek dalam Kampanye Sosial Analisis Film Pendek dan Wawancara Penelitian "Penggunaan Film Pendek dalam Kampanye Sosial mengungkap bahwa film pendek efektif untuk menyampaikan pesan kompleks secara emosional. Penelitian "Perancangan kampanye menggunakan film pendek "Sunyi sebagai media awareness tentang Stigma Skizofrenia di Masyarakat" mengembangkan konsep ini dalam konteks kampanye untuk kesehatan mental dan skizofrenia. Berdasarkan pemetaan state of the art di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian terdahulu memberikan pemahaman penting terkait skizofrenia, stigma sosial, dan efektivitas media film pendek dalam menyampaikan pesan 16 kampanye. Penelitian ini mengisi celah yang belum banyak dieksplorasi, yaitu penggunaan film pendek sebagai media kampanye yang secara spesifik menargetkan pengurangan stigma skizofrenia di Indonesia melalui platform digital. Pendekatan yang digunakan mengombinasikan narasi emosional, visual yang kuat, dan strategi komunikasi kampanye yang relevan dengan audiens lokal. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara teoritis maupun praktis, yang tidak hanya memperkaya wawasan akademik, tetapi juga memberikan dampak yang nyata bagi masyarakat. Kampanye sosial bertujuan untuk memengaruhi sikap, perilaku, dan keyakinan

masyarakat terhadap isu tertentu melalui strategi komunikasi yang efektif. Salah satu model yang relevan adalah Model McGuire's Hierarchy of Effects (McGuire, 1989), yang menyatakan bahwa kampanye yang berhasil melewati tahapan berikut: perhatian (attention), pemahaman (comprehension), keyakinan (conviction), hingga tindakan (action). 3 Dalam konteks kampanye digital, Model AISAS (Attention, Interest, Search, Action, Share) dari Dentsu Inc. digunakan untuk memahami perilaku audiens di platform digital. 1 6 Model ini menekankan pentingnya menarik perhatian audiens (Attention), membangun minat (Interest), mendorong pencarian informasi lebih lanjut (Search), mengarahkan pada tindakan (Action), dan akhirnya berbagi (Share) untuk memperluas jangkauan pesan kampanye. Film pendek "Sunyi" sebagai media awareness diharapkan memberikan dampak positif dalam mengedukasi masyarakat tentang skizofrenia, serta mendorong dukungan dan pemahaman yang lebih baik terhadap individu dengan gangguan mental. Penyusunan tema tugas akhir didukung oleh berbagai jurnal relevan sebagai referensi. Referensi disajikan dalam dua format, yaitu tabel dan ringkasan penelitian terdahulu (State of the Art), yang mencakup alasan pemilihan jurnal serta perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. 1 2 3 12 Model AISAS (Attention, Interest, Search, Action, Share) dari Dentsu Inc. digunakan untuk memahami perilaku konsumen dalam konteks pemasaran dan komunikasi. Dalam perancangan film pendek "Sunyi" sebagai media awareness tentang stigma skizofrenia, model ini diterapkan sebagai berikut: 1. Attention (Perhatian) Tahap ini bertujuan untuk menarik perhatian masyarakat terhadap isu stigma skizofrenia. Film pendek "Sunyi" dirancang dengan elemen visual yang menarik dan cerita yang menggugah emosi, sehingga dapat menarik 17 perhatian penonton sejak awal. Penggunaan trailer yang menarik dan promosi di media sosial juga dilakukan untuk meningkatkan visibilitas film. Cara yang efektif untuk mencapai hal ini antara lain: a. Menggunakan visual yang kuat dan menarik. b. Membangun cerita yang emosional dan relevan. c. Menyajikan informasi yang menarik. 2 2.

Interest (Minat) Setelah menarik perhatian, tahap selanjutnya adalah membangkitkan minat penonton untuk mengetahui lebih lanjut tentang skizofrenia dan pengalaman individu yang mengalaminya. Film ini menyajikan narasi yang kuat dan karakter yang relatable , sehingga penonton merasa terhubung dan ingin memahami lebih dalam tentang isu yang diangkat. Hal ini dapat dilakukan dengan: a. Menjelaskan topik secara jelas dan menarik. b. Menyediakan informasi yang bermanfaat dan relevan. c. Menampilkan contoh atau cerita yang nyata dan relatable. 3. Search (Pencarian) Pada tahap ini, penonton yang tertarik akan mencari informasi lebih lanjut tentang skizofrenia, baik melalui sumber-sumber online , artikel, atau diskusi di media sosial. Film "Sunyi" dapat menyediakan tautan atau informasi tambahan di akhir film, yang mengarahkan penonton untuk mencari lebih banyak pengetahuan tentang stigma dan dukungan bagi individu dengan skizofrenia. a. Memberikan sumber daya tambahan, seperti social media. b. Mendorong interaksi melalui pertanyaan atau diskusi. c. Memberikan solusi atau rekomendasi yang bermanfaat. 4. Action (Tindakan) Setelah mendapatkan informasi, penonton diharapkan melakukan tindakan nyata, seperti berbagi film dengan orang lain, berdiskusi tentang stigma skizofrenia, atau bahkan terlibat dalam kampanye kesadaran kesehatan mental. Film ini dapat mendorong penonton untuk berpartisipasi dalam kegiatan komunitas atau organisasi yang mendukung kesehatan mental. a. Menyediakan ajakan bertindak yang jelas dan mudah dipahami. b. Membangun rasa urgensi atau kekurangan. 5. Share (Berbagi) 18 Tahap terakhir adalah berbagi pengalaman dan informasi yang didapatkan. Penonton diharapkan untuk membagikan film "Sunyi" di platform media sosial, serta mendiskusikan pesan yang disampaikan dalam film. Dengan berbagi, diharapkan dapat menjangkau lebih banyak orang dan meningkatkan kesadaran tentang stigma skizofrenia di masyarakat. a. Menyediakan platform yang mudah digunakan untuk berbagi, seperti media sosial atau forum. b. Memberikan insentif untuk berbagi, seperti hadiah. c. Menciptakan konten yang mudah dibagikan dan viral

. 2.2 Tinjauan Teori A. Skizofrenia Skizofrenia merupakan gangguan mental jangka panjang yang memengaruhi cara berpikir, merasakan, dan bertindak seseorang. Skizofrenia dapat menyebabkan gangguan pada pikiran, emosi, persepsi, serta perilaku yang tidak biasa dan terganggu (Videbeck, S. L., 2018). Skizofrenia berasal dari gabungan dua kata, yaitu 'skizo' yang berarti pecah atau retak, dan 'frenia' yang berarti jiwa, yang menggambarkan kondisi keretakan pada jiwa atau kepribadian seseorang. (Hawari, D., 2018). Gejala skizofrenia dibagi menjadi dua kategori: a. Gejala Positif meliputi delusi (keyakinan yang tidak rasional), halusinasi (persepsi tanpa stimulus nyata), dan kekacauan dalam berpikir. b. Gejala Negatif termasuk apatis, penarikan diri dari interaksi sosial, dan penurunan kemampuan berpikir serta emosi (Sutejo, 2017). Pentingnya edukasi mengenai skizofrenia menjadi krusial untuk mengurangi stigma sosial yang melekat pada penderita. Salah satu metode yang efektif adalah melalui media film pendek yang mampu menyampaikan pesan dengan cara yang emosional dan informatif kepada audiens yang lebih luas. B. Video Video merupakan media audiovisual yang menyajikan gambar bergerak dan suara secara bersamaan. Video merupakan serangkaian gambar diam yang ditampilkan secara berurutan dalam waktu tertentu dengan kecepatan yang telah ditentukan (Ayuningtyas, D., 2011). Video, yang berasal dari kata Latin 'video' yang berarti 'saya lihat', adalah teknologi yang memanfaatkan pemrosesan sinyal 19 elektronik untuk menampilkan gambar bergerak. (Binanto, I., 2010). Jenis-jenis video meliputi film, video musik, vlog , dan film pendek. Film pendek, dengan durasi kurang dari 30 menit, memiliki keunggulan dalam menyampaikan pesan secara padat dan emosional. Dalam konteks ini, film pendek dipilih sebagai media kampanye edukatif mengenai skizofrenia karena kemampuannya dalam menjangkau audiens secara luas dan efektif. C. Kampanye Kampanye adalah serangkaian kegiatan komunikasi yang direncanakan dengan tujuan untuk menghasilkan dampak tertentu pada khalayak luas, yang dilaksanakan secara berkelanjutan dalam periode waktu

tertentu (Rogers, E. M., & Storey, J. D. , 1987). Menurut (Pfau, M., & Parrot, R., 1993) Kampanye merupakan suatu proses yang direncanakan dengan sengaja, dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan dalam periode waktu tertentu, dengan tujuan untuk mempengaruhi audiens yang menjadi sasaran. Dalam merancang kampanye edukatif mengenai skizofrenia melalui film pendek, pendekatan yang digunakan mencakup: 1. Perencanaan meliputi identifikasi isu, penentuan audiens target, dan penetapan tujuan kampanye. 2. Perancangan Pesan meliputi pemilihan medium yang tepat (film pendek), gaya komunikasi yang sesuai, dan narasi yang kuat. 5 3. Pelaksanaan meliputi distribusi film pendek melalui platform digital dan media sosial untuk menjangkau audiens yang lebih luas. 4. Evaluasi meliputi mengukur dampak kampanye terhadap perubahan persepsi dan pengetahuan masyarakat mengenai skizofrenia. Dengan mengintegrasikan teori skizofrenia, media video, dan strategi kampanye, diharapkan kampanye ini dapat meningkatkan kesadaran dan pemahaman masyarakat, serta mengurangi stigma terhadap penderita skizofrenia. 2.3 Teori Utama A. Perancangan Video Perancangan video terdiri dari tiga tahap utama, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. a. Pada tahap pra-produksi, dilakukan perumusan ide, penulisan naskah, pembuatan storyboard, pemilihan 20 lokasi, serta persiapan teknis dan artistik sebelum proses pengambilan gambar dimulai (Fachruddin, A., 2012). b. Produksi merupakan tahap pelaksanaan pengambilan gambar, rekaman suara, dan penciptaan visual sesuai rencana. (Morissan., 2015). c. Pasca-produksi merupakan tahap penyuntingan (editing), penambahan efek suara, color grading , rendering , hingga finalisasi materi untuk distribusi. (Morissan., 2015). B. Kampanye Menurut (Rogers, E. M., & Storey, J. D., 1987), Kampanye komunikasi merupakan upaya terencana untuk mempengaruhi sikap atau perilaku audiens dengan menyampaikan serangkaian pesan yang disusun secara sistematis dan berkelanjutan. (Ruslan, R., 2018) menambahkan, perancangan kampanye terdiri dari tahap perencanaan (menetapkan tujuan, mengenali audiens), pelaksanaan (penyebaran pesan melalui media), dan

evaluasi (pengukuran efektivitas terhadap tujuan). C. AISAS (Attention, Interest, Search, Action, Share) Model AISAS (Attention, Interest, Search, Action, Share), yang dikembangkan oleh (Dentsu Inc., 2005) awalnya digunakan untuk memahami perilaku konsumen digital, tetapi dapat diadaptasi dalam perancangan film pendek untuk memaksimalkan daya tarik, keterlibatan, dan distribusi pesan film kepada audiens. Tahapan perancangan film pendek berbasis AISAS adalah sebagai berikut: 1. Attention (Perhatian) Pada tahap ini, desain film difokuskan untuk menarik perhatian audiens sejak awal, misalnya melalui poster film, trailer, judul yang kuat, atau pembukaan visual yang memikat. Penataan sinematografi, musik pembuka, dan tone warna berperan penting dalam mencuri perhatian penonton dalam hitungan detik pertama. 2. Interest (Ketertarikan) Setelah perhatian terbangun, film pendek harus mampu mempertahankan ketertarikan dengan menghadirkan alur cerita yang relevan, karakter yang relatable , dan konflik yang menyentuh. Penulis naskah dan sutradara merancang plot serta dialog sedemikian rupa agar sesuai dengan minat target audiens, memastikan masyarakat terhubung secara emosional. 21 3. Search (Pencarian) Film yang efektif memicu keingintahuan audiens untuk menggali lebih jauh. Pada tahap ini, elemen di dalam film seperti pesan tersembunyi (easter egg), tautan sosial (misalnya akun media film), atau materi lanjutan (seperti wawancara atau artikel di balik layar) mendorong audiens mencari informasi tambahan terkait tema yang diangkat. 4. Action (Tindakan) Tahap tindakan dalam film pendek berkaitan dengan bagaimana audiens terdorong untuk melakukan sesuatu, seperti merefleksikan makna cerita, berdiskusi dengan orang lain, atau mengambil langkah nyata yang sesuai pesan film. Misalnya, setelah menonton film pendek tentang skizofrenia, audiens terdorong untuk lebih peduli, belajar, atau berbicara soal isu kesehatan mental. 5. Share (Berbagi) Tahap terakhir adalah ketika audiens terdorong membagikan pengalaman menonton film kepada jaringan. Ini bisa terjadi melalui media sosial, diskusi komunitas, atau bahkan

rekomendasi personal. Tim produksi perlu merancang elemen yang “layak dibagikan” (shareable), misalnya kutipan menarik, behind-the-scenes , atau cuplikan singkat yang mengena. Dengan memanfaatkan model AISAS dalam proses perancangan film pendek, tim kreatif tidak hanya menciptakan karya yang artistik tetapi juga memastikan film memiliki daya sebar yang tinggi dan mampu memengaruhi audiens secara berkelanjutan. 2.4 Teori Pendukung Teori pendukung yang digunakan untuk memperdalam peneliti agar mendapatkan hasil yang maksimal dalam merancang Film Pendek. A. Psikologi Untuk menggambarkan kondisi skizofrenia secara tepat dalam film, pemahaman psikologis tentang gejala dan perilaku penderita sangat penting. 11 Menurut American Psychiatric Association (APA, 2022), skizofrenia ditandai oleh halusinasi, delusi, pikiran yang kacau, gangguan persepsi, dan perilaku disorganisasi. Visualisasi gejala ini dalam film harus dilakukan secara hati-hati agar menghindari stereotip negatif. Menurut (Corrigan, P. W., & Watson, A. C., 2002), media visual memiliki pengaruh besar dalam membentuk persepsi publik terhadap gangguan mental, sehingga representasi yang akurat diperlukan untuk mengurangi stigma. Tahap riset 22 psikologis sangat penting agar film mampu membangun empati audiens, bukan sekadar menghadirkan dramatisasi. B. Visual dan Sinematografi Agar film pendek dapat menyampaikan makna secara efektif, elemen visual seperti sinematografi, color grading , framing , dan desain suara memainkan peran penting. 1. Sinematografi (Bordwell, D., & Thompson, K. , 2019) menyebut sinematografi sebagai seni menangkap gambar bergerak, termasuk pengaturan komposisi, pencahayaan, gerakan kamera, dan fokus. Untuk menggambarkan kondisi skizofrenia, teknik seperti handheld camera (untuk menunjukkan ketidakstabilan), close-up shot (untuk menangkap ekspresi emosional), atau distorsi lensa (untuk memvisualisasikan halusinasi) sering digunakan. 2. Color Grading Menurut (Manovich, L., 2001), color grading adalah teknik pascaproduksi untuk memengaruhi mood dan atmosfer visual. Misalnya, penggunaan tone biru kehijauan dapat menciptakan suasana dingin, terasing, atau tidak

stabil; sedangkan tone merah kekuningan dapat memperkuat rasa cemas atau gelisah. 3. Desain Suara (Chion, 1994) menekankan pentingnya suara dalam menciptakan persepsi ruang, waktu, dan emosi. Dalam film tentang skizofrenia, penggunaan suara bisikan, gema, atau suara yang tidak selaras dengan gambar bisa menjadi elemen penting untuk menggambarkan halusinasi auditori. 4. Editing Menurut (Einstein, 1949), montase atau penyuntingan bertujuan bukan hanya menyusun gambar, tetapi menciptakan makna emosional . Jump cuts, long takes , atau flash cuts dapat digunakan untuk memperkuat perasaan bingung atau terputusnya realitas yang dirasakan penderita. C. Elemen Visual dan Psikologis Menggabungkan teori psikologi dengan elemen visual membantu pembuat film menuangkan gejala skizofrenia secara sinematik. Contohnya: 1. Untuk menunjukkan disorganisasi pikiran menggunakan transisi cepat antar adegan, suara internal yang saling tumpang tindih. 2. Untuk merepresentasikan halusinasi menambahkan efek visual blur , perubahan warna, atau suara yang tidak sinkron. 23 3. Untuk menciptakan empati audiens menggunakan close- up wajah dengan pencahayaan kontras agar emosi karakter lebih terasa. 2.5 Ringkasan Kesimpulan Teori Berdasarkan hasil kajian pustaka, teori utama, dan teori pendukung, dapat disimpulkan bahwa perancangan film pendek “Sunyi” sebagai media kampanye untuk mengurangi stigm a skizofrenia memerlukan pendekatan yang terintegrasi. Penelitian terdahulu menyoroti pentingnya edukasi publik, efektivitas media film pendek sebagai alat komunikasi sosial, serta peluang besar media video pendek di era digital untuk menjangkau audiens luas. Tinjauan teori memberikan dasar pemahaman mengenai skizofrenia, video, dan kampanye, yang masing-masing menjadi elemen penting dalam penyusunan karya ini. Teori utama memandu langkah perancangan dengan pendekatan sistematis melalui tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi, memastikan seluruh proses berjalan terstruktur untuk menghasilkan film pendek berkualitas. Teori pendukung menegaskan pentingnya memahami aspek psikologi penderita skizofrenia agar representasi visual tidak keliru, serta pemanfaatan

elemen sinematografi, color grading , desain suara, dan editing untuk menciptakan efek emosional yang kuat. Integrasi model AISAS dalam perancangan memperkuat daya jangkau pesan, mulai dari menarik perhatian hingga mendorong audiens berbagi informasi. Secara keseluruhan, pendekatan multidisipliner yang memadukan kajian literatur, teori perancangan visual, teori komunikasi, dan riset psikologi menjadi fondasi kokoh dalam menciptakan film pendek “Sunyi” yang bukan hanya artistik, tetapi jug a edukatif, empatik, dan berdampak nyata dalam mengurangi stigma sosial terhadap penderita skizofrenia. 24 BAB III METODOLOGI DESAIN 3.1 Sistematika Perancangan Sistematika perancangan film pendek “Sunyi” mengac u pada teori utama perancangan video yang terdiri dari tiga tahap utama: pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi (Fachruddin, 2012; Morissan, 2015). Tahapan ini menjadi fondasi dalam merancang karya audiovisual yang terstruktur, terencana, dan efektif dalam menyampaikan pesan. A. Pra Produksi Tahap pra-produksi adalah fase persiapan sebelum proses s hooting dilakukan. Menurut (Fachruddin, A., 2012) pada tahap ini semua ide dikonsepkan secara matang agar proses produksi berjalan lancar. Untuk perancangan film pendek “Sunyi,” kegiatan pra-produks i meliputi: a. Penemuan ide utama dan tema cerita: fokus pada isu stigma skizofrenia. b. Penulisan naskah (script) yang sesuai dengan riset psikologis agar representasi skizofrenia akurat. c. Penyusunan storyboard sebagai panduan visual adegan per adegan. d. Pemilihan lokasi shooting yang mendukung suasana cerita (misalnya suasana rumah, jalanan, atau ruang isolasi). e. Pemilihan pemeran (casting) yang sesuai dengan karakter yang sudah dirancang. f. Penyusunan jadwal shooting dan pembagian peran kru di lapangan. g. Persiapan kebutuhan teknis seperti kamera, lighting , properti, dan kostum. B. Produksi Tahap produksi adalah fase pelaksanaan shooting di lapangan sesuai rencana pra-produksi. Menurut (Morissan, 2015) tahap ini membutuhkan koordinasi ketat agar hasil sesuai ekspektasi. Untuk film pendek “Sunyi, ” kegiatan produksi mencakup: a. Pengambilan gambar sesuai storyboard

, termasuk pengaturan framing , komposisi, dan pencahayaan. b. Perekaman suara, baik dialog maupun ambient sound , untuk menangkap suasana emosional. 25 c. Penerapan teknik sinematografi seperti close-up, handheld , untuk menggambarkan kondisi psikologis karakter. d. Koordinasi antar kru (sutradara, kameramen, penata suara, penata artistik) agar adegan berjalan sesuai arahan. e. Dokumentasi adegan tambahan (footage) untuk memperkaya materi di tahap editing nanti. C. Pasca Produksi Tahap pasca-produksi adalah fase penyuntingan dan penyempurnaan materi. Menurut (Eisenstein, S. , 1949) dan (Manovich, L., 2001) tahap ini bukan hanya menyusun gambar, tetapi menciptakan makna dan suasana yang mendukung pesan film. Untuk film pendek “Sunyi,” kegiatan pasca-produks i meliputi: a. Editing video menyusun potongan adegan menjadi narasi utuh. b. Color grading menyesuaikan tone warna agar mendukung mood (misalnya tone dingin untuk menggambarkan kesepian, atau tone hangat untuk momen harapan). c. Sound design dan mixing menambahkan efek suara, memperbaiki kualitas audio, dan menyusun komposisi musik pendukung. d. Penambahan teks atau grafis, jika diperlukan (misalnya untuk pesan penutup). e. Finalisasi karya (rendering) agar siap didistribusikan di media digital seperti YouTube, atau Instagram. 3.2 Metode Pencarian Data Dalam merancang film pendek Sunyi sebagai media kampanye untuk mengurangi stigma terhadap skizofrenia, peneliti menggunakan metode kualitatif sebagai pendekatan utama dalam pencarian data. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggali makna, pengalaman, serta persepsi secara mendalam melalui pendekatan observasional, naratif, dan analitis. Proses pengumpulan data difokuskan untuk memahami realitas yang dihadapi penyintas skizofrenia, serta bagaimana media visual dapat digunakan secara efektif untuk menyampaikan pesan empatik kepada masyarakat luas. Beberapa metode yang digunakan dalam proses pencarian data antara lain: A) Studi Literatur Studi literatur dilakukan untuk memperoleh pemahaman konseptual terkait skizofrenia, stigma sosial, 26 kampanye sosial, serta peran film pendek

sebagai alat komunikasi visual. Literatur yang dikaji mencakup jurnal ilmiah, buku teori komunikasi visual, teori psikologi sosial, hingga studi terdahulu yang relevan. Studi ini menjadi landasan awal dalam membentuk perspektif kritis terhadap isu yang diangkat dan kerangka pemikiran dalam perancangan kampanye. B) Observasi Lapangan Peneliti melakukan observasi langsung ke Komunitas Peduli Skizofrenia Indonesia (KPSI) untuk melihat aktivitas nyata dari para penyintas dan lingkungan sosial pendukung penderita. Fokus observasi diarahkan pada dinamika komunikasi antar anggota, metode edukasi yang digunakan, serta bentuk-bentuk stigma yang masih dirasakan. Proses ini memberikan insight otentik tentang kondisi lapangan yang akan diterjemahkan ke dalam bentuk naratif visual dalam film. C) Wawancara Narasumber Ahli Wawancara mendalam dilakukan bersama Bapak Bagus Utomo selaku pendiri KPSI yang telah berpengalaman dalam mendampingi penyintas skizofrenia. Wawancara ini menggali informasi mengenai penyebab, tantangan, persepsi masyarakat, serta potensi media film dalam mengubah stigma. Hasil wawancara digunakan sebagai fondasi pengembangan karakter, dialog, dan konflik dalam cerita film pendek Sunyi . D) Studi Media Eksisting Analisis dilakukan terhadap film-film yang mengangkat tema kesehatan mental, seperti A Beautiful Mind , Shutter Island , dan The Distraction . Studi ini dilakukan untuk memahami pendekatan visual, gaya sinematografi, teknik bercerita, serta efektivitas penyampaian pesan. Hasil analisis digunakan sebagai referensi sekaligus pembanding dalam merancang visual dan narasi Sunyi , agar kampanye memiliki daya tarik dan kedalaman emosional yang kuat. 3.3 Analisis Data Analisis data dalam perancangan ini bertujuan untuk mengolah dan memahami informasi yang telah diperoleh dari berbagai sumber agar dapat digunakan dalam penyusunan konsep kampanye dan pengembangan film pendek. Proses analisis dilakukan secara kualitatif dan interpretatif, dengan memprioritaskan makna di balik data yang dikumpulkan. A) Analisis Studi Literatur Proposal ini menggunakan berbagai sumber data yang mendukung proses penulisan.

Berikut adalah rangkuman data yang dijadikan acuan dalam penelitian ini: Tabel III. 1 Tabel State of the Art 27 N o. Nama Peneliti & Tahun Judul Penelitia n Metode Perbeda an Persamaa n Hasil Penelitia n 1 Natalie Bareis et al. (2024) Critical Gaps in Mental Health Treatme nt Survei dan analisis data sekunde r Penelitia n fokus pada kesenjan gan perawata n kesehata n mental, tanpa membah as penggun aan media seperti film pendek sebagai alat kampany e edukasi. Sama- sama mengangk at isu pentingnya edukasi publik untuk meningkat kan pemahama n tentang skizofrenia . Banyak penderita skizofreni a tidak menerima perawatan berbasis bukti; penelitian menekank an perlunya intervensi untuk memperb aiki akses layanan dan pengetahu an masyarak at. 2 Diyah Verakan dhi (2024) Perubaha n Preferens i Menonto n Film pada Era Media Sosial: Dampak Short Video dan Implikasi nya Survei dan wawanc ara Membah as pergeser an preferen si audiens pada media pendek seperti TikTok, tanpa mengula s dampak film pendek pada isu kesehata n mental atau kampany e sosial. Sama- sama mengguna kan media video pendek sebagai bagian dari penelitian. Terjadi perubaha n signifikan dalam preferensi penonton, yang lebih memilih video pendek di media sosial, menciptak an peluang baru untuk penyampa ian pesan edukasi yang efektif. 3 Hohler, Penggun Analisis Membah Sama- Film 28 T. M. (2019) aan Film Pendek dalam Kampany e Sosial film pendek dan wawanc ara as efektivit as film pendek dalam kampany e sosial umum, belum fokus pada isu kesehata n mental seperti skizofren ia. sama meneliti peran film pendek sebagai media kampanye sosial yang mampu menyampa ikan pesan emosional. pendek dapat menyampa ikan pesan yang kompleks secara emosional dan efektif, meningkat kan keterlibata n audiens terhadap isu-isu sosial yang diangkat. Hasil state of the art ini memberikan panduan tentang perancangan film pendek yang efektif, seperti penggunaan narasi yang emosional, visual yang mendalam, serta elemen sinematografi yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan audiens terhadap isu stigma skizofrenia.

15 B) Analisis Data Wawancara Wawancara dilakukan dengan Bapak Bagus Utomo, Pendiri Komunitas Peduli Skizofrenia (KPSI). Berikut adalah hasil wawancara : Tabel III. 2 Hasil Wawancara dengan Pak Bagus, Pendiri KPSI N o Narasumb er Pertanyaan Jawaban 1 Pak Bagus Utomo, Pendiri KPSI sejak 2001 Apa saja faktor utama yang menyebabkan seseorang mengalami skizofrenia, dan bagaimana ini memengaruhi kehidupan penderita? Tidak ada faktor utama. Bisa terjadi karena faktor tunggal seperti kecelakaan, cedera otak, pendarahan otak akibat stroke, atau kurang gizi (stunting). Bisa juga multifaktor, seperti biologis (kerusakan otak saat pertumbuhan janin, infeksi toksoplasma dari kucing, depresi saat kehamilan, genetik dari keluarga), lingkungan (pola asuh kurang baik, kekerasan, pelecehan), sosial (bullying , ejekan), 29 hingga faktor spiritual. Semua ini meningkatkan risiko gangguan jiwa. Tergantung kasusnya, beberapa memerlukan pengobatan medis. 2 Pak Bagus Utomo, Pendiri KPSI sejak 2001 Bagaimana stigma sosial terhadap penderita skizofrenia memengaruhi proses penyembuhan atau pemulihan penderita? Stigma sosial memperburuk pemulihan. Banyak orang mengaitkan skizofrenia dengan hal mistis seperti jin atau santet, sehingga dukungan sosial sangat kurang. Stigma "gila" membuat masyarakat menganggap penderita tidak bisa sembuh, bahkan berada di level manusia terendah. Hal ini membuat penderita takut berobat. Stigma juga melekat pada obat- obatan dan RSJ, padahal skizofrenia adalah gangguan otak yang bisa dikelola. Masyarakat sering salah persepsi, seperti menganggap skizofrenia identik dengan kekerasan, padahal hanya sebagian kecil kasus. 3 Pak Bagus Utomo, Pendiri KPSI sejak 2001 Kenapa penderita skizofrenia tidak sadar dirinya sakit? Penderita sering tidak sadar karena kondisi ini menyerupai fenomena " phantom limb " (anggota tubuh hantu), di mana penderita merasa kondisinya baik- baik saja. Jika kambuh dan direkam, penderita sering kali tidak percaya bahwa penderita sakit. Edukasi sangat 30 dibutuhkan untuk membantu penderita menyadari kondisi penderita dan berperan kembali di masyarakat. 4 Pak Bagus Utomo, Pendiri KPSI

sejak 2001 Bagaimana media, khususnya film, dapat berperan dalam mengubah pandangan masyarakat terhadap skizofrenia dan gangguan mental lainnya? Media memiliki peran besar. Film dapat menjadi alat untuk mengubah stigma negatif menjadi positif. PR besar bagi pembuat film adalah mengedukasi masyarakat tentang kesehatan jiwa. Media harus terus-menerus menyuarakan pentingnya pemahaman yang benar untuk menghindari pemasungan dan penelantaran akibat ketidaktahuan masyarakat. Perlu riset yang mendalam untuk memastikan film dapat menggambarkan isu ini dengan baik, seperti film “ Shutter Island . 5 Pak Bagus Utomo, Pendiri KPSI sejak 2001
Apa tantangan utama yang dihadapi oleh penderita skizofrenia dalam menjalani kehidupan sosial dan pekerjaan? Tantangan utama adalah kurangnya pengetahuan masyarakat tentang kesehatan jiwa, deteksi yang terlambat, dan stigma (baik dari masyarakat maupun self - stigma). Penderita sering merasa dijauhi, menjadi beban keluarga, dan menutup diri, sehingga sulit bangkit. Minimnya peluang pekerjaan juga menjadi masalah besar karena banyak perusahaan dan masyarakat yang tidak 31 inklusif terhadap penderita. 6 Pak Bagus Utomo, Pendiri KPSI sejak 2001 Bagaimana cara terbaik untuk menunjukkan pengalaman penderita skizofrenia dalam media tanpa memperburuk stigma? Salah satu cara adalah membuat simulasi suara atau halusinasi yang dialami penderita, seperti yang dilakukan CNN. Media bisa mewawancarai pasien dan menjelaskan apa yang penderita alami dan pikirkan. Penting untuk menyertakan peringatan dan panduan agar masyarakat memahami bahwa penderita membutuhkan konseling ke RS atau dokter. Informasi ini perlu dijelaskan secara verbal agar mudah dipahami. 7 Pak Bagus Utomo, Pendiri KPSI sejak 2001 Bagaimana peran keluarga dalam membantu proses pemulihan penderita skizofrenia, dan apa yang bisa dilakukan untuk lebih mendukung orang yang keluarga cintai? Keluarga memiliki peran besar. Keluarga harus merangkul, mendampingi, dan tidak menghakimi pasien. Tugas keluarga termasuk membantu mengakses layanan kesehatan, mendengarkan keluh kesah pasien, serta mendukung penggunaan obat.

Keluarga bisa menyebut obat sebagai “vitamin otak” untuk mengurang i resistensi pasien. Edukasi keluarga sangat penting karena pasien kadang kambuh lagi. Lingkungan yang tenang dan penuh dukungan sangat dibutuhkan. 32 8 Pak Bagus Utomo, Pendiri KPSI sejak 2001 Apa pesan utama yang perlu disampaikan kepada masyarakat untuk membantu mengurangi ketakutan atau ketidakpahaman terhadap skizofrenia? Skizofrenia adalah gangguan otak/neurobiologis yang memengaruhi proses berpikir, emosi, dan perilaku. Ini bukan masalah mistis seperti santet atau jin. Penderita skizofrenia bisa mengalami komorbiditas seperti bipolar, depresi, atau upaya bunuh diri, sehingga perlu perhatian lebih. Jangan takut atau malu berkonsultasi ke psikolog atau menceritakan kondisi kepada keluarga. Obat skizofrenia saat ini bisa diakses gratis melalui BPJS. Penyakit ini dapat dikelola dengan pengobatan rutin, dan stigma harus dihilangkan agar penderita dapat hidup layak di tengah masyarakat. C) Analisis Data Observasi Observasi dilakukan di lokasi Komunitas Peduli Skizofrenia Indonesia (KPSI), dengan fokus pada interaksi anggota komunitas dan kegiatan yang dilakukan. Peneliti mencatat beberapa hal berikut: 1. Sesi Dukungan Kelompok Dalam sesi dukungan kelompok mingguan, anggota komunitas berbagi pengalaman dan tantangan penderita sebagai penyintas skizofrenia. Interaksi ini menunjukkan bahwa dukungan sosial yang diberikan oleh sesama anggota sangat membantu dalam meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi untuk menjalani pengobatan. 2. Metode Edukasi Edukasi kesehatan jiwa di KPSI disampaikan menggunakan media visual sederhana, seperti infografik 33 dan video pendek. Anggota komunitas terlihat lebih responsif terhadap media yang menggambarkan pengalaman nyata penderita skizofrenia, terutama yang dikemas dalam bentuk cerita atau narasi. 3. Simulasi Pengalaman KPSI menggunakan simulasi suara atau video yang menggambarkan halusinasi dan delusi untuk membantu anggota keluarga memahami apa yang dialami oleh penderita skizofrenia. Pendekatan ini efektif untuk meningkatkan empati dan pemahaman dari lingkungan sekitar. 4. Aktivitas Kreatif Peneliti

mencatat bahwa anggota komunitas lebih antusias mengikuti aktivitas berbasis kreatif, seperti menggambar atau menulis, yang membantu penderita mengekspresikan emosi dan mengelola stres. Media yang melibatkan aktivitas langsung dianggap sangat membantu proses pemulihan penderita. D) Analisis Studi Media Eksisting 1. A Beautiful Mind (2001) oleh Universal Pictures Film ini mengisahkan tentang kehidupan John Nash, seorang matematikawan jenius yang berjuang melawan skizofrenia paranoid. Film ini berfokus pada pengalaman emosional dan psikologis Nash, termasuk bagaimana dia menghadapi halusinasi dan tantangan dalam membedakan antara kenyataan dan delusi. Melalui perjalanan cerita, film ini juga menggambarkan bagaimana dukungan dari keluarga, terutama istrinya, berperan besar dalam pemulihan Nash. Film ini dikemas dengan sinematografi dramatis, tone warna gelap untuk menggambarkan konflik internal, serta alur narasi yang berfokus pada pembangunan empati. Tabel III. 3 Studi Media Existing “A Beautiful Mind” No. Kategori A Beautiful Mind 1. Pesan Menggambarkan pengalaman penderita skizofrenia secara mendalam dan bagaimana dukungan sosial dapat membantu proses pemulihan. 2. Target Remaja hingga dewasa 3. Media Film Panjang 34 4. Warna Tone warna gelap dengan palet biru dan abu-abu untuk menggambarkan konflik internal, serta warna hangat untuk momen pemulihan. 5. Tipografi Tidak spesifik, mengutamakan elemen sinematografi 6. Bahasa Inggris 7. Format Video Landscape (16:9) 8. Publisher Universal Pictures Film ini memberikan gambaran mendalam tentang bagaimana skizofrenia memengaruhi kehidupan seseorang secara personal maupun sosial. Pendekatan visual seperti penggunaan sudut pandang subjektif dari karakter utama menjadi inspirasi untuk menggambarkan pengalaman emosional penderita secara otentik dalam film pendek "Sunyi". 2. Shutter Island (2010) oleh Paramount Pictures Film ini bercerita tentang seorang detektif, Teddy Daniels, yang menyelidiki kasus hilangnya seorang pasien di rumah sakit jiwa yang berada di sebuah pulau terpencil. Sepanjang penyelidikan, Teddy mulai merasakan kenyataan yang terdistorsi, termasuk

halusinasi dan paranoia yang membawanya pada fakta mengejutkan tentang dirinya sendiri. Shutter Island menggunakan sinematografi yang gelap dan atmosfer mencekam untuk menggambarkan kondisi psikologis karakter utama, serta alur cerita yang menonjolkan elemen ketegangan psikologis. Tabel III. 4 Studi Media Existing “Shutter Island” No. Kategori Shutte r Island 1. Pesan Menggambarkan bagaimana trauma psikologis dapat mengubah realitas seseorang dan pentingnya pengakuan serta pemahaman terhadap gangguan mental. 2. Target Dewasa 3. Media Film Panjang 4. Warna Dominasi warna gelap, 35 seperti biru dan abu-abu, dengan aksen merah untuk menciptakan suasana ketegangan dan konflik batin. 5. Tipografi Tidak spesifik, mengutamakan elemen sinematografi 6. Bahasa Inggris 7. Format Video Landscape (16:9) 8. Publisher Paramount Pictures Film ini memberikan wawasan tentang bagaimana trauma psikologis dan gangguan mental dapat memengaruhi persepsi realitas seseorang. Pendekatan simbolisme visual dan atmosfer mencekam dalam Shutter Island dapat menjadi inspirasi dalam menggambarkan konflik batin dan pengalaman halusinasi penderita skizofrenia dalam film pendek "Sunyi". 3. The Distraction (2017) Short Movie by Matty Brown Film pendek “ The Distraction menggambarkan perjuangan seorang individu dalam menghadapi gangguan mental berupa kecemasan dan depresi. Dengan narasi visual yang intens, The Distraction menggunakan elemen sinematografi yang estetis untuk menampilkan kondisi mental karakter utama, termasuk pengaruh distraksi dalam kehidupan sehari-hari. Film ini menonjolkan kekuatan visual storytelling untuk menggambarkan kompleksitas emosi dan menciptakan empati mendalam terhadap penderita gangguan mental. Tabel III. 5 Studi Media Existing “The Distraction” No. Kategori The Distraction 1. Pesa n Menggambarkan bagaimana distraksi dan kecemasan dapat memengaruhi kehidupan sehari-hari, serta pentingnya pemahaman terhadap kondisi ini. 2. Target Remaja hinggadewasa 3. Media Film Pendek 4. Warna Palet warna netral dengan pencahayaan 36 alami untuk menciptakan atmosfer yang realis dan dekat dengan kenyataan. 5. Tipografi Tidak spesifik,

mengutamakan elemen sinematografi 6. Bahasa Inggris 7. Format Video Landscape (16:9) 8. Publisher Matty Brown Film pendek " The Distraction memberikan gambaran tentang bagaimana gangguan mental seperti kecemasan memengaruhi individu dan mendorong pemahaman yang lebih baik melalui narasi visual yang emosional. Elemen visual yang kuat dan sinematografi personal dalam The Distraction menjadi inspirasi penting untuk menggambarkan pengalaman emosional dalam film pendek "Sunyi". 3.4 Kesimpulan Hasil Analisis Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber, observasi langsung di Komunitas Peduli Skizofrenia Indonesia (KPSI), serta studi literatur yang telah dilakukan, diperoleh beberapa poin utama yang menjadi landasan dalam perancangan film pendek Sunyi sebagai media kampanye. Temuan-temuan yang muncul antara lain: 1. Stigma sosial terhadap penderita skizofrenia masih sangat kuat, terutama di masyarakat yang mengaitkannya dengan hal mistis seperti santet, jin, atau guna-guna. Hal ini menghambat proses pemulihan karena penderita cenderung dikucilkan atau bahkan dipasung. 2. Kurangnya edukasi masyarakat mengenai skizofrenia menjadi penyebab utama munculnya stigma. Masyarakat belum memahami bahwa skizofrenia merupakan gangguan mental yang dapat dikelola secara medis. 3. Penderita skizofrenia sering tidak menyadari kondisi penderita sendiri, sehingga sulit untuk diajak menjalani pengobatan. Edukasi yang bersifat empatik sangat dibutuhkan untuk membangun kesadaran ini. 4. Media, khususnya film, memiliki potensi besar dalam mengubah persepsi masyarakat. Film yang dibuat dengan pendekatan yang tepat dapat menyampaikan pengalaman penderita secara humanis, mendorong empati dan pemahaman yang lebih dalam. 5. Penggunaan pendekatan visual seperti sinematografi, narasi internal, dan suara ambient dinilai efektif untuk 37 menggambarkan kondisi psikologis penderita skizofrenia secara emosional. 6. Generasi muda sebagai target audiens memiliki kecenderungan tinggi terhadap konten berbasis video pendek, menjadikan film pendek sebagai media yang strategis dalam menyampaikan kampanye ini. Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan perlunya pendekatan kampanye visual yang kuat,

empatik, dan edukatif untuk mengurangi stigma sosial terhadap penderita skizofrenia. Temuan-temuan ini menjadi dasar utama dalam perumusan konsep dan strategi kreatif film pendek Sunyi . 3.5 Pemecahan Masalah
Berdasarkan temuan dari hasil wawancara, observasi, dan studi literatur yang telah dilakukan, perancangan film pendek Sunyi difokuskan untuk menjawab permasalahan utama yaitu stigma sosial terhadap penderita skizofrenia. terhadap masalah ini dilakukan dengan pendekatan komunikasi visual yang bersifat edukatif dan emosional, sehingga pesan dapat diterima dengan efektif oleh masyarakat, terutama oleh generasi muda.
Strategi pemecahan masalah dirumuskan sebagai berikut: 1. Meningkatkan kesadaran masyarakat melalui narasi empatik Film pendek Sunyi dirancang dengan fokus pada pengalaman personal penderita skizofrenia. Pendekatan naratif ini bertujuan untuk membangun empati penonton dan membantu memahami bagaimana penderita merasakan diskriminasi dan keterasingan akibat stigma. 2. Menggunakan media visual yang relevan dan dekat dengan target audiens Format film pendek dipilih karena sesuai dengan kebiasaan konsumsi media generasi muda di platform seperti YouTube dan TikTok. Durasi yang singkat dan visual yang kuat diharapkan mampu menarik perhatian sekaligus menyampaikan pesan secara efektif. 3. Menggambarkan realitas psikologis penderita melalui teknik sinematografi Pemanfaatan teknik visual seperti sudut kamera subjektif, pencahayaan dramatis, efek suara internal, dan penggunaan palet warna dingin akan membantu menggambarkan kondisi mental penderita dengan lebih imersif dan realistis. 4. Menyisipkan edukasi secara tersirat dan eksplisit Selain narasi cerita, film akan menyisipkan pesan edukatif baik melalui kutipan di layar, simbol visual, maupun dialog 38 yang informatif.
Hal ini untuk memastikan bahwa penonton tidak hanya merasakan, tetapi juga memahami isu yang diangkat. 5. Mengajak audiens untuk terlibat dalam kampanye digital Film pendek ini akan menjadi bagian dari kampanye yang lebih luas melalui media sosial. Ajakan untuk berbagi, berdiskusi, atau mencari informasi lebih lanjut akan disematkan di

akhir film untuk mendorong partisipasi aktif audiens dalam penyebaran pesan. Dengan pendekatan ini, diharapkan film pendek Sunyi dapat menjadi media yang efektif dalam menumbuhkan pemahaman, mengurangi prasangka, serta mendorong perubahan sikap masyarakat terhadap penderita skizofrenia. 39 BAB IV STRATEGI KREATIF 4.1 Strategi Komunikasi Strategi komunikasi dalam film pendek “Sunyi” dirancang untuk menyampaika n 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 tentan g skizofrenia, tetapi juga membangun pengalaman emosional yang dapat memicu refleksi dan perubahan sikap penonton terhadap 40 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. 4.1.1Pendekatan 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 Y ouTube, 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.
4.1.2Pendekatan 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 41 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 penggunakan 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 42 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 teredukasi 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 43 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. 10 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 menemuka n konten terkait kampanye dan untuk memperluas jangkauan pesan tersebut. Kampanye ini akan semakin efektif jika audiens merasa dilibatkan 44 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” dilakuka n 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 45 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 46 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. 4.4.1Sinopsis 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. 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, kehangata n, dan titik pencerahan di akhir cerita. 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. 47 Akhir: Lega, menerima diri, mulai terbuka dan empatik. Referensi ekspresi dari film seperti Joker (2019) , A Beautiful Mind , atau The Distraction . d. Gaya Visual dan Sinematografi Gaya Visual: Realis dengan elemen ekspresionistik. Sinematografi: Banyak menggunakan close-up untuk menangkap ekspresi psikis. Handheld camera untuk menunjukkan ketidakstabilan batin. Framing camera (menunjukkan isolasi). Blur dan double exposure pada bagian yang menggambarkan halusinasi atau disorganisasi pikiran. 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. 2. Kamar Tidur Minimalis a. Tempat tidur dengan seprai polos, dinding polos. b. Area ini menjadi ruang paling intim — tempat karakter menangis, berhalusinasi. 3. Koridor Apartemen a. Terlihat seram dan sunyi. b. Digunakan untuk memperkuat momen isolasi. f. Tipografi dan Elemen Grafis Tipografi Abstract modern dan bersih untuk judul utama (Gabriel Weiss Friends). Sans-serif modern dan bersih untuk tagline (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. 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 Storylin e 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- 48 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 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. Tabel IV. 1 Shotlist Sce ne Sh ot Shot Size/Angel Duratio n Location Subject/Action/ Dialogue 1 1 Long Shot + Straight On + Dolly In 16.79 ° 20 detik Lorong Apar temen/So re 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 49 terbuka, menunjukkan suasana di dalam apartemen. 2 2 Medium Close Up + Straight On + Dolly In ° 10 detik Kamar Apartemen/So re Kamera perlahan masuk ke dalam ruangan. TV menyala, memperlihatkan siaran berita dengan visual yang tenang tapi menekan. Iklan dan berita cepat bergantian. - - 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 + Straigh t On + Still ° 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" - - Medium Shot + Straight On + Still 8.74 ° 5 detik Televisi Kamera memperlihatkan orang yang sedang diwawancara. Saya denger orang skizofrenia suka marah-marah ya? Jadi kayanya kalo ada yang kaya gitu disekitar saya, saya jauhin aja deh " - - - 10 detik Televisi TULISAN BANYAK MUNCUL: SCHIZOPHRENIA Sekejap kemudian, suara televisi langsung menghilang. - - - 5 detik - OPENING TITLE " SUNYI " 3 1 Close Up, + Rotation 2 detik Kamar Apartemen/So Visual: Kamer a menunjukkan Siluet 50 Camera + Still ° re Asha yang duduk, den gan 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. 3 2 Close Up +Extreme Close Up + Rotation Camera + Straight On + Still 10.72 ° 22 detik Kamar Apartemen/Ma lam 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." Visual: Asha melihat ke jendela luar. Terlihat langi t yang mendung. 4 1 Flashback + Extreme Close Up + Still 8.74 ° 15 detik Kamar Apartemen/Ma lam Visual: Bayangan Asha menep uk 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 diketawai n, diliatin, diacuhkan, bahkan bisikan-bisikan setiap saat." 5 1 Medium

Shot + Medium Close Up + Extreme Close Up + Straight On + Still
18 detik 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.
51 8.74 ° Visual: Rani, seorang wanita yang tidak dikenal, berdiri d
i 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.) “Ngapain Disini?.” “Lu t
uh gapantes disini.” “Pergi, pergi sekarang!.” 6 1 Medium Shot + Stra
ight On + Still 8.74 ° 10 detik Jalan/Sore Asha (V.O.) “Dunia
ini bahkan terlalu cepat... terlalu berat.” Visual: Asha dibelakan
g orang2 yang bergerak dengan cepat. 7 1 Extreme Close Up + Straigh
t On + Still ° 16 detik Kamar Apartemen/Ma lam Asha (V.O.)
“Aku teringat, badan aku disitu terasa kaku, gatau harus gimana..
Mereka bilang... aku gila, dirasuki... dan aku malah di ruqyah.
” Visual: Kamera menunjukkan bayangan Asha yang sedang diruqyah da
n terlihat bayangan samar mereka yang bergerak. Terlihat juga burung
didalam kendang. Suara latar: Suara doa terdengar bergaung di ruangan
yang sempit, mengisi ruang dengan suasana yang penuh ketegangan. 7 2
Extreme Close Up + 19 detik Kamar Apartemen/Ma Asha (V.O.) “Aku mua
l, muntah, 52 Rotation Camera + Straight On + Still 8.74 ° lam men
angis 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. 8 1 Medium Close Up + Close Up + Stra
ight On + Still 9.46 ° 18 detik Kamar Apartemen/So re Visual: A
sha sedih. Asha (V.O.) “Memang pada awalnya rasanya keperangkap dalam
dunia sendiri. Gatau apa yang mau dibicarain. 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 " Visual: Asha tersenyum tipis, mata sedikit berkaca-kaca, menahan emosi yang ada. 8 2 Medium Shot + Medium Close Up + Straight On + Still 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 " Visual: Potongan scene Asha kecil Bersama orang tua, teman yang sedang mensupportnya. 8 3 Medium 40 Mall/Sore Asha (melanjutkan, 53 Shot +Medium Close Up + Slightly Above ° detik 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 ak " Visual: Kamera menunjukkan potongan gambar Asha bersama keluarganya, temannya yang berpelukan. Momen-momen ini menunjukkan dukungan yang nyata. Pewawancara (Klara) Lalu apa sih kak harapan untuk kedepannya?" Asha (senyum lebih lebar, mata bersinar) "Harapan kedepannya semakin banyak orang yang lebih peduli dengan skizofrenia dan kesehatan mental, gak gampang percaya sama stigma." Visual: Potongan visual langit yang cerah. 9 1 Medium Shot + Straight On + Still 8.74 ° 5 detik Kamar Apartemen/Pa gi Visual: Bayangan yang terbebaskan sambal tersenyum, 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 Medium 25 detik Kamar Visual: Suara ponsel 54 Close Up + Straight On + Still °, 5.33°, 8.74° Apartemen / Pagi berbunyi, Asha melihat layar ponselnya. Ada notifikasi dari kakaknya yang mengingatkan dia untuk minum obat. Pesan Kakak Asha Asha, udah minum obat? Jangan lupa diminum ya, ganbattee!" 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. 3 3 Medium Close Up + Straight On + Still 8.74 ° 10 detik Kamar Apartemen/So re 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 JUMLAH MENIT 5 Menit 30 detik 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 55 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. 4.4.7Studi 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 1. Shabira Ananda sebagai “Asha” Dimensi Psikologi s : 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 2. Klara 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. 56 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 3. Orang 1 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. Sifat : Skeptis Dimensi Sosiologis : Pekerjaan : Pekerja swasta Status : Belum menikah Bahasa : Indonesia Dimensi Fisiologis : Jenis Kelamin : Laki-laki Usia : 27 tahun Berat badan : 50kg 4. Orang 2 Dimensi Psikologis : Orang 2 juga memiliki pandangan yang buruk terhadap penderita skizofrenia. Namun ia masih memiliki sisi baik ke penderita skizofrenia. Sifat : Netral Dimensi Sosiologis : Pekerjaan : Mahasiswa Status : Belum menikah Bahasa : Indonesia Dimensi Fisiologis : Jenis Kelamin : Laki-laki Usia : 22 tahun Berat badan : 55kg Tinggi badan : 170cm 5. Orang 3 Dimensi Psikologis : Stigma: Orang 3 memiliki 57 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. Sifat : Judgemental Dimensi Sosiologis : Pekerjaan : Mahasiswi, Anak Kos Status : Belum menikah Bahasa : Indonesia Dimensi Fisiologis : Jenis Kelamin : Perempuan Usia : 22 tahun Berat badan : 40kg Tinggi badan : 155cm 6. Keluarga Asha 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 : - 7. Teman Asha (Tari & Nadia) 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 58 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 : - 8 Rani Dimensi Psikologis: Di mata Asha, Rani tampak mengancam dan menghakimi, meski sebenarnya ia hanya orang asing biasa yang kelelahan sepulang kerja. Sifat (dalam persepsi Asha): Dingin, menghakimi, misterius Dimensi Sosiologis: Pekerjaan: Karyawan kantoran Status: Belum menikah Bahasa: Indonesia Dimensi Fisiologis: Jenis Kelamin: Perempuan Usia: 28 tahun Berat Badan: 54 kg Tinggi Badan: 165 cm 4.4.8Studi 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 59 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. 2. Wawancara Kursi Wawancara Microphone: Mic yang digunakan untuk wawancara untuk memberikan kesan formal dalam konteks wawancara. Pencahayaan yang

Seimbang: Pencahayaan untuk menonjolkan Asha dan Klara dalam wawancara, memberikan kesan dramatis yang lebih intim. 3. Flashback 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 60 menggambarkan perasaan terisolasi yang Asha alami, seperti dirinya sedang berada di luar dirinya sendiri. Burung dalam Sangkar: Burung dalam sangkar sebagai simbol kebebasan yang hilang, menggambarkan perasaan terkurung dalam pikirannya sendiri. Foto atau Video Keluarga: Foto keluarga Asha atau video bersama teman- teman yang menunjukkan kebahagiaan. 4.4.9Anggaran 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 Baterai camera Microphone Apartemen 1 1 1 1 hari 40.000 300.000 120.000 500.000 40.000 300.000 120.000 500.000 Konsumsi Makan Produksi - 500.000 500.000 61 x 2 hari 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 yan g 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. 62 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-Ke y 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. 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. 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. 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 63 Digunakan untuk menampilkan rangkaian kejadia n dengan cepat, seperti montase flashback yang menggambarkan Asha terisolasi dan perubahan perasaan yang dia alami seiring berjalannya waktu. 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. 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. 4.5.3Suara/ 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 As ha 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 64 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 kesepia n 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 65 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. 4.6.3Penerapan 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 66 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 medi

a 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. 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. 1 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. 67 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 gerak an sosial yang mengajak audiens untuk peduli, terlibat, dan menyebarkan kesadaran tentang pentingnya memahami penderita skizofrenia secara lebih empatik. 4.7.1Visual Utama Visual utama dalam film pendek “Sunyi ” berperan sebagai elemen sentral yang menyampaikan pesan emosional da n 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 denga n 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. 68 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. 4.7.2Visual Pendukung (BG, Elemen Estetika/ Super Graphic , etc) Visual pendukung dalam film pendek “Sunyi” merupakan elemen-elemen yang melengkapi dan memperkuat penyampai an visual utama. Elemen ini terdiri dari tipografi, latar, dan transisi y ang 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-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. 69 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. 16 Dengan cara ini, kampanye tidak hanya informatif, tetapi juga menarik perhatian dan mampu menggugah emosi audiens. 4.7.3Konten 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 memudahka n 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 70 sepanjang periode kampanye untuk memaksimalkan jangkauan dan dampak pesan yang disampaikan. Tabel IV. 6 Tabel Timeline Media Kampanye Tahapan Kampanye Perio de Kegiatan Persiapan Kampanye Bulan 1 - Desain konten media sosial (feeds, stories, teaser film) - 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 (quotes, infografis , cerita pribadi) - Partisipasi audiens dengan hashtag #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. 71 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 skizofreni a 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” mencerminka n bagaimana masyarakat sering kali melihat penyintas skizofrenia sebagai pribadi yang pasif atau tertutup, sementara frasa “pikiran yang berbicara menyimbolkan gejolak 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 pint u 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 72 penghapusan stigma skizofrenia. Tonton di YouTube dan sebarkan suaranya. CTA (Call to Action): youtube.com/filmSunyi #SunyiFilm #DengarkanYangTakTerdengar #AyoPeduliSkizofren ia 4.9.3Tipografi/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. 73 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 74 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” dilak ukan 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”. 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 75 Offline Editing dilakukan untuk menyusun potongan- potongan adegan sesuai dengan alur cerita yang diinginkan. 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. c. 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" 2. T-Shirt Film Pendek "Sunyi" Desain pertama yang mewakili film pendek "Sunyi" ini menampilkan ilustrasi karakter utama, Asha , dengan 76 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 menjad i 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 untu k menghilangkan stigma seputar kesehatan mental dan mengajak masyarakat untuk lebih mendukung mereka yang hidup dengan kondisi ini. 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. 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” Desai n 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 77 Desain kedua dan ketiga dari totebag mendukung kampanye @temanskizo dengan pesan-pesa n 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. 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 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 si apa 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 – Sepert

i 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. 78 5. Gantungan Kunci 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 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 79 Desain Instagram @temanskizo dibuat sebagai bagian dar i 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. 2. Infografis yang memecahkan mitos dan menyampaikan fakta penting seputar skizofrenia, sehingga audiens dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik. 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 80 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. 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. 81 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. BAB V PENUTUP A. Kesimpulan Penelitian ini berhasil merancang kampanye menggunakan film pendek "Sunyi" untuk mengurangi stigma terhadap skizofrenia. Film pendek ini bertujuan meningkatkan kesadaran publik mengenai pentingnya pemahaman yang benar tentang skizofrenia dan memberikan perspektif empatik terhadap penderita. Pendekatan visual yang emosional dan naratif yang kuat bertujuan menciptakan dampak sosial yang mendalam, terutama di kalangan generasi muda yang sangat terhubung dengan media digital. Desain feeds Instagram @temanskizo mendukung fil m "Sunyi" dengan warna menenangkan dan elemen visual simbolis, seperti megafon dan kupu-kupu, menggambarkan perubahan dan ajakan untuk berbicara tentang isu stigma. Setiap elemen visual pada feeds bertujuan menarik perhatian audiens dan memotivasi mereka membagikan pesan penting untuk mengurangi stigma terhadap gangguan mental. 17 Model kampanye berbasis AISAS (Attention, Interest, Search, Action, Share) dirancang untuk menarik perhatian audiens, membangun minat, mendorong partisipasi aktif melalui media sosial. Tahapan distribusi film melalui platform seperti Instagram dan YouTube memberi peluang besar menjangkau audiens lebih luas, mendorong perubahan sikap terhadap stigma skizofrenia, serta mempromosikan diskusi inklusif tentang kesehatan mental. B. Saran 1. Pengembangan Kampanye Digital Menggunakan lebih banyak platform digital seperti TikTok dan Twitter untuk menjangkau audiens yang lebih luas. Konten interaktif seperti Q&A atau diskusi langsung dengan ahli kesehatan mental dapat meningkatkan keterlibatan audiens. 82 2. Peningkatan Kolaborasi dengan Komunitas Libatkan lebih banyak komunitas dan organisasi kesehatan mental dalam kampanye untuk memperkuat kredibilitas dan dampak sosial. 3.

Evaluasi Kampanye Lakukan evaluasi setelah kampanye untuk mengumpulkan feedback dari audiens mengenai perubahan persepsi mereka tentang skizofrenia. Evaluasi ini dapat digunakan untuk memperbaiki strategi kampanye di masa depan. 4. Peningkatan Konten Edukasi Perluas kampanye dengan menambahkan lebih banyak konten edukasi, seperti artikel, podcast , atau seminar daring, untuk meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap isu ini. Mengedukasi audiens melalui berbagai jenis media akan lebih efektif dalam jangka panjang. 83

REPORT #27494843

Results

Sources that matched your submitted document.

IDENTICAL CHANGED TEXT

1.	INTERNET SOURCE **0.49%** pasarind.id *https://pasarind.id/blog/Apa-Itu-Model-AISAS-Berikut-Pengertian-dan-Menggun…*	
2.	INTERNET SOURCE **0.22%** journal.moestopo.ac.id *https://journal.moestopo.ac.id/index.php/pustakom/article/download/871/500*	
3.	INTERNET SOURCE **0.21%** journal.stieamkop.ac.id *https://journal.stieamkop.ac.id/index.php/seiko/article/download/6815/4573*	
4.	INTERNET SOURCE **0.19%** www.grafiati.com *https://www.grafiati.com/en/literature-selections/short-film-media/journal/*	
5.	INTERNET SOURCE **0.19%** www.mes-bogor.com *https://www.mes-bogor.com/journal/index.php/stj/article/download/390/355/2…*	
6.	INTERNET SOURCE **0.18%** repository.unpas.ac.id *http://repository.unpas.ac.id/74955/3/BAB%20II.pdf*	
7.	INTERNET SOURCE **0.13%** kc.umn.ac.id *https://kc.umn.ac.id/id/eprint/38610/4/BAB_III.pdf*	
8.	INTERNET SOURCE **0.12%** kc.umn.ac.id *https://kc.umn.ac.id/16669/6/BAB_I.pdf*	
9.	INTERNET SOURCE **0.11%** repository.upm.ac.id *http://repository.upm.ac.id/4353/4/BAB%20I%20SANDI%20ARI%20WICAKSONA…*	

REPORT #27494843

INTERNET SOURCE

10. **0.11%** sleekflow.io
https://sleekflow.io/id-id/blog/contoh-content-marketing-di-instagram

INTERNET SOURCE

11. **0.1%** ulilalbabinstitute.id
https://ulilalbabinstitute.id/index.php/J-CEKI/article/download/9225/7487/22440

INTERNET SOURCE

12. **0.1%** journalkreatif.utb-univ.ac.id
https://journalkreatif.utb-univ.ac.id/index.php/files/article/download/72/56/304

INTERNET SOURCE

13. **0.1%** e-journal.unair.ac.id
https://e-journal.unair.ac.id/JPS/article/download/201902/9324/63176

INTERNET SOURCE

14. **0.09%** repository.unja.ac.id
https://repository.unja.ac.id/80600/6/BAB%20I.pdf

INTERNET SOURCE

15. **0.08%** pusatkpmak.fkkmk.ugm.ac.id
https://pusatkpmak.fkkmk.ugm.ac.id/2021/10/25/webinar-series-mental-health...

INTERNET SOURCE

16. **0.07%** www.materidigital.com
https://www.materidigital.com/teknik-komposisi-foto/

INTERNET SOURCE

17. **0.06%** proceedings.dokicti.org
https://proceedings.dokicti.org/index.php/CPBS/article/download/149/155/332

INTERNET SOURCE

18. **0.06%** www.liputan6.com
https://www.liputan6.com/feeds/read/5917815/arti-mimpi-mendapatkan-burun..

QUOTES

INTERNET SOURCE

1. **0.08%** www.grafiati.com
https://www.grafiati.com/en/literature-selections/short-film-media/journal/