

PERANCANGAN DAN PENCIPTAAN FILM PENDEK “*LIEBESTOD*”

TUGAS AKHIR KARYA SENI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Disusunoleh:

Havian Achid Bustomi Setiantono

NIM 08206244005

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA

JURUSAN PENDIDIKAN SENI RUPA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2015

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Perancangan dan Penciptaan Film Pendek "Liebestod"* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 14 September 2015

Pembimbing I

Drs. R. Kuncoro W. D., M. Sn.

NIP. 19660320 199412 1 001

Pembimbing II


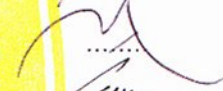


Arsianti Latifah, S. Pd., M. Sn.

NIP. 19760131 200112 2 002

PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni (TAKS) yang berjudul *Perancangan dan Penciptaan Film Pendek "Liebestod"* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada

DEWAN PENGUJI

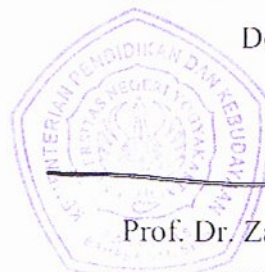
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dwi Retno S. A., M. Sn.	: Ketua		17-9-2015
Arsianti Latifah, S. Pd., M. Sn.	: Sekretaris		17-9-2015
Eni Puji Astuti, S. Sn., M. Sn.	: Penguji Utama		17-9-2015
Drs. R. Kuncoro W. D., M. Sn.	: Penguji Pendamping		17-9-2015

Yogyakarta, September 2015

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.

NIP. 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Havian Achid Bustomi Setiantono**

NIM : 08206244005

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa Tugas Akhir Karya Seni ini adalah hasil karya penulis sendiri dan sepanjang sepengetahuan penulis, tidak berisikan materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penulis ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Yogyakarta, September 2015

Penulis,



Havian A. B. S.

NIM. 08206244005

MOTTO

Everything we hear is an opinion, not a fact.

Everything we see is a perspective, not the truth.

- Marcus Aurelius

Everything we feel is reality.

- Vian Acid

PERSEMBAHAN

Tugas Akhir Karya Seni ini penulis persembahkan kepada

Orang tua penulis yang sangat luar biasa.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat, Hidayah, dan inayah-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana.

Penulisan Tugas Akhir Karya Seni ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan terima kasih secara tulus kepada Rektor UNY, Prof. Dr. H. Rochmat Wahab, M.Pd.M.A, Dekan FBS UNY, Prof. Dr. Zamzani, M.Pd dan Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Drs. Mardiyatmo, M.Pd, yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan kepada penulis. Kepada kedua pembimbing TAKS, yaitu Drs. R. Kuncoro W. Dewojati, M.Sn., dan Arsianti Latifah, S. Pd., M. Sn., yang dengan penuh kesabaran, dan kebijaksanaan beliau yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan yang tiada henti-hentinya disela-sela kesibukannya.

Terima kasih juga penulis ucapkan kepada kedua orang tua, yang telah memberikan dukungan secara spiritual, moral, material, hingga penulis dapat menyelesaikan studi dan Tugas Akhir Karya Seni ini dengan baik. Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada teman-teman kontrakan dan beskem, seluruh kru *Feeling Lucky Production* dan pemain, semua teman-teman angkatan pendidikan seni rupa dan kerajinan Universitas Negeri Yogyakarta yang tidak dapat penulis sebut satu persatu.

Semoga segala bantuan dan amal baik yang telah diberikan mendapat pahala dari Tuhan Yang Maha Esa. Besar harapan penulis semoga bermanfaat bagi penulis pribadi khususnya dan pengembangan Jurusan Seni Rupa di UNY.

Yogyakarta, September 2015

Penulis,

Havian A. B. S.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
ABSTRAK	xiii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penciptaan.....	4
F. Manfaat Penciptaan.....	4
 BAB II KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN.....	 5
A.Desain Komunikasi Visual	5
1. Pengertian	5
2. Elemen-elemen Dasar Desain Grafis	5
3. Prinsip-prinsip Dasar Desain Grafis	8
4. Media Audio Visual	9
B. Film	10
1. Pengertian Film	10
2. Klasifikasi Film	11

3. Film Pendek	12
4. <i>Genre</i> Film	13
5. Drama Romantis	14
6. Struktur Film	14
7. Kerabat Kerja Dalam Produksi Film	17
8. Prinsip Penggunaan Bahasa Film	19
9. Karakterisasi	20
10. Proses Produksi Film Pendek	21
C. Bunga Mawar	25
D. Kaktus	29
E. Personifikasi	31
F. Referensi Film Pendek	30
1. “ <i>Goodbye</i> ” oleh Anthony Apel	30
2. “ <i>Gone Goodbye</i> ” oleh Keith Rivers	31
3. “ <i>You are Loved</i> ” oleh Jared Lee	32
G. Metode Penciptaan	33
1. <i>Idea and Development</i>	33
2. Pre-produksi	34
3. Produksi	35
4. Pasca-produksi	35
5. Desain Media Pendukung	36
 BAB III KONSEP PERANCANGAN DAN VISUALISASI DESAIN	37
A. Konsep Perancangan	37
B. Visualisasi Desain	38
1. Perancangan Film	38
2. Penjelasan Film	42
C. Perancangan Media Pendukung	65
1. Poster	65
2. <i>CD/DVD Sticker</i>	68
3. <i>CD/DVD Packaging</i>	69

4. <i>Collectible Card</i>	73
5. <i>Collectible Pop-up Card</i>	77
6. <i>Apparel</i>	81
7. Gantungan Kunci	84
8. <i>Sticker</i>	85
BAB IV PENUTUP	88
Kesimpulan.....	88
DAFTAR PUSTAKA	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar I. Mawar Putih	29
Gambar II. Tanaman Kaktus	31
Gambar III. Salah satu adegan film “Goodbye”	31
Gambar IV. Salah satu adegan film “Gone Goodbye”	32
Gambar V. Salah satu adegan film “You are Loved”	32
Gambar VI. <i>Layout</i> Kasar Poster	65
Gambar VII. <i>Final Design</i> Poster	66
Gambar VIII. <i>Layout</i> Kasar CD/DVD sticker	68
Gambar IX. <i>Final Design</i> CD/DVD Sticker	68
Gambar X. <i>Layout</i> Kasar I CD/DVD Packaging	70
Gambar XI. <i>Layout</i> Kasar I CD/DVD Packaging	70
Gambar XII. <i>Final Design</i> CD/DVD Packaging	71
Gambar XIII. <i>Layout</i> Kasar Collectible Card	74
Gambar XIV. <i>Final Design</i> Collectible Card- Depan	74
Gambar XV. <i>Final Design</i> Collectible Card- Belakang	75
Gambar XVI. <i>Layout</i> Kasar I Collectible Pop-Up Card	77
Gambar XVII. <i>Layout</i> Kasar II Collectible Pop-Up Card	78
Gambar XVIII. <i>Final Design</i> Collectible Pop-Up Card – Depan Dalam .	78
Gambar XVI. <i>Final Design</i> Collectible Pop-Up Card – Belakang Dalam	79
Gambar XIX. <i>Final Design</i> Collectible Pop-Up Card – Depan Luar	79
Gambar XX. <i>Final Design</i> Collectible Pop-Up Card – Belakang Luar	79
Gambar XXI. <i>Layout</i> Kasar Apparel (Kaos, Topi, Tote Bag)	82
Gambar XXII. <i>Final Design</i> Apparel - Kaos	82
Gambar XXIII. <i>Final Design</i> Apparel - Topi	82
Gambar XXIV. <i>Final Design</i> Apparel – Tote Bag	83
Gambar XXV. <i>Layout</i> Kasar Gantungan Kunci	84
Gambar XXVI. <i>Final Design</i> Gantungan Kunci	84
Gambar XXVII. <i>Final Design</i> Sticker	86

DAFTAR TABEL

Tabel I. Susunan Kerabat Kerja	38
Tabel II. Susunan Pemain	39
Tabel III. Desain Film	41
Tabel IV. Rincian Adegan <i>Sequence Opening</i>	42
Tabel V. Rincian Adegan <i>Sequence 1</i>	43
Tabel VI. Rincian Adegan <i>Sequence 2 scene 1</i>	47
Tabel VII. Rincian Adegan <i>Sequence 1 scene 2</i>	51
Tabel VIII. Rincian Adegan <i>Sequence 3</i>	53
Tabel IX. Rincian Adegan <i>Sequence 4 Scene 1</i>	55
Tabel X. Rincian Adegan <i>Sequence 4 Scene 2</i>	58
Tabel XI. Rincian Adegan <i>Sequence Closing</i>	61

“LIEBESTOD”, SEBUAH FILM PENDEK

Oleh:

Havian Achid Bustomi Setiantono
08206244005

ABSTRAK

Tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan konsep dan visualisasi film pendek “*Liebestod*” serta konsep perancangan media pendukungnya.

Tahapan dalam perancangan penciptaan film pendek “*Liebestod*” dimulai dari *idea and development*, pra-produksi, produksi, kemudian paska-produksi. Pada tahapan *idea and development*, ide cerita film ditentukan yang kemudian diubah menjadi *script* yang merupakan cetak biru film yang untuk selanjutnya dibuat menjadi *storyboard* untuk memudahkan proses produksi. Tahapan pra-produksi menentukan kerabat kerja atau kru yang terlibat, memilih pemain, menentukan lokasi, dan menjadwalkan kegiatan produksi. kegiatan produksi dilakukan sesuai jadwal dan instrumen yang telah ditentukan pada tahapan sebelumnya. Keseluruhan *shot* yang diambil pada tahapan produksi kemudian *diedit* untuk menjadikan satu karya film yang utuh, dengan menambahkan elemen-elemen musik, efek transisi, dan *coloring*.

“*Liebestod*” memiliki arti cinta dan kematian. Film pendek ini mengisahkan kehidupan asmara dua tokoh utama yaitu mawar dan kaktus yang dipersonifikasikan menjadi sosok manusia. Film ini menggunakan jalan cerita yang *linear* dengan satu *plot* utama dengan diberikan sebuah *plot twist*. *Genre* drama romantis menjadi acuan visualisasi cerita sehingga *audience* ikut terhanyut dalam suasana film.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Desain komunikasi visual (DKV) merupakan salah satu bidang dari bagian payung keilmuan seni rupa yang memiliki bidang kajian yang luas. DKV berkaitan erat dengan ilmu komunikasi yaitu menyampaikan suatu konsep atau informasi kepada masyarakat, seperti *sign system*, iklan, *packaging*, tipografi, dan lain-lain. Perkembangan teknologi sangat mempengaruhi perkembangan DKV. Media yang diunakan untuk aplikasi desain semakin variatif. Masyarakat (*audience*) semakin mudah menerima informasi. Hal ini menuntut desainer untuk selalu kreatif dalam menyajikan informasi agar dapat menarik perhatian dan mudah diterima *audience*.

Salah satu aplikasi DKV yang tengah berkembang adalah audio visual. Sesuai namanya, audio visual merupakan media yang menggabungkan unsur visual dan unsur suara yang di dalamnya terdapat barbagai disiplin ilmu yaitu seni rupa atau visual, seni suara atau musik, seni sastra, dan seni gerak atau pertunjukan. Kompleksitas audio visual membuat media ini unik dalam pengembangannya. Pengembangan media audio visual meliputi film, iklan tv, animasi, video klip, dan sebagainya. *Audience* telah mengenal media ini melalui televisi, hal ini membuat media audio visual mudah diterima oleh masyarakat.

Dalam bidang audio visual, film pendek merupakan salah satu bentuk media yang unik. Perkembangan film pendek pun semakin pesat dekan adanya perkembangan media sosial dan *platform-platform* untuk memamerkannya seperti

youtube, instagram, vine, dan vimeo. Apresiasi terhadap film pendek pun semakin berkembang. Kini telah banyak penghargaan-penghargaan bagi film pendek. Para penggiat film pendek yang kebanyakan merupakan *indie movie maker* semakin berlomba-lomba untuk memamerkan hasil kreatifitasnya.

Film pendek sangat bisa dieksplorasi baik dari segi konsep atau tema maupun teknik. Film pendek cenderung lebih memberi kebebasan ekspresi bagi penciptanya. Suatu konsep, ide atau informasi, secara bebas dapat diinterpretasikan dalam sebuah film pendek. Konsep atau ide tersebut dibuat sedemikian rupa sehingga langsung dapat diterima dan diserap oleh *audience*, atau, dibuat tidak secara langsung menggambarkan ide atau konsep di dalamnya sehingga *audience* dibebaskan dalam menginterpretasikan ide atau konsep tersebut. Tantangan dalam penciptaan film pendek adalah durasi waktu. Bagaimana menyajikan ide atau konsep dalam durasi waktu yang pendek namun tetap mempertahankan *value* film itu sendiri.

Secara umum, sebuah film terdiri dari babak awal atau *opening*, babak tengah, dan babak akhir atau *ending*. Masing-masing memiliki peran dan fungsinya masing dalam penceritaan sebuah film. Babak akhir menjadi bagian yang penting dan dinantikan oleh *audience*. Babak ini menyajikan konklusi atau bahkan *twist* dari cerita yang disajikan pada babak awal dan tengah. Secara umum, kualitas film akan dinilai dari *ending* sebuah film.

Seperti halnya film, film pendek mempunyai berbagai *genre*, salah satunya adalah drama romantis. Drama romantis merupakan *genre* yang mudah diterima *audience* karena ide/konsep yang diangkat adalah hal yang manusiawi dan dekat

dengan kehidupan bahkan dialami oleh *audience*. *Audience* lebih mudah menangkap esensi dan *value* genre film tersebut. Ide atau konsep yang diusung cenderung lebih ‘terlihat’ sehingga *audience* tidak perlu menginterpretasikannya lebih lanjut.

Drama romantis cenderung menyajikan hubungan asmara antar manusia. Bagaimana jika benda-benda atau hal-hal di sekitar kita memiliki perasaan sama seperti manusia. Bagaimana jika benda-benda atau hal-hal di sekitar kita dapat berperilaku seperti manusia seperti pada film “Toy Story”.

Dengan keterbatasan durasi film pendek, penulis berkesimpulan untuk merancang sebuah film pendek dengan konsep yang simpel. Simpel disini merujuk pada jalan cerita yang *linear* dengan satu pokok masalah *timeline* antar adegan yang pendek. Konsep simpel juga diaplikasikan pada teknik pengambilan gambar yaitu hanya menggunakan satu kamera dan tidak menggunakan teknik *zoom-in*, *zoom-out*, *panning*, *tracking*, dan sebagainya. Dalam proses pengambilan gambar kamera diam dan dengan ditambahkan *shake* agar tidak terkesan kaku. Perancangan film pendek ini juga tidak menggunakan dialog dan hanya menggunakan musik sebagai *background* untuk menciptakan suasana.

B. Identifikasi Masalah

1. Perkembangan media audio visual khususnya film pendek yang semakin pesat.
2. Produksi film pendek yang banyak diciptakan dalam berbagai *genre*, salah satunya *genre* drama romantis.
3. Personifikasi dari benda-benda atau hal-hal di sekitar manusia sebagai ide atau konsep dasar produksi film pendek.

C. Batasan Masalah

Dari latar belakang diatas dapat diambil batasan masalah yaitu hal yang terkait dengan penciptaan film pendek bergenre drama romantis.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah konsep penciptaan film pendek bergenre drama romantis yang mengangkat judul “Liebestod”?
2. Bagaimanakah visualisasi film pendek “Liebestod”?

E. Tujuan Penciptaan

1. Menciptakan konsep penciptaan film pendek “Liebestod” bergenre drama romantis
2. Memvisualkan film pendek “Liebestod” bergenre drama romantis

F. Manfaat Penciptaan

1. Sebagai bahan pembelajaran, referensi dan sumber pengetahuan tentang media audio visual khususnya film pendek dalam ranah desain komunikasi visual.
2. Mengembangkan ide dan kreativitas menciptakan desain komunikasi visual yang mudah dipahami, komunikatif, dan tepat sasaran.
3. Menerapkan ilmu pengetahuan yang telah didapatkan di bangku perkuliahan.

BAB II KAJIAN SUMBER DAN METODE PENCIPTAAN

A. Desain Komunikasi Visual

1. Pengertian

Komunikasi visual adalah komunikasi menggunakan bahasa visual, dimana unsur dasar bahasa visual (yang menjadi kekuatan utama dalam penyampaian pesan) adalah segala sesuatu yang dapat dilihat dan dapat dipakai untuk menyampaikan arti, makna atau pesan (Kusrianto, 2007: 10).

Ditambahkan menurut Kusrianto (2007: 2):

Desain Komunikasi Visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi seperti ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengolah elemen-elemen grafis berupa bentuk, gambar, huruf, dan warna, serta tata letaknya. Sehingga pesan dan gagasan dapat diterima oleh sasarannya.

Menurut Sumbo Tinarbuko (2009: 24), desain komunikasi visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam pelbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis yang terdiri atas gambar (ilustrasi), huruf dan tipografi, warna, komposisi, dan *layout*. Semua itu dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual, audio dan atau audio visual kepada target sasaran yang dituju.

2. Elemen-elemen Dasar Desain Grafis

Menurut Suyanto (2004: 37), elemen-elemen dasar desain grafis diantaranya:

a. Garis

Garis adalah tanda yang dibuat oleh alat untuk menggambar melewati permukaan. Alat yang dipakai untuk menggambar tersebut antara lain pensil, *ballpoint*, *pointed brush*, *keyboard*, *mouse*, dan sebagainya. Garis yang didefinisikan sebagai titik- titik yang bergerak. Garis dikategorikan berdasarkan tipe, arah, dan kualitasnya.

1. Tipe garis, dapat berupa garis lurus, lengkung dan siku- siku.
2. Arah garis, ada tiga yaitu: garis horisontal, garis vertikal, dan garis diagonal.
3. Kualitas garis, dapat berupa garis yang takut- takut/ tegas, halus/ patah- patah, tebal/ tipis, tetap/ berubah- ubah.

b. Bentuk

Bentuk adalah gambaran umum sesuatu. Banyak cara melukiskan bentuk dengan garis. Garis dapat digunakan untuk menggambarkan bentuk yang datar. Misalnya: lingkaran (bola), elips, silinder, piramid, kubus dan lain-lain. Bentuk dapat diisi dengan warna, nada dan tekstur.

c. Warna

Warna adalah elemen grafik yang sangat kuat dan provokatif. Penggunaan empat warna (selain warna hitam dan putih) dalam satu desain akan meningkatkan efektivitas dan biaya iklan. Perancangan yang sesuai dengan warna yang disukai pasar akan memberikan keunggulan bersaing dalam periklanan.

Dalam konteks psikologi, warna mempengaruhi persepsi seseorang terlebih ketika dikaitkan dengan karya komunikasi visual. Persepsi visual

terutama bergantung pada kepada interpretasi otak terhadap suatu rangsangan yang diterima oleh mata (Darmaprawira, 2002: 30).

Warna menyebabkan otak bekerja sama dengan mata dalam membatasi dunia eksternal. Pengenalan bentuk merupakan proses perkembangan intelektual sedangkan warna merupakan proses intuisi. Eksperimen menunjukkan bahwa anak- anak bila disuruh memilih objek yang sama antara warna dan bentuk, hampir selalu memilih objek yang berwarna. Ditambahkan pula oleh Darmaprawira (2002: 121), warna kemasan mainan anak- anak mengambil warna primer kesukaan anak- anak. Warna- warna tersebut sukses di pasaran, karena warna tersebut dapat mempengaruhi emosi mereka.

d. Kontras Nilai

Nilai digunakan untuk menggambarkan tentang kecerahan dan kegelapan sebuah elemen visual. Hubungan antar satu elemen dengan elemen yang lain yang berkaitan dengan kecerahan dan kegelapan disebut kontras nilai. Kontras nilai memberikan citra dan persepsi secara rinci. Perbedaan kontras nilai akan memberikan efek yang berbeda baik visual maupun emosional. Jika rentang kontras nilai sempit maka disebut kontras rendah, tetapi jika rentang nilai tinggi disebut kontras tinggi.

e. Tekstur

Tekstur merupakan kualitas permukaan atau kualitas papan, kertas, maupun halaman elektronik. Di dalam seni, teksur dikategorikan menjadi dua hal, yaitu:

1. Tekstur *tactile* (tekstur nyata), kita dapat merasakan permukaan tersebut dengan jari kita.
2. Tekstur visual atau ilusi, tekstur tersebut memberikan impresi yang sederhana dari tekstur yang nyata.

f. Format

Terdiri dari ukuran dan ilustrasi. Iklan untuk ukuran besar lebih banyak menarik perhatian daripada iklan yang berukuran kecil. Ilustrasi terdiri dari ilustrasi gambar bermakna, ilustrasi hubungan tanda dan ilustrasi simbol.

3. Prinsip-prinsip Dasar Desain

Prinsip dasar desain menurut Suyanto (2004: 190), antara lain:

a. Keseimbangan.

Kesamaan distribusi dalam bobot. Mendesain dengan keseimbangan yang cenderung merasakan keterkaitan bersama, kelihatan bersatu dan kelihatan harmonis.

b. Titik fokus.

Memfokuskan informasi visual bagi penonton.

c. Ritme

Ritme dalam desain grafis merupakan pola yang diciptakan dengan mengulang atau membuat variasi elemen dengan pertimbangan yang diberikan terhadap ruang yang ada diantaranya dan dengan membangun perasaan berpindah dari satu elemen ke elemen yang lain.

d. Kesatuan

Prinsip bagaimana mengorganisasi struktur elemen dalam satu tampilan grafis.

4. Media Audio Visual

Audio visual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat dan didengar (Rohani, 1997: 97-98).

Media audio visual dapat diklasifikasikan menjadi delapan kelas (<http://www.sarjanaku.com/2011/05/media-audio-visual.html>) yaitu:

a. Media audio visual gerak

Contoh: televisi, video tape, film dan media audio pada umumnya seperti kaset program, piringan, dan sebagainya.

b. Media audio visual diam

Contoh: *filmstrip* bersuara, *slide* bersuara, komik dengan suara.

c. Media audio semi gerak

Contoh: *telewriter*, *mose*, dan *media board*.

d. Media visual gerak

Contoh: film bisu.

e. Media visual diam

Contoh: *microfon*, gambar, dan grafis, peta globe, bagan, dan sebagainya.

f. Media semi gerak.

g. Media audio

Contoh, radio, telepon, *tape*, *disc* dan sebagainya.

h. Media cetak.

B. Film

1. Pengertian Film

Pengertian film menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia; 1. Selaput tipis yang dibuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif yang kemudian akan menjadi sebuah potret atau untuk gambar positif yang akan dimainkan di bioskop; 2. Film adalah lakon (cerita) gambar hidup.

Para teoritikus film mengatakan, film yang kita kenal dewasa ini merupakan perkembangan lanjut dari fotografi (Sumarno,1996:2). Film memiliki nilai hiburan, nilai edukasi, dan nilai artistik.

Film memberikan kesan pergerakan yang dibuat melalui penggabungan objek foto. K. S. Ankersmit mengatakan (1962:18):

Cine films gives the illusion of movement and can exactly reproduce the original movement when the film was a shot. Such a film contains a great number of individual photographs placed one after another, each one slightly different from the proceeding photograph. The subject is recorded in very slow changing positions, each being part of the subject's movement.

Sumarno juga mengatakan (1996:2) bahwa, sebagai bentuk kesenian, film, adalah sama dengan media artistik lainnya karena ia memiliki sifat-sifat dasar dari media lain tersebut yang terjalin dalam susunannya yang beragam itu. Seperti drama, film melakukan komunikasi visual melalui laku dramatik, gerak dan ekspresi, dan komunikasi verbal melalui dialog. Namun, biarpun antara film dan media lain terdapat kesamaan-kesamaan, film adalah sesuatu yang unik yang dibedakan dari segenap media lainnya karena sifatnya yang bergerak secara bebas

dan bertahap. Film memiliki kesanggupan untuk menangani berbagai-bagai subjek yang tidak terbatas ragamnya.

Tjasmadi (2008:44) mengatakan, ada beberapa alasan yang mendasar tentang gunanya orang membuat film, yaitu: sebagai medium seni peran, film yang sebagai tontonan yang bersifat dengar-pandang/audio-visual, dengan sendirinya berhubungan dengan hiburan, dan film sebagai piranti menyampaikan pesan yang bersifat dengar-pandang, sehingga film berkaitan erat dengan informasi.

2. Klasifikasi Film

Menurut Sumarno (1996:10-15) film dapat diklasifikasikan menjadi:

a. Film Cerita

Film cerita memiliki pelbagai jenis atau *genre*. Dalam hal ini *genre* diartikan sebagai jenis film yang ditandai oleh gaya, bentuk, atau isi tertentu. Film cerita dapat diartikan sebagai pengutaraan cerita atau ide, dengan pertolongan gambar-gambar, gerak, dan suara.

b. Film Non-cerita

Pada mulanya, film non-cerita hanya terdapat dua tipe: dokumenter dan faktual. Faktual menampilkan fakta dan sekedar menampilkan peristiwa, contoh: berita. Sedangkan dokumenter, selain mengandung fakta, juga mengandung subjektifitas pembuat, subjektifitas di sini diartikan sebagai sikap atau opini terhadap peristiwa.

c. Film Eksperimental dan Film Animasi

Film eksperimental adalah film yang tidak dibuat dengan kaidah-kaidah pembuatan film yang lazim. Tujuannya untuk mengadakan eksperimen dan mencari cara-cara pengucapan baru melalui film. Film animasi memanfaatkan gambar (lukisan) maupun benda-benda mati yang lain, seperti boneka, meja, dan kursi yang bisa dihidupkan melalui teknik animasi.

Menurut durasinya, film dapat dibedakan menjadi:

a. Film Panjang

Film panjang adalah film cerita yang memiliki durasi di atas 60 menit. Durasi film panjang umumnya berkisar antara 90-120 menit. Film yang diputar di bioskop umumnya termasuk dalam kelompok ini. Beberapa film bahkan memiliki durasi lebih dari 120 menit. Film-film produksi India umumnya berdurasi rata-rata 180 menit.

b. Film Pendek

Film pendek adalah film cerita yang berdurasi kurang dari 60 menit. Film pendek umumnya digunakan sebagai eksperimen dan batu loncatan para *filmmaker* untuk memproduksi film panjang (Javandalasta, 2011:2-3).

3. Film Pendek

Film pendek merupakan film yang berdurasi pendek, tetapi dengan kependekan waktu tersebut para pembuatnya semestinya bisa selektif mengungkapkan materi yang ditampilkan. Dengan demikian, setiap shot akan memiliki makna yang cukup besar untuk ditafsirkan oleh penontonnya (Prakosa, 2001:25).

Ada beberapa kaidah dalam penciptaan film pendek, antara lain pemanfaatan durasi pendek yang mengutamakan efektifitas dan efisiensi.

The shorter the better, a short film can be anything from fifteen seconds to forty five minutes in length. Make your short film script as short as possible because the shorter the short, the less costly it will produce. It has to be cheap but shouldn't look cheap.

.....
Find single moment. The best short films are often a single moment that is played out, but one that has a story at its heart (www.raindance.org/7-rules-for-writing-short-films/).

Durasi dari sebuah film pendek mengharuskan penciptanya lebih kreatif dengan semakin memadatkan konsep/ide yang dikandung di dalamnya. Tentu diperlukan pematangan agar ide/konsep dapat tervisualkan dengan baik dan menarik perhatian *audience*.

4. Genre Film

Menurut *English Oxford Learner's Thesaurus* (2008), *genre* diartikan sebagai *a particularly style or type of literature, art, music or film that can be recognized because of its special features*.

Genre is more than mere generic cataloguing. Genre does not refer just to film type but to spectator expectation and hypothesis (speculation as how the film will end). It also refers to the role of specific institutional discourses that feed into and forms generic structures. In other words, genre must not be seen also as part of tripartite process of production, marketing, and consumption.

Clearly, genres are not static, they evolve with the time, even disappear (Hayward,2000:165-166).

Genre merupakan ciri khas atau gaya dari suatu karya seni. Dalam hal ini, *genre* merupakan suatu hal yang dinamis, bahkan bisa didasarkan kepada ekspektasi dan spekulasi *audience*.

Genre film dapat dikelompokkan dalam beberapa kategori utama yaitu aksi, petualangan, komedi, kriminal, drama, sejarah, horor, musikal, fiksi ilmiah, perang, dan *western*.

5. Drama Romantis

Film drama adalah film yang berdasar pada penggambaran secara realistis dan berhubungan dengan tema-tema emosional. Emosi tersebut menciptakan dilema terhadap dirinya sendiri, orang lain, masyarakat ataupun fenomena alam. Drama adalah *genre* film paling luas yang di dalamnya terdapat *subgenre* seperti drama romantis, film olahraga, drama seri, *courtroom drama*, dan kriminalitas.

Inti dari sebuah film drama biasanya mengenai seorang atau dua orang karakter tengah mengalami konflik terpenting dalam hidup mereka. Hal-hal yang diangkat biasa terjadi pada kehidupan nyata yang mampu membuat perasaan penonton menjadi tersentuh.

Drama romantis merupakan salah satu *subgenre* dari drama. Film drama romantis bercerita tentang percintaan atau konflik perasaan yang berpusat pada hasrat, emosi, dan keromantisan, yang melanda dua tokoh utama (biasanya pria dan wanita). Film-film romantis menjadikan cerita cinta atau pencarian cinta sejati sebagai *plot* utama. Tidak jarang tokoh utama menemui beberapa kendala dalam perjalanan cintanya (www.filmsite.org/romancefilms).

6. Struktur Film

a. *Shot*

A continuous block of unedited footage from a single point of view
(www.imdb.com/glossary/S)

Shot adalah hasil sebuah bidikan atau rekaman secara visual dan audio yang dimulai dari kamera diaktifkan sampai dihentikan aktifitasnya. Berapa pun lamanya kamera dioperasikan jika tidak diinterupsi maka hasil rekamannya adalah sebuah *shot*. Sekalipun kamera digerakkan untuk *mengcover* subjek dari *angle* yang berbeda namun tidak disertai dengan penghentian operasional maka itu berupa satu *shot*.

Menurut Hayward (2000:328,329), Secara umum *shot* dibedakan berdasarkan jarak subjek gambar, yaitu:

1. *Close up* atau *Extreme close up* (CU/ECU)

Subjek gambar yang direkam memenuhi area layar. Makna konotasi yang dihasilkan bisa berupa rasa intim, dan menggambarkan apa yang ada di dalam pikiran subjek gambar. *Close up* tidak terpaku pada sekedar menampilkan objek kepala atau wajah, namun juga dapat digunakan untuk menampilkan bagian-bagian tubuh lainnya. Hal ini digunakan ketika menampilkan detail dari suatu aksi atau bahkan menciptakan ketegangan.

2. *Medium close up* (MCU)

Biasanya menampilkan satu, dua, bahkan tiga karakter, yang secara umum dibatasi pada area bahu atau dada hingga kepala. *Medium close up* yang menampilkan dua atau tiga karakter bisa memberi arti keintiman dan suatu hubungan solidaritas.

3. *Medium shot* (MS)

Secara umum, *shot* ini menampilkan karakter dari perut, pinggang, atau lutut ke atas (maupun ke bawah). Kamera berada di jarak tersebut terhadap karakter untuk menampilkan karakter tersebut dengan lingkungan di sekitarnya.

4. *Medium long shot* (MLS)

Shot ini berada di antara *medium shot* dan *long shot*. *Shot* ini menampilkan keseluruhan badan dari si karakter untuk memberikan *view* yang lebih luas antara karakter dan interaksinya terhadap lingkungan di sekitarnya.

5. *Long shot* (LS)

Subjek atau karakter berada di jarak yang jauh dari kamera, menampilkan keseluruhan badan dan lingkungan di sekitarnya.

6. *Extreme long shot* (ELS)

Subjek atau karakter hanya menjadi bagian *background*. Lingkungan sekitar menjadi objek utama.

b. *Scene*

A continuous block of storytelling either set in a single location or following a particular character. The end of a scene is typically marked by a change of location, style or theme (www.imdb.com/glossary/S)

Scene (adegan) adalah kejadian yang berlangsung di satu tempat dalam satu waktu. *Scene* bisa terdiri dari beberapa *shot*, namun bisa saja hanya satu *shot* berapa pun panjangnya *shot* itu.

c. *Sequence*

Pada umumnya, *sequence* mengacu pada urutan dan pengelompokan *scene*. Sebuah *sequence* terdiri atas beberapa *scene* yang mengelompokkan kejadian yang berurutan.

A sequence is normally composed of scenes, all relating to the same logical unit of meaning. For this reason, the length of a sequence is equivalent to the visual and/or narrative continuity of an episode within a film (sequence can be likened to chapters within a novel) (Hayward, 2000:234).

7. Kerabat Kerja dalam Produksi Film

Film memiliki berbagai bagian kerja yang oleh karenanya diperlukan kerabat kerja yang bekerja dalam satu kesatuan produksi. Secara umum kerabat kerja produksi sebuah film dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

a. Produser

Seorang produser bertugas membuat kondisi yang memungkinkan untuk membuat film. Produser memprakarsai, mengkoordinasi, menyupervisi, dan mengontrol berbagai hal seperti pembiayaan, penggajian dan mengatur distribusi. Produser terlibat dalam semua proses pembuatan film dari pengembangan sampai produk komplit.

b. Manajer Produksi

Dengan pantauan produser, tugasnya mengkoordinasi, memfasilitasi dan mengawasi persiapan produksi, termasuk keperluan pengambilan gambar, jadwal harian produksi, maupun perencanaan dana.

c. Penulis Skenario

Penulis skenario adalah orang yang membuat transkripsi sebuah film atau dapat dikatakan membuat sebuah film dalam bentuk tertulis. Skenario film yang disebut *screenplay* atau *script* diibaratkan sebagai cetak biru bagi insinyur atau kerangka bagi tubuh manusia.

d. Sutradara

Orang yang menjadi kunci mengarahkan hampir di semua tahapan dalam film. Tugasnya mengatur dan mengarahkan pemain maupun staf lain dalam produksi film.

e. Asisten Sutradara

Mengatur kru, mengecek peralatan, naskah, *storyboard* dan jadwal pengambilan gambar. Ketika pengambilan gambar, mendampingi dan membantu sutradara menjalankan tugas.

f. Publikasi

Mempublikasikan dan mempromosikan film.

g. Desainer Produksi

Bekerja berdasar dengan pengawasan sutradara, tugasnya mengembangkan, memfasilitasi, dan memantau desain produksi, dan semua yang akan muncul di depan kamera. Tugasnya mengawasi bagian *make up*, tata rambut, dan bagian kostum serta berkonsultasi dengan kameramen, *art director*, dan bagian *editing*.

h. Sinematografer

Mengatur masalah kamera dan pencahayaan, bertanggung jawab atas tampilan visual, membawa naskah menjadi kenyataan dan bagaimana cara pengambilan gambarnya.

i. Kamera Operator

Tugasnya tidak lain mengoperasikan kamera dan bertanggung jawab dalam kepengurusan kamera.

j. Penata Suara

Tata suara mengolah hasil rekam suara baik di lapangan ketika produksi film maupun hasil rekam studio.

k. Penata Musik

Bertugas memasukkan klip musik untuk menambahkan kesan dan suasana ke dalam film.

l. Editor

Bekerja dibawah pengawasan sutradara dan *executive producer* untuk menyatukan hasil pengambilan gambar. Menyatukan semuanya dengan benar, mengkoreksi warna dan efek lain pada masa paska produksi serta menjadikan produk menjadi beberapa format sesuai yang diinginkan.

m. Pemeran

Aktor atau aktris yang membawakan sebuah peran dalam film (http://www.pasadena.edu/files/syllabi/lmjang_20857.pdf).

8. Prinsip Penggunaan Bahasa Film

Komunikasi yang tercipta melalui media film hanya berjalan satu arah, yakni kepada komunikan atau penonton. Terdapat tiga faktor utama yang mendasari bahasa film (Widagdo dan Gora S., 2007:2,3).

a. Gambar atau Visual

Gambar dalam karya film berfungsi sebagai sarana utama. Oleh karena itu, andalkan terlebih dahulu kemampuan penyampaian melalui media gambar tersebut untuk menanamkan informasi.

b. Suara atau Audio

Keberadaan suara berfungsi sebagai sarana penunjang untuk memperkuat atau mempertegas informasi yang hendak disampaikan melalui bahasa gambar. Hal tersebut dikarenakan sarana gambar belum mampu menjelaskan atau kurang efektif dan efisien.

c. Keterbatasan Waktu

Faktor keterbatasan waktulah yang mengikat dan membatasi penggunaan kedua sarana bahasa film di atas. Oleh karena keterbatasan waktu itulah, perlu diingat bahwa hanya informasi yang penting saja yang diberikan.

9. Karakterisasi

a. Karakterisasi Melalui Penampilan

Tidak bisa dipungkiri, ketika kita melihat seseorang, kita akan memiliki suatu penilaian terhadap orang tersebut berdasarkan kesan visual yang kita terima. Oleh karenanya dalam sebuah film, penampilan sangat erat kaitannya dengan karakter tokoh yang ditampilkan

Karena kebanyakan aktor film memproyeksikan sifat-sifat watak tertentu begitu mereka tampil di layar putih, maka karakterisasi dalam film banyak sekali hubungannya dengan pemilihan pemain. Begitu kita melihat aktor di layar maka kita mulai membuat beberapa rekaan tentang mereka berdasarkan wajah, pakaian, sosok tubuh, tingkah laku, dan cara mereka bergerak (Boggs, 1986:58,59).

b. Karakterisasi Melalui Dialog

Secara normal, cara bicara seseorang akan relatif berbeda dengan orang lainnya. Banyak faktor yang mempengaruhi hal tersebut. Karakter seseorang termasuk dalam salah satu faktor yang mempengaruhi cara berbicara orang tersebut.

Tokoh-tokoh dalam film fiksi tentu saja mengungkapkan banyak hal tentang diri mereka melalui ucapan-ucapan mereka. Tapi di samping itu banyak juga diungkapkan oleh bagaimana cara mereka mengungkapkannya. Pikiran-pikiran mereka yang sebenarnya, sikap dan emosi mereka, dapat mereka ungkapkan dengan cara-cara yang halus berkat pilihan kata dan berkat tekanan, tinggi suara, dan pola selang dalam kalimat mereka (Boggs, 1986:59).

Ditambahkan menurut Boggs (1986:59), Penggunaan tata bahasa, struktur kalimat, pembendaharaan kata-kata dan terutama dialek khusus (jika ada) oleh seorang aktor semuanya mengungkapkan banyak sekali tentang tingkat sosial dan ekonomi, latar belakang pendidikan, dan proses mental tokoh tersebut.

c. Karakterisasi Melalui *Action* Eksternal

Sikap, perbuatan, tindak-tanduk, semua merupakan bagian dari watak atau karakter seseorang. Meski diberikan satu stimulus yang sama, aksi seseorang dengan orang lain akan relatif berbeda. Setiap perbuatan yang dilakukan oleh watak tersebut akan merupakan pantulan dari ke-khasan kepribadiannya.

Barangkali pantulan karakter yang paling baik dapat kita temui pada perbuatan-perbuatan atau *action* seseorang.

.....

... mereka berbuat dengan tujuan tertentu, berdasarkan motif-motif yang sesuai dengan kepribadian mereka umumnya. Jika motivasi tindakan seseorang atak dibangun dengan jelas, maka watak dan plot merupakan satu jalinan yang begitu erat hingga tidak bisa dipisah-pisahkan (Boggs,1986:59,60).

Ditambahkan oleh Boggs (1986,60), karakterisasi yang paling efektif terkadang tidak ditampilkan melalui tindakan besar dalam film, namun melalui tindakan-tindakan atau pilihan-pilihan kecil yang sepiintas terlihat remeh dan tidak penting.

d. Karakterisasi Melalui Kontras, Pengecilan Dramatik

Salah satu karakterisasi yang paling efektif adalah penggunaan karakter-karakter yang saling bertentangan dalam tingkah laku, sikap, pendapat, gaya hidup, penampilan fisik, dan sebagainya, dan merupakan kebalikan dari tokoh utama untuk menegaskan kepribadiannya (Boggs,1986:65).

e. Karakterisasi dengan cara Melebih-lebihkan atau Pengulangan.

Untuk menggoreskan sebuah watak dengan cepat dan tajam pada pikiran dan ingatan penonton, para aktor sering melebih-lebihkan atau mengganggu ciri-ciri dominan atau tanda-tanda yang bersifat pribadi. Cara ini disebut karikatur, sebuah istilah yang diambil dari teknik kartun (Boggs,1986:66).

10. Proses Produksi Film Pendek

Secara umum proses penciptaan film pendek terdiri dari 4 tahap yaitu:

a. *Idea and Develoment*

Tahapan awal dalam pembuatan sebuah film adalah pencarian ide. Ide adalah dasar penting dalam penciptaan sebuah film. Inspirasi ide bisa berasal dari mana saja. Setelah ide dasar ditentukan, proses selanjutnya adalah pengembangan

ide dasar tersebut. Proses pengembangan ide membantu menentukan hal-hal yang ingin dan perlu disajikan dalam film, serta bagaimana cara penyampaiannya.

...once you find an idea that excites you, you will need to develop it so it forms the foundation of your film. This phase of the process will help you understand exactly what you want to say and how you say it, and will make it easier for you to convey it to other people, on-set and off-set, thus making sure that everybody's on the same page (www.filmmaking.com/the-process).

Penting untuk ide cerita disajikan dalam bentuk tertulis. Hal ini membantu menentukan struktur film yang terdiri dari babak awal, tengah, dan akhir.

Selanjutnya adalah penulisan *script*. *Script* film berisi detail dari keseluruhan cerita film baik, karakter, dialog, maupun suara. Sebagai sebuah karya tulis, *script* yang baik dinilai bukan dari enakannya untuk dibaca, melainkan efektivitasnya sebagai cetak biru untuk sebuah film (Sumarno, 1996:46).

Untuk membantu mengubah sebuah karya tulis menjadi bentuk visual, *script* bisa dibantu dengan *storyboard*. *Storyboard* merupakan tampilan visual singkat bagi sebuah film. *Storyboard* menampilkan apakah cerita tersebut masuk akal, memiliki nilai *continuity* atau tidak meskipun tanpa dialog.

A good storyboard bears a strong resemblance to a comic strip. It shows the sequence of shots as thumbnail sketches, usually with dialogue written beneath. A storyboard artist must work closely with the director as they interpret the script visually and must have a firm grasp of the principles of cinema shot design (Shaner & Jones, 2005:113).

b. Pre-Production

Tahap pra-produksi merupakan tahapan yang paling penting dalam proses pembuatan film. Tahapan ini mencakup seluruh perencanaan proses produksi, baik aspek logistik maupun aspek kreatif

In pre-production you plan all the logistical and creative aspects of the production, while trying to think about all the possible problems and tackle them in advance. For that reason, a good, comprehensive pre-production can save you a lot of time, money, and effort (www.filmmaking.com/the-process).

Pra-produksi meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Menyeleksi Kru dan Menyusun Tim Produksi.
2. Menyeleksi Aktor (*Casting*).
3. Pencarian Lokasi (*Setting*).
4. Menyusun Jadwal (*Scheduling*)
5. Membuat Desain Produksi (*Production Design*).

c. *Production*

Tahap produksi merupakan tahapan pengubahan bentuk naskah menjadi bentuk auditif dan visual sesuai dengan kaidah-kaidah yang berlaku bagi pertelevisian (Nugroho, 2014: 108).

Tahap produksi adalah tahap eksekusi dari rencana produksi yang telah dibuat. Pada tahapan ini terjadi proses *shooting* dan *recording* untuk mengumpulkan materi visual dan audio.

The production is the execution phase of filmmaking process, during which all the audio and visual are being gathered. On this phase, shooting and recording take place. A large part of filming crew participates in this stage, making sure that the script is being followed accurately and that materials are the best possible quality (www.filmmaking.com/the-process).

Tahapan-tahapan dalam proses produksi antara lain (www.lavideofilmaker.com/filmmaking/movie-making.html):

1. *Setting Up*

Langkah awal proses produksi adalah persiapan. Tahapan ini memastikan seluruh kru, aktor dan logistik yang dibutuhkan telah sesuai dengan jadwal produksi hari tersebut.

2. *Rehearsal*

Setelah seluruh kru dan aktor siap, sutradara memberikan penjelasan mengenai proses produksi yang akan dilakukan pada hari itu kepada seluruh kru dan aktor.

3. *Setting Up Shots*

Menentukan posisi aktor dan kamera sesuai dengan *script* dan *storyboard* yang telah ditentukan.

4. *Checking the Tape*

Setelah proses *shooting* dilakukan (*take*), sutradara melakukan review *shot* tersebut. Proses *take* untuk sebuah shot bisa dilakukan berulang kali jika sutradara belum merasa puas akan hasil yang didapatkan.

d. *Post-Production*

Setelah keseluruhan tahap produksi selesai dilakukan, proses selanjutnya adalah tahap pasca-produksi. Tahap ini mengumpulkan seluruh materi audio dan visual dari keseluruhan proses produksi yang kemudian disatukan menjadi satu film yang utuh.

The post-production phase includes editing all the materials that were gathered during shooting, thus assembling it into a fluent, consistent film.

.....
Post-production usually takes longer than the production itself. Needless to say, the raw material of a film is not ready for distribution. Editing is the process of going through the footage, cutting and re-arranging it,

discarding what is not needed and making sure that what remains tells the story clearly (www.filmmaking.com/the-process).

C. Bunga Mawar

Bunga mawar merupakan tanaman seak dari genus *Rosa* sekaligus nama bunga yang dihasilkan tanaman ini. Mawar memiliki nama ilmiah *Rosaceae* merupakan tanaman dari ordo *Rosanales*. Mawar liar terdiri dari lebih dari 100 spesies yang kebanyakan tumbuh di belajhan bumi utara yang berudara sejuk. Spesies mawar umumnya merupakan tanaman semak yang berdiri atau tanaman memanjat yang tingginya bisa mencapai 2 sampai 5 meter.

Untuk dapat tumbuh dengan baik, tanaman mawar sangat membutuhkan sinar matahari penuh. Apabila kurang mendapat sinar matahari, pertumbuhan tanaman mawar dapat menjadi terhambat dan terkadang tidak menghasilkan bunga. Yang penting diperhatikan adalah bunga mawar termasuk golongan bunga yang sangat mudah kehilangan air (www.pustakasekolah.com/klasifikasi-bunga-mawar.html).

Meski dapat dijelaskan secara biologi, namun mawar berduri juga memiliki cerita sendiri dalam mitologi Yunani. Cerita yang terkenal adalah tentang Cupid (Dewa/Dewi asmara) yang sedang memanah, namun tak sengaja meleset dan akhirnya anak panah tersebut mengenai batang mawar (www.bungamawar.com/2014/10/mawar-berduri.html).

Mitologi Yunani juga memiliki kisah tentang penciptaan bunga mawar. Chloris, Dewi bunga menciptakan bunga mawar dengan memberikan kehidupan kepada tubuh tak bernyawa dari seorang manusia. Aphrodite sang Dewi cinta

memberikannya kecantikan dan Dionysius, Dewa anggur memberikan gula untuk memberi aroma manis. Berkat ketiga Dewa-Dewi inilah bunga mawar memiliki pesona, kecerahan, dan kesan sukacita (segiempat.com/asmara-cinta/serba-serbi-cinta/mengapa-bunga-mawar-dianggap-sebagai-simbol-cinta/).

Bunga mawar memiliki banyak warna, dan pada masing-masing warna memiliki maknanya masing-masing, antara lain:

1. Mawar Merah

Merah melambangkan cinta dan romantis. Orang percaya, mawar merah merupakan lambang dari cinta sejati.

2. Mawar Kuning

Mawar berwarna kuning dipercaya sebagai bentuk dari persahabatan, suka cita, dan kesembuhan. Warna kuning dipercaya mewakili rasa gembira dan sukacita.

3. Lavender

Warna ungu dipercaya memiliki simbol kemegahan. Warna ungu juga warna yang mampu mempesona segelintir orang. Lavender sangat cocok diberikan kepada orang yang disukai pada pandangan pertama.

4. Merah Jambu

Warna merah jambu memiliki simbol cinta, rasa syukur, dan apresiasi yang mendalam. Bunga mawar merah jambu sering diberikan oleh orang jaman dahulu sebagai ucapan terimakasih. Cahaya mawar merah jambu juga memancarkan kelembutan dan rasa kagum.

5. Mawar Putih

Mawar putih sering digunakan sebagai simbol rasa cinta sejati. Dan bunga ini sering digunakan pada pernikahan jaman dahulu, karena memberikan simbol, kemurnian, polos, simpati, dan spiritual.

6. Orange

Campuran dari warna merah dan kuning ini melambangkan hasrat, antusiasme, dan gairah (m.liputan6.com/health/read/664633/6-makna-yang-tersimpan-di-setiap-warna-bunga-mawar).

Bunga mawar yang warna-warninya memberikan kesan makna dan simbol tersendiri, keindahan bentuk kelopaknya yang variatif, ditambah dengan pesona harumnya menjadikan bunga mawar menyandang julukan “*Queen of Flower*”.

Dalam penciptaan karya film ini menggunakan mawar putih. Selain mewakili femininitas, karakter atau makna dari mawar putih sesuai dengan jalan cerita film.



Gambar I. Mawar Putih

Sumber: www.beststockpictures.toinspire.in/index.php?level=picture&id=2981

D. Kaktus

Kaktus memiliki ciri morfologi yang berbeda dari tanaman lain. Ciri khusus pada tanaman kaktus erat kaitannya dengan habitatnya yang cenderung panas, kering, dan tersedia sedikit air sepanjang tahun. Habitat kaktus yang berupa gurun mengharuskan kaktus beradaptasi dengan lingkungannya agar bisa bertahan hidup.

Agar bisa bertahan di habitat yang kering dan hanya tersedia sedikit air, tanaman kaktus mengalami perubahan bentuk (modifikasi). Duri pada kaktus sebenarnya adalah daun, dan batang tanaman kaktus memiliki lapisan lilin. Daun yang berbentuk duri dan batang yang memiliki lapisan lilin pada kaktus ini berfungsi untuk mengurangi penguapan air. Bagian dalam tanaman kaktus terdiri dari jaringan spons yang berfungsi untuk menyimpan air. Ketika hujan turun, kaktus menyerap dan menyimpan sebanyak mungkin air di dalam batangnya untuk digunakan ketika musim kemarau tiba. Karena kandungan air pada tanah yang sedikit, kaktus memiliki akar yang sangat panjang untuk memperluas jangkauannya menyerap air (www.biologipedia.com/ciri-khusus-pada-tumbuhan-kaktus-dan-fungsinya.html).

Kaktus berasal dari bahasa Yunani “*kaktos*”, yang berarti tanaman yang memiliki duri pelindung. Kaktus memberi arti umur panjang dan ketahanan karena kaktus mampu bertahan hidup di lingkungan yang keras (en.vancouverflorist.com/flower-meaning/cactus.aspx).

Back in the day, there was a time that it was taboo to speak of your feelings directly to the person – so instead they say it with flowers. Cactus plants are the perfect symbol for endurance as you can see it with the way they structured as well as with the way they live. So giving out cactus to

the person you have strong feeling with means that what you have is a love that endures (www.auntflo.com/flower-dictionary/cactus).

Selain ketahanan, kaktus juga melambangkan keberanian, kehangatan, kemegahan, dan kasih sayang. Kaktus juga dikenal sebagai wujud perlindungan dan kemurnian diri.



Gambar II. **Tanaman Kaktus**

Sumber: home.howstuffworks.com/torch-cactus.html

E. Personifikasi

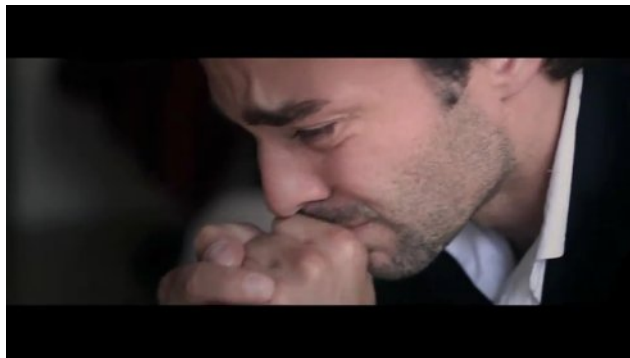
Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, personifikasi adalah pengumpamaan (perlambangan) benda mati sebagai orang atau manusia. Benda mati dapat diperumpamakan menjadi manusia melalui ciri fisik, sifat-sifatnya, maupun nilai-nilai filosofisnya.

F. Referensi Film Pendek

1. “Goodbye” oleh Anthony Apel

Film ini mengisahkan gejolak emosi si tokoh utama yang merupakan satu-satunya tokoh dalam film ini. *Audience* diajak mengikuti dan mencoba memahami apa yang terjadi dengan si tokoh utama yang sepanjang film nampak sedih dan

kebingungan sambil menggenggam sesuatu di tangan kanannya. Film ini tidak menggunakan dialog. Suasana dan tempo diciptakan melalui adegan dan *background music*. Adegan klimaksnya adalah ketika ia membuka genggamannya, di dalamnya terdapat sebuah cincin pernikahan. Ia menciumnya dengan perasaan yang mendalam sebelum melemparkannya ke laut.



Gambar III. Salah satu adegan film “*Goodbye*”
Sumber: dokumentasi pribadi

2. “*Gone Goodbye*” oleh Keith Rivers

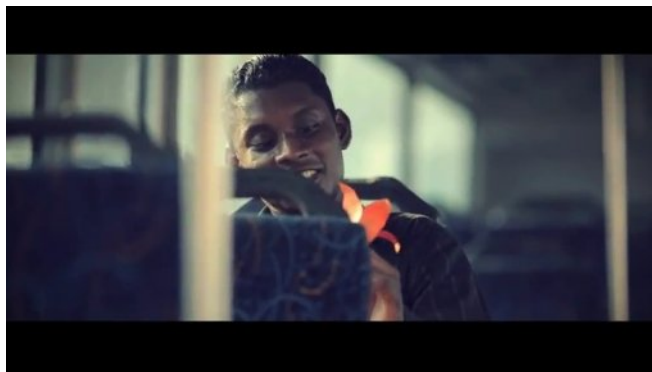
Film ini dibuka dengan *longshot* yang panjang menggunakan sebuah *drone* diiringi narasi berupa ucapan selamat tinggal. Si tokoh utama berjalan menuju sebuah danau. *Audience* diarahkan untuk memahami kepada siapa dan mengapa ia mengucapkan selamat tinggal. Di tepi danau ia melihat sebuah balon. Ia melihat sebuah surat terikat pada balon. Ketika ia berusaha meraihnya, balon itu meletus. Dibacanya surat itu yang berisi narasi ucapan selamat tinggal. Hal ini merupakan *plot twist* pada film ini, bahwa *longshot* pada awal film bukan sekedar penggambaran lokasi dan situasi tokoh utama namun merupakan sudut pandang dari sebuah balon.



Gambar IV. Salah satu adegan film “*Gone Goodbye*”
Sumber: dokumentasi pribadi

3. “*You are Loved*” oleh Jared Lee

14 februari identik dengan hari kasih sayang. Pada hari itu orang-orang memberikan hadiah untuk seseorang yang spesial. Hal ini juga terjadi pada tokoh utam film ini. Tokoh utama yang nampak mengidap semacam *down syndrome* berdiri di depan sebuah toko sambil melihat sebuah buket bunga mawar. Karena harganya yang mahal, ia memutuskan untuk membuat *origami* berbentuk bunga. Ia berdandan rapi sambil membawa kardus penuh bunga origami. Disini penonton diarahkan dan menebak-nebak untuk siapa bunga-bunga ini akan diberikan. Ia memberikan bunga-bunga tersebut kepada para penghuni panti jompo dan panti asuhan. Film ini tidak menggunakan dialog. Suasana, tempo, dan klimaks pada film diciptakan melalui penggunaan *background music*.



Gambar V. Salah satu adegan film “*You are Loved*”
Sumber: dokumentasi pribadi

G. Metode Penciptaan

1. *Idea and Development*

a. Ide Cerita

Penciptaan sebuah karya film erat kaitannya dengan cerita. Sebuah film tentunya harus memiliki dasar cerita yang baik agar menarik bagi penonton. Di samping itu dibutuhkan teknik pemvisualan yang baik dari cerita tersebut. Hal ini menuntut kinerja sutradara agar dapat memvisualkan cerita dengan baik.

Film pendek, secara umum, memiliki durasi yang singkat. Bagi penulis, hal ini merupakan hal yang menarik. Karena durasinya yang pendek, cerita yang ditampilkan haruslah padat dan tidak terlalu kompleks. Untuk menghasilkan ide cerita yang menarik bagi sebuah film pendek, penulis berkesimpulan bahwa hanya diperlukan satu plot utama. Namun hal ini akan menjadi membosankan dan jalan cerita menjadi mudah ditebak oleh penonton. Maka dari itu, penulis memiliki ide untuk membuat sebuah cerita yang simpel, menggunakan satu plot utama, namun memiliki *plot twist* pada bagian *ending*. *Plot twist* merupakan sebuah moment ketika penonton disajikan sebuah fakta yang bertentangan mengenai keseluruhan jalan cerita yang telah disaksikan sebelumnya.

b. *Script* dan *Storyboard*

Setelah ide cerita ditentukan, selanjutnya langkah selanjutnya adalah penulisan *script*. *Script* dalam film berupa detil plot cerita, narasi, pemain, lokasi, adegan, dan dialog pemain. Masing-masing pemain dan kru diberikan *script* dalam proses produksi film agar memahami tugas kerjanya masing-masing.

Langkah selanjutnya adalah pembuatan *storyboard*. *Storyboard* merupakan acuan pengambilan gambar dalam proses produksi.

2. Pre-produksi

a. Menyusun Kerabat Kerja atau Kru

Film merupakan karya yang tercipta secara kolektif, tidak bergantung hanya pada kualitas perseorangan. Oleh karena itu, dalam penyusunan kerabat kerja tidak hanya kemampuan atau *skill* eksekusi saja yang diutamakan, namun juga kemampuan untuk bisa bekerja dalam sebuah tim.

Susunan kerabat kerja dalam pembuatan film pendek tidak banyak berbeda dari pembuatan film pada umumnya. Perbedaan utama adalah jumlah kerabat kerja yang terlibat. Hal ini terkait dengan durasi waktu, kompleksitas cerita, proses produksi, dan *budget* pembuatan film pendek yang lebih sedikit.

b. Menyeleksi Pemain atau *Casting*

Tahapan ini bertujuan menyeleksi calon-calon pemeran dalam film. Pemeran diseleksi agar sesuai dengan karakter yang ada dalam ide cerita. Hal yang dapat berpengaruh pada seleksi pemeran adalah penampilan dan kemampuan berakting para calon pemeran.

c. Pemilihan Lokasi

Lokasi untuk produksi film disesuaikan dengan ide cerita. Pemilihan lokasi sangat krusial perannya untuk membantu menunjukkan latar belakang suasana dan tempat kejadian dalam cerita.

d. Menyusun Jadwal Produksi atau *Scheduling*

Scheduling berfungsi untuk memaksimalkan waktu produksi serta meminimalisir kendala yang bisa terjadi misalnya gangguan cuaca.

3. Produksi

a. *Setting Up*

Langkah awal proses produksi adalah persiapan. Tahapan ini memastikan seluruh kru, aktor dan logistik yang dibutuhkan telah sesuai dengan jadwal produksi hari tersebut.

b. *Rehearsal*

Setelah seluruh kru dan aktor siap, sutradara memberikan penjelasan mengenai proses produksi yang akan dilakukan pada hari itu kepada seluruh kru dan aktor.

c. *Setting Up Shots*

Menentukan posisi aktor dan kamera sesuai dengan *script* dan *storyboard* yang telah ditentukan.

d. *Checking the Tape*

Setelah proses *shooting* dilakukan (*take*), sutradara melakukan review *shot* tersebut. Proses *take* untuk sebuah shot bisa dilakukan berulang kali jika sutradara belum merasa puas akan hasil yang didapatkan.

4. Pasca-produksi

Setelah keseluruhan proses produksi, materi *shot* yang terkumpul digabungkan melalui proses editing. Proses editing yang dilakukan adalah menggabungkan *shot*, mengatur warna (*coloring*), dan menambah ilustrasi musik.

5. Desain Media Pendukung

a. *Layout Brainstorming*(Gagasan Ide)

Penciptaan media pendukung disesuaikan dengan karya film pendek. Dalam hal ini penulis memiliki konsep simpel, yaitu dengan tidak menggunakan banyak elemen dalam satu media. Warna yang digunakan yaitu warna-warna pastel dengan warna coklat sebagai warna dominan.

b. *Rough Layout/ Tight Tissue*(Layout Kasar)

Gagasan yang telah dipikirkan, dikembangkan lagi pada tahap ini, tindak lanjutnya berupa pembuatan sketsa kasar yang membuat informasi yang ingin disampaikan maupun pengaturan komposisi dan prinsip desain yang dipakai.

c. *Comprehensive Layout* (Layout Lengkap)

Yang dilakukan pada tahap ini adalah menyempurnakan *layout*, mengatur komposisi, dan memasukkan semua elemen desain dilakukan pada tahap ini hingga menjadi sebuah *final product*.

BAB III

KONSEP PERANCANGAN DAN VISUALISASI DESAIN

A. Konsep Perancangan

Hal yang paling krusial dalam dunia desain komunikasi visual adalah penyampaian informasi kepada *audience*. Desain yang baik tentu merupakan desain yang dapat menyampaikan informasi yang dapat diterima dengan baik dan mudah oleh *audience*. Hal ini tentu terkait dengan informan dan target *audience* itu sendiri.

Salah satu caranya adalah dengan membuat konsep desain yang simpel. Dengan konsep desain yang simpel, diharapkan *audience* dapat menerima informasi yang disampaikan dengan baik. Konsep simpel digunakan di semua media yang dikerjakan, baik film maupun media pendukungnya. Simpel yang dimaksud disini adalah tidak menggunakan banyak elemen dan teknik, dan mudah untuk dikerjakan. Penggunaan konsep simpel dalam penciptaan film ditunjukkan dengan jalan cerita linear dengan *timeline* yang pendek, tidak adanya dialog, hanya menggunakan satu teknik pengambilan *shot*, dan meminimalisasi penggunaan *visual effect*. Sedangkan konsep simpel dalam penciptaan media ditunjukkan dengan penggunaan elemen objek yang sedikit.

Warna yang digunakan dalam penciptaan film dan media pendukung bernuansakan kuno/*retro* yaitu dengan warna-warna pucat dan kontras yang rendah. Hal ini berkaitan dengan konsep kekinian, yaitu ketika hal-hal yang bernuansakan *retro* kembali menjadi *trend*. Penggunaan warna dengan kontras rendah memberikan nuansa yang lembut. Konsep simpel juga masih tetap

digunakan dalam pembuatan media pendukung yaitu dengan menggunakan warna yang tidak terlalu ramai.

B. Visualisasi Desain

1. Perancangan Film

a. Idea and Development

1. Ide Cerita

Ide awal cerita film pendek berangkat dari konsep simpel, yaitu menggunakan alur cerita yang linear. Namun, penggunaan cerita linear berpotensi memunculkan kebosanan pada *audience* dan membuat jalan cerita dan *ending* pada film menjadi tertebak. Maka dari itu penulis memiliki ide memberikan *plot twist* sebagai *ending* film yang menjadikannya tidak tertebak.

Plot twist merupakan hal yang menarik bagi penulis dikarenakan *plot twist* itu sendiri memberikan informasi baru yang bahkan tidak sesuai dengan informasi yang diberikan dari keseluruhan awal film, namun masih berkaitan dengan jalan ceritafilm tersebut.

Penulis mendapatkan ide untuk membuat ide cerita yang berupa personifikasi. *Audience* diberikan informasi bahwa cerita film tersebut mengenai karakter manusia, namun pada *ending* film *audience* disajikan *plot twist* yang menggambarkan bahwa keseluruhan cerita tersebut bukan mengenai karakter manusia.

Penulis memilih membuat film dengan *genre* drama romantis. *Genre* ini memiliki konflik dan jalan cerita yang ringan. *Genre* ini juga sangat dekat dengan kejadian dan pengalaman hidup sehari-hari sehingga lebih mudah memberikan

informasi kepada *audience*, dan membuat *audience* ikut terhanyut dalam suasana film.

Penulis memilih karakter bunga mawar putih dan kaktus sebagai tokoh utama. Penulis memilih kedua tokoh tersebut karena keduanya dapat merepresentasikan karakter manusia, keduanya juga memiliki kesamaan sekaligus merepresentasikan perbedaan gender. Sepanjang film, kedua karakter tersebut dipersonifikasikan sebagai manusia. Karakter mawar putih digambarkan sebagai sosok gadis yang ceria, polos, lembut. Sedangkan karakter kaktus digambarkan dengan sosok laki-laki yang *nerdy*, berpenampilan kaku yang memberi kesan tidak memiliki teman.

2. *Script* dan *Storyboard*

Keseluruhan ide cerita yang terkumpul ditulis kembali dalam bentuk *script* yang berisikan keseluruhan adegan dalam film (terlampir), yang kemudian diubah menjadi *storyboard* yang merupakan panduan gambar dalam proses produksi (terlampir).

b. *Pre-production*

1. Menyusun Kerabat Kerja atau Kru

Seperti yang sudah dibahas pada bab sebelumnya, pemilihan kerabat kerja tidak hanya berkaitan dengan kemampuan individu namun juga kesamaan visi dan kemampuan bekerja dalam sebuah tim.

Berikut susunan kerabat kerja yang terlibat:

Tabel I. Susunan Kerabat Kerja

No.	Nama	Jabatan/Posisi
1	Havian (Vian Acid)	<i>Original concept, writer, director, cinematographer</i>
2	Senovida Nur	<i>Editor, writer, cameraman, assistant director</i>
3	Arif Hanungtyas	<i>Writer</i>
4	Ardiyanto Eka	<i>Talent coordinator</i>
5	Adi Suhasta	<i>Behind the scene</i>
6	Helmi Fuadi	<i>Runner</i>
7	Rohana Indriyati	<i>Runner</i>

2. Menyeleksi Pemain atau *Casting*

Pemilihan pemain disini berdasarkan kesesuaian penampilan dengan karakter film dan kemampuan akting.

Berikut nama-nama pemain yang terlibat:

Tabel II. Susunan Pemain

No.	Nama	Berperan sebagai
1	Arif Hanungtyas	Kaktus
2	Putri Wartabone	Mawar
3	Havian (Vian Acid)	Cowok
4	Zhavanya Meidy	Cewek

3. Lokasi

Lokasi yang digunakan disesuaikan dengan *script* film. Terdapat tiga lokasi utama yang digunakan dalam pengambilan gambar yaitu:

- a) Kampus UMY, digunakan pada *sequence* 1, 2, dan 3.
- b) Jl. Kartini, digunakan pada *sequence* 4.
- c) Rumah di Jl. Empu Prapanca, digunakan pada *sequence* 4.

Sedangkan untuk pengambilan *shot establish* dilakukan di berbagai tempat yang berbeda.

4. Penjadwalan atau *Scheduling*

Proses pengambilan gambar dilakukan selama tiga hari yaitu:

Minggu, 21 desember 2014: pengambilan adegan *sequence opening*, *sequence 1*, dan *sequence 2 scene 1*.

Minggu, 18 januari 2015: pengambilan adegan *sequence 2 scene 2*, dan *sequence 3*.

Minggu, 1 februari 2015: pengambilan adegan *sequence 3*, *sequence 4*, dan *sequence closing*.

c. Produksi

Proses produksi berjalan lancar dan sesuai dengan jadwal. Namun beberapa shot pada *sequence opening* dan *closing* dirasa belum maksimal hingga perlu dilakukan *re-take* yang dilakukan. *Re-take shot* dilakukan pada 22 februari 2015.

d. *Post-production*

Proses *editing* dilakukan dengan menyatukan keseluruhan *shot* menjadi satu film yang utuh. Kemudian dilakukan pemilihan lagu yang sesuai untuk dijadikan *background music*. Musik yang dipilih disesuaikan dengan nuansa keseluruhan film sehingga dapat membantu menyampaikan informasi kepada *audience*.

Proses editing juga meliputi *coloring*, penambahan *caption* sebagai *credit title*, dan penambahan *visual effect*.

2. Penjelasan Film

a. Desain

Tabel III. Desain Film

Judul	Liebestod
Kategori	Film drama fiksi
Isi	Kehidupan asmara dua tokoh utama yang dipisahkan oleh sebuah keadaan.
Sasaran penonton	Remaja-dewasa
Format video	Mp4 (1280x720)
Durasi	5'56"
Jenis produk	Non komersial (film indie)


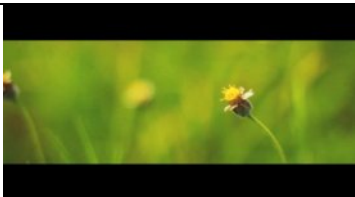

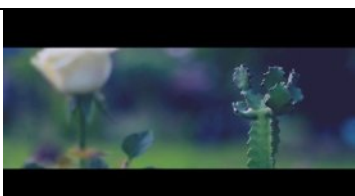
b. Rincian Adegan


1. *Opening*

Adegan pembuka menampilkan rangkaian *shot establish* yang menunjukkan suasana sebuah taman. *sequence* ini juga menunjukkan lokasi

Mawar dan Kaktus. *Audience* diberikan informasi bahwa Mawar dan Kaktus di *sequence* ini hanyalah bagian dari *establish*.

Tabel IV. Rincian Adegan *Sequence Opening*


No.	Shot	Durasi	Keterangan	Efek	musik
1			<i>Establish</i> suasana taman.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
2			<i>Establish</i> suasana taman.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
3			Mawar dari perspektif kaktus.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
4			Kaktus dari perspektif Mawar.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>

			Menampilkan Mawar yang hidup berdampingan. Di sini <i>audience</i> dikecoh dengan informasi bahwa Mawar dan Kaktus hanyalah penghias dan termasuk dalam <i>establish</i> , Namun sebenarnya memberikan petunjuk mengenai keseluruhan cerita.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
--	---	--	--	--------------------	--

2. Sequence 1

Pada babak pertama adegan satu menunjukkan interaksi dan kedekatan antara Mawar dan Kaktus. Disini Mawar dan Kaktus dipersonifikasikan sebagai dua karakter manusia.

Tabel V. Rincian Adegan *Sequence 1*

No.	<i>Shot</i>	Durasi	Keterangan	Efek	musik
1			Mawar mencubit tangan Kaktus. Shot ini merupakan bentuk personifikasi dari duri Mawar yang mengenai Kaktus.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
2			Kaktus yang terkejut dan menoleh ke arah Mawar.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>

3			Mawar tersenyum ke arah Kaktus.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
4			Kaktus membalas senyuman Mawar.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
5			Keduanya tersenyum. Selain sebagai pembuka interaksi antara kedua tokoh, <i>medium shot</i> ini juga memperlihatkan lingkungan sekitar tempat adegan berlangsung.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
6			<i>Establish</i> suasana taman.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
7			<i>Establish</i> suasana taman.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
8			<i>Establish</i> suasana taman.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>

9			Mawar berbincang-bincang dengan kaktus.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
10			Mawar berbincang-bincang dengan kaktus.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
11			Mawar berbincang-bincang dengan kaktus.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
12			Mawar berbincang-bincang dengan kaktus.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
13			Variasi <i>shot</i> Mawar berbincang-bincang dengan kaktus.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
14			Variasi <i>shot</i> Mawar berbincang-bincang dengan kaktus.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
15			Mawar berbincang-bincang dengan kaktus.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>

16			Mawar berbincang-bincang dengan kaktus.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
17			Mawar tertawa mendengar dialog Kaktus.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
18			Mawar dan Kaktus tertawa.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
19			Setelah tertawa, keduanya menghela nafas.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
20			Mawar menyodorkan jari kelingkingnya.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
21			Kaktus melihat jari kelingking Mawar.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
22			Mawar tersenyum sambil menatap dalam ke arah Kaktus.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>



23			Kaktus tersenyum sambil menatap dalam ke arah Mawar.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
24			Mawar dan Kaktus melakukan janji kelingking. Janji kelingking di sini menggambarkan mereka memiliki hubungan spesial.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
25			Keduanya tersenyum bahagia.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>






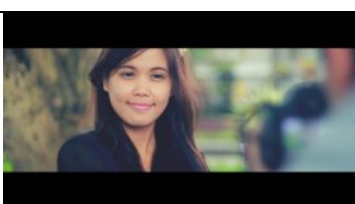

3. Sequence 2

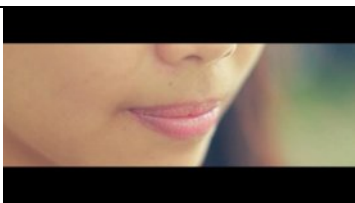

a) Scene 1

Adegan ini menampilkan konflik pertama atau awal mula konflik antara Mawar dan Kaktus.

Tabel VI. Rincian Adegan *Sequence 2 scene 1*

No.	Shot	Durasi	Keterangan	Efek	musik
1			Muncul seorang fotografer. Tangan Mawar dan Kaktus diletakkan sebagai <i>foreground</i> untuk menunjukkan <i>continuity</i> dari <i>sequence</i> sebelumnya.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
2			Fotografer Melihat mawar. <i>Shot</i> ini memperlihatkan posisi (<i>blocking</i>) dari masing masing karakter.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
3			Fotografer berjongkok di depan Mawar.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
4			Fotografer mulai mengambil foto Mawar dengan menggunakan kameranya.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
5			Mawar menatap fotografer	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>

6			Mawar melepas janji kelingkingnya dengan Kaktus.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
7			Kaktus terkejut.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
8			Mawar mulai berpose di depan kamera.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
9			Kaktus terkejut dan tidak percaya hal yang baru saja terjadi.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
10			Fotografer mengambil foto Mawar dengan menggunakan kameranya.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
11			Mawar berpose di depan kamera.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
12			Fotografer mengambil foto Mawar dengan menggunakan kameranya.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>

13			<i>Close up</i> untuk menunjukkan detail fotografer memainkan kameranya.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
14			<i>Extreme close up</i> untuk menunjukkan detail kecantikan Mawar.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
15			<i>Extreme close up</i> untuk menunjukkan detail kecantikan Mawar.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
16			<i>Extreme close up</i> untuk menunjukkan detail kecantikan Mawar.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
17			Fotografer nampak puas dengan objek di depannya.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
18			Fotografer mengusap rambut Mawar. Kaktus nampak tidak menyukainya.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
19			Kaktus menatap mawar dengan tatapan tidak suka.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>

20			Fotografer berdiri.	<i>Slow motion</i>	<i>Paramore-the only exception</i>
21			Fotografer berjalan meninggalkan Mawar dan Kaktus.	<i>Slow motion</i>	<i>Paramore-the only exception</i>



b) *Scene 2*

Adegan ini menunjukkan Mawar membujuk kaktus yang marah dan Ia tidak melupakan janji mereka. Kaktus ragu untuk memaafkan Mawar, namun di dalam hatinya Ia ingin berbaikan kembali.

Tabel VII. Rincian Adegan *Sequence 1 scene 2*

No.	<i>Shot</i>	Durasi	Keterangan	Efek	musik
1			Setelah melihat kepergian fotografer, Mawar kembali melihat ke arah Kaktus.	<i>Slow motion</i>	<i>Paramore-the only exception</i>
2			Kaktus terlihat cuek dan tidak menanggapi.	<i>Slow motion</i>	<i>Paramore-the only exception</i>
3			Mawar sedikit heran.	<i>Slow motion</i>	<i>Paramore-the only exception</i>


4			Mawar mencoba berinteraksi kembali dengan Kaktus.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
5			Kaktus masih memberikan reaksi yang dingin.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
6			Mawar menghela nafas.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
7			Kaktus menengok ke arah bawah.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
8			Mawar kembali mengajak kaktus melakukan janji kelingking.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
9			Mawar kembali mengajak kaktus melakukan janji kelingking untuk memberikan kesan ia tidak melupakan Kaktus dan bahwa mereka memiliki sesuatu yang spesial.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>







10			Kaktus dengan ragu melihat ke arah Mawar.	<i>Slow motion</i>	<i>Paramore-the only exception</i>
11			Mawar mencoba meyakinkan Kaktus.	<i>Slow motion</i>	<i>Paramore-the only exception</i>
12			Kaktus mengalami dilema, di satu sisi ia merasa dikhianati namun di sisi lain ia masih merasa memiliki suatu perasaan spesial terhadap Mawar.	<i>Slow motion</i>	<i>Paramore-the only exception</i>

4. Sequence 3

Tiba-tiba seseorang menarik dan membawa pergi Mawar, sedangkan Kaktus tidak bisa berbuat apa-apa. Adegan ini merupakan personifikasi dari orang yang mencabut bunga Mawar dan Kaktus tidak bisa berbuat apa-apa karena mereka hanyalah tanaman.

Tabel VIII. Rincian Adegan *Sequence 3*

No.	<i>Shot</i>	Durasi	Keterangan	Efek	musik
1			Tiba-tiba sesosok tangan menarik tangan Mawar.	<i>Slow motion</i>	<i>Paramore-the only exception</i>



2			Mawar dan Kaktus terkejut.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
3			Sosok laki-laki tersebut membawa Mawar pergi.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
4			Kaktus hanya bisa memandang orang tersebut membawa Mawar pergi. Adegan ini adalah personifikasi si Cowok mencabut mawar.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
5			Mawar panik, mengharapkan kaktus bisa melakukan sesuatu.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
6			Kaktus hanya bisa memandang orang tersebut membawa Mawar pergi.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
7			Kaktus merasa menyesal harus kehilangan Mawar dengan perpisahan ketika ia belum menerima janji kelingking Mawar.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>

5. Sequence 4





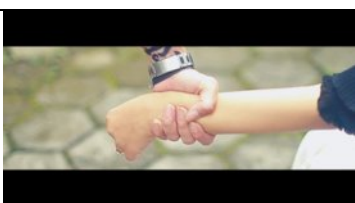
a) *Scene 1*

Si cowok menggandeng tangan Mawar dengan agak terburu-buru. Mawar mencubit tangan si cowok hingga terluka. Adegan ini dibuat dengan tempo cepat yang dimaksudkan agar *audience* bertanya-tanya mengenai identitas si cowok, apa hubungannya dengan Mawar, dan mengapa Kaktus tidak berbuat apa-apa ketika dibawa pergi. Tangan cowok yang terluka menggambarkan secara tak sengaja ia tertusuk duri Mawar. Adegan ini juga memberikan kesan kepada *audience* mengenai karakter si cowok.

Tabel IX. Rincian Adegan *Sequence 4 Scene 1*

No.	Shot	Durasi	Keterangan	Efek	musik
1			Si cowok menggandeng tangan Mawar. <i>Shot</i> ini menggunakan <i>long shot</i> untuk menunjukkan perbedaan suasana dan tempat dengan <i>sequence</i> sebelumnya.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
2			Si cowok terlihat terburu-buru.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
3			Si cowok menggandeng tangan Mawar.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>

4			Si cowok menggandeng tangan Mawar.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
5			Mawar bingung dan ragu-ragu apa yang harus dia lakukan.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
6			Mawar mencubit tangan si cowok. Adegan ini merupakan personifikasi duri Mawar menusuk tangan si cowok.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
7			Si cowok terkejut dan melemparkan Mawar.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
8			Mawar terjatuh.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
9			Mawar terjatuh.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
10			Mawar terjatuh.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>

11			Mawar terjatuh. si cowok melihat tangannya.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
12			Tangan si cowok mengeluarkan darah.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
13			Si cowok menatap tajam ke arah Mawar.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
14			Si cowok menghampiri mawar.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
15			Si cowok meraih tangan Mawar dan kembali menggandengnya pergi.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>

b) *Scene 2*

Si cowok membawa Mawar ke sebuah rumah dan memberikannya kepada seorang cewek. Adegan ini masih menggunakan tempo cepat seperti adegan sebelumnya. Disini *audience* kembali diberikan pertanyaan identitas si cewek, apa hubungannya dengan si cowok dan Mawar, dan apakah dia marah karena hubungan si cowok dengan Mawar. Mawar masih di personifikasikan sebagai

karakter manusia, namun ketika diberikan kepada si cewek ia ditampilkan sebagai bunga mawar. Disini *plot twist* disajikan kepada *audience*

Tabel X. Rincian Adegan *Sequence 4 Scene 2*

No.	Shot	Durasi	Keterangan	Efek	musik
1			Si cowok tiba di sebuah tempat. <i>Shot</i> ini menggunakan <i>medium long shot</i> untuk menunjukkan perbedaan lokasi adengan <i>sequence</i> sebelumnya	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
2			Si cowok membuka pintu pagar.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
3			Si cowok menuju pintu rumah.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
4			Si cowok mengetok pintu.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
5			Setelah diketok, pintu terbuka.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>






6			Pintu dibuka oleh seseorang.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
7			Sesosok cewek muncul dari balik pintu.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
8			Si cowok menyambut dengan senyuman.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
9			Si cewek nampak tidak suka dengan kehadiran si cowok.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
10			Si cowok menghela nafas. Mengambarkan ia melakukan kesalahan yang membuat si cewek menjadi <i>bad mood</i> . Hal ini juga menggambarkan adanya hubungan khusus antara si cowok dan si cewek.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
11			Si cowok menarik Mawar ke depan.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>



12			Si cowok menyodorkan Mawar.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
13			Si cowok menyodorkan Mawar.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
14			Si cewek nampak terkejut.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
15			Si cowok tersenyum.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
16			Si cewek luluh dan tertawa.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
17			Si cewek memeluk si cowok.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i>
18			Si cewek memeluk si cowok.	<i>Slow motion</i> <i>, fade in black</i>	Paramore- <i>the only exception</i>

6. Closing

Adegan ini menggambarkan mawar sebagai bunga mawar dan kaktus sebagai kaktus. Adegan ini memberikan nuansa kesedihan Mawar dan Kaktus yang dipisahkan dan memberikan konklusi kepada *audience* mengenai keseluruhan cerita.

Tabel XI. Rincian Adegan *Sequence Closing*

No.	Shot	Durasi	Keterangan	Efek	musik
1			Si cewek meletakkan Mawar dalam botol dan meletakkannya di dekat jendela.	<i>Slow motion</i> , <i>fade from black</i>	Paramore- <i>the only exception</i> (<i>acoustic version</i>)
2			Si cewek mencium bunga Mawar.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i> (<i>acoustic version</i>)
3			Mawar diletakkan di jendela.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i> (<i>acoustic version</i>)
4			Kelopak mawar mulai gugur.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i> (<i>acoustic version</i>)
5			Kelopak mawar gugur diantara hujan. Hujan juga menggambarkan dan memberi nuansa sedih.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception</i> (<i>acoustic version</i>)

6			Kaktus tidak lagi bersandingan dengan Mawar.	<i>Slow motion</i>	Paramore- <i>the only exception (acoustic version)</i>
7			<i>Shot</i> terakhir sebagai pengiring munculnya <i>credit title</i> .	<i>Slow motion</i> , <i>fade from black</i>	Paramore- <i>the only exception (acoustic version)</i>

c. Rincian Lain

1. Judul

Judul film merupakan representasi dari keseluruhan isi film. Dari keseluruhan konsep yang telah terbentuk, penulis memilih judul “*Liebestod*”. “*Liebestod*” merupakan istilah bahasa Jerman yang merupakan gabungan dari dua kata “*liebe*” dan “*tod*” yang memiliki arti cinta dan kematian. Judul ini dirasa tepat untuk menggambarkan kisah drama tokoh utama dalam film. Pemilihan judul ini juga menggambarkan penyatuan antara dua perbedaan. Pemilihan judul dengan menggunakan istilah asing juga berfungsi untuk memancing rasa ingin tahu *audience* sekaligus membuat *audience* menebak-nebak isi keseluruhan film.

2. Personifikasi karakter

Karakter utama dalam film ini adalah mawar dan kaktus yang dipersonifikasikan menjadi manusia. Karakter Mawar digambarkan sebagai sosok gadis berambut panjang yang memiliki sifat anggun, baik hati, dan polos. Sesuai dengan bunga mawar putih, Mawar mengenakan *dress* panjang berwarna putih dan asesoris berbentuk mawar di kepalanya. Sedangkan penulis

menginterpretasikan karakter Kaktus sebagai sesosok pria dengan penampilan *nerd* yang berkesan tidak populer. Hal ini didasarkan pada kaktus yang hidup di terasingkan di gurun. Kaktus mengenakan ros berbentuk kaktus di dada sebelah kiri untuk menunjukkan ahwa dia adalah kaktus. Penggunaan asesoris berfungsi untuk memberikan petunjuk kepada *audience* mengenai kebenaran karakter mereka. Asesoris tersebut sengaja tidak dimunculkan secara khusus agar kebenaran kedua karakter tersebut tidak langsung tertebak oleh *audience*.

3. Musik

Seperti yang telah dibahas sebelumnya, penulis tidak menggunakan dialog dalam penciptaan film. Keseluruhan informasi jalan cerita film disampaikan melalui bahasa visual. Musik disini berfungsi sebagai *background* yang menguatkan cerita sekaligus memberikan suasana. Penulis menggunakan musik bergenre pop-rock dengan dengan irama yang lambat. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan kesan segar dan ‘muda’. Meski begitu, musik yang dipilih tetaplah bercerita mengenai hubungan asmara yang semakin menguatkan jalan cerita film. Penulis menggunakan satu lagu sebagai *background music*, sesuai dengan konsep yang simpel sekaligus membuat tempo dan irama jalan cerita film lebih teratur.

4. Pengambilan Gambar

Keseluruhan pengambilan gambar dalam proses produksi menggunakan satu kamera DSLR Canon EOS 600D dengan lensa fix 50mm f/1.4 dan lensa kit 18-55mm. Pengambilan gambar menggunakan teknik *still camera*. Hal ini dimaksudkan untuk mengambil satu fokus *act* pada masing-masing *shot* yang menghasilkan banyak variasi *shot* untuk satu adegan dan menunjukkan intensitas

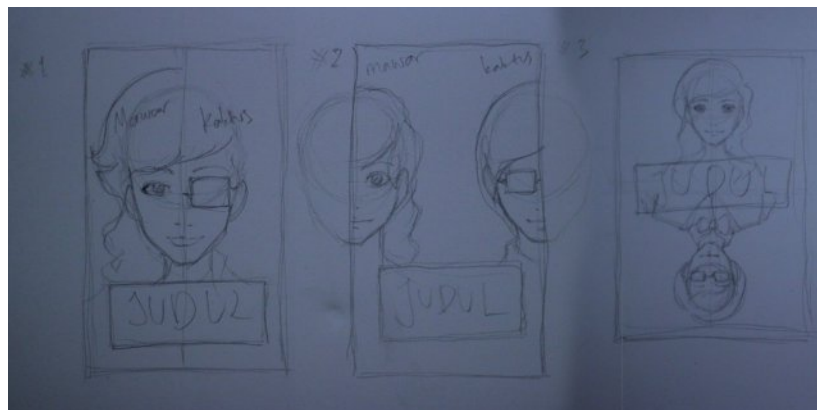
adegan. Untuk menghindari kesan kaku karena kamera yang diam, dalam pengambilan ditambahkan teknik *shake*. Beberapa *shot* mendapatkan pengecualian yaitu *shot 2*, dan *shot 5* pada *sequence 4 scene 1* yang menggunakan teknik *follow* untuk disesuaikan dengan adegan sekaligus menciptakan tensi.

C. Perancangan Media Pendukung

1. Poster

Poster merupakan media promosi utama film. Selain sebagai media promosi, poster bisa menjadi *merchandise*. Perancangan media poster menggunakan konsep simpel dan konsep penyatuan dua perbedaan.

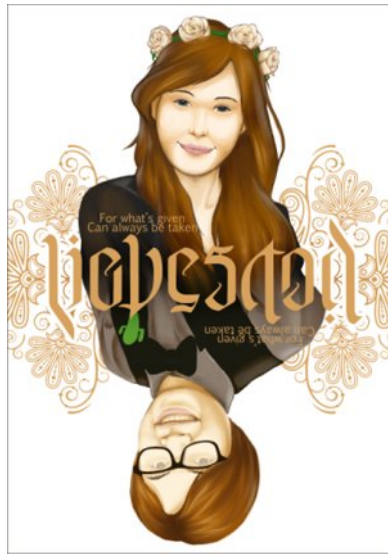
a. *Layout Kasar*



Gambar III: ***Layout Kasar Poster***

Sumber: Dokumentasi Pribadi

b. *Final Design*



Gambar IV: ***Final Design Poster***
Sumber: Dokumentasi Pribadi

1. Nama Media: Poster
2. Ukuran: A2 (420 x 594mm)
3. Format: Potrait
4. Bahan: Kertas Albatros
5. Keterangan:

a) Teks

Headline: LIEBESTOD

Tagline: For what's given, can always be taken

b) Visual atau Ilustrasi

Penulis menjaga konsep simpel dengan tidak menggunakan banyak objek.

Media poster ini menampilkan dua karakter utama yang digambar ulang menjadi

sebuah ilustrasi. Di bagian belakangnya ditambahkan ornamen dan *background* dibiarkan tetap putih.

c) Tipografi

penulis menggunakan *font* berupa ambigram bergaya *display* atau dekoratif. *Font* judul dibuat secara manual dan tidak termasuk dalam keluarga *font* manapun. Meski demikian pembuatan desain *font* judul didasarkan pada *font* berjenis *black letter*. Untuk bagian *tagline* penulis menggunakan *typeface Euphimia*.

d) Warna

penulis membuat ilustrasi berdasarkan karakter utama film dengan ditambahkan beberapa penyesuaian, misalnya dalam hal warna rambut. Hal ini dibuat dengan mempertimbangkan komposisi warna. Bagian *headline* menggunakan warna coklat sesuai dengan komposisi warna ilustrasi. Hal ini membuat *headline* kurang begitu menonjol namun hal ini disengaja agar membuat *headline* menjadi objek yang menyatukan kedua karakter dalam ilustrasi. Warna coklat juga digunakan pada *tagline* dan *background* ornamen. *Background* memiliki warna putih untuk menjaga simplisitas sekaligus membuat ilustrasi menjadi lebih menonjol.

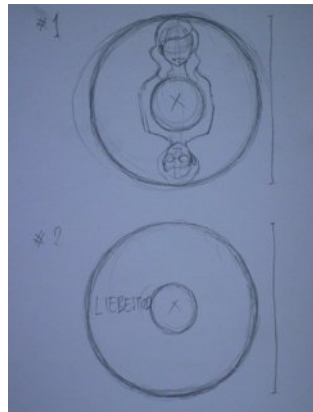
e) Layout

Penulis menggunakan *layout* simetris untuk menciptakan komposisi yang simpel. Semua elemen ilustrasi dan tipografi diletakkan di tengah. Media poster ini dapat dilihat dari dua sisi atas dan bawah yang masing-masing menampilkan salah satu karakter film.

2. *CD/DVD Sticker*

Selain sebagai media promosi, CD/DVD merupakan media penyimpanan sekaligus media pemutaran film. CD/DVD juga bisa berfungsi sebagai *merchandise*.

a. *Layout Kasar*



Gambar V: *Layout Kasar CD/DVD Sticker*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

b. *Final Design*



Gambar VI: *Final Design CD/DVD Sticker*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

1. Nama Media: *CD/DVD Sticker*

2. Ukuran: Diameter 120mm

3. Format: Horizontal

4. Bahan: Stiker *cromo*

5. Keterangan:

a) Teks

Headline: LIEBESTOD

b) Visual atau Ilustrasi

Menggunakan ilustrasi yang sama dengan media poster yaitu dengan menggunakan ilustrasi dua karakter utama. Penggunaan ilustrasi menjadi maksimal dan sesuai dengan bentuk CD/DVD yang melingkar dan dapat dilihat dari berbagai sisi.

c) Tipografi

Font yang digunakan sama dengan *font headline* media poster.

d) *Layout*

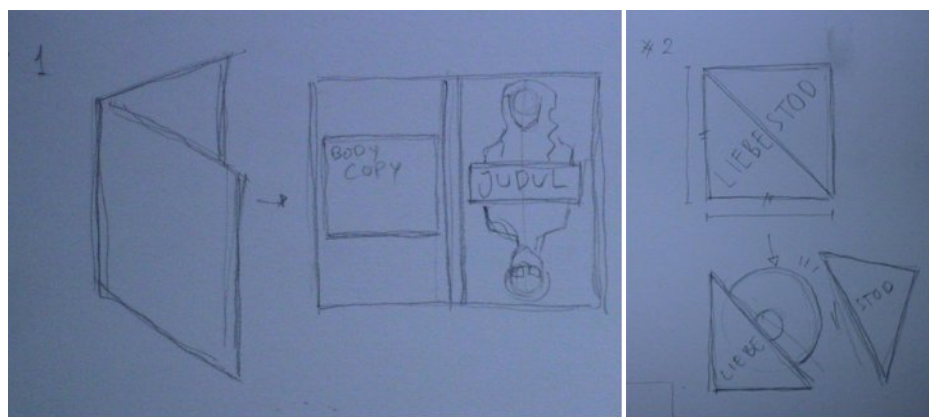
Layout media ini menggunakan komposisi asimetris. Ilustrasi tokoh utama diletakkan di tengah namun *headline* diletakkan di bagian samping secara horizontal. Hal ini berkaitan dengan bentuk media CD/DVD yang memiliki lubang pada bagian tengah sekaligus membuat *layout* keseluruhan bisa dilihat dari berbagai sisi.

3. *CD/DVD Packaging*

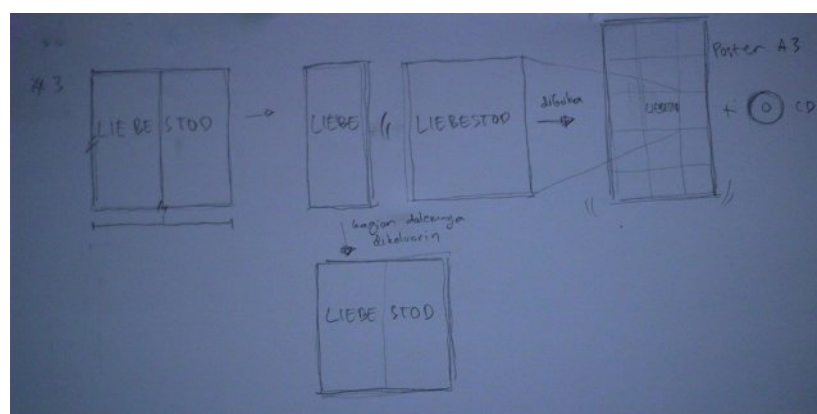
Sebagai media promosi dan *merchandise*, tempat penyimpanan CD/DVD memuat lebih banyak informasi. Penulis menggunakan konsep penyatuan dua

perbedaan dalam perancangan *packaging* CD/DVD. *Packaging* CD/DVD terdiri dari dua bagian yaitu *cover* CD/DVD dan poster film. Pada *packaging* awal, poster film digunakan sebagai *cover* CD/DVD. Setelah dibuka dan poster dipisahkan dari *cover* CD/DVD, CD/DVD dapat disimpan dengan menggunakan *cover* CD/DVD.

a. *Layout* Kasar

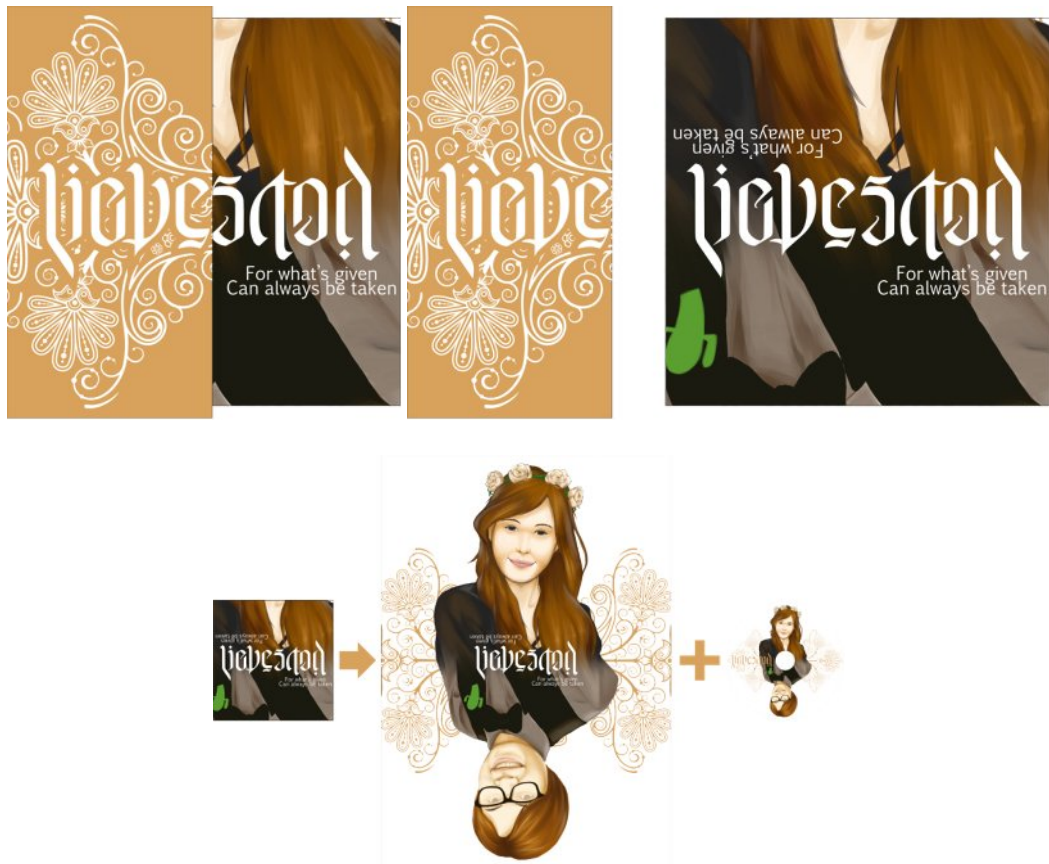


Gambar VII: **Layout Kasar I CD/DVD Packaging**
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar VIII: **Layout Kasar II CD/DVD Packaging**
Sumber: Dokumentasi Pribadi

b. *Final Design*



Gambar IX: ***Final Design CD/DVD Packaging***
Sumber: Dokumentasi Pribadi

1. Nama Media: *CD/DVD Packaging*
2. Ukuran: 65 x 130 mm (*CD/DVD Cover*), 297 x 420 mm (poster)
3. Format: Horizontal
4. Bahan: *Ivory paper* (*CD/DVD cover*), *art paper* 120gram (poster)
5. Keterangan:
 - a)Teks
 - 1) *CD/DVD Cover*

Headline: LIEBESTOD

2) Poster

Headline: LIEBESTOD

Tagline: For what's given, can always be taken

b) Visual atau Ilustrasi

1) CD/DVD Cover

Cover CD/DVD hanya menggunakan elemen tipografi dan ornamen.

2) Poster

Elemen yang digunakan hampir sama dengan elemen pada media poster utama dengan adanya pengurangan beberapa elemen.

c) Tipografi

1) CD/DVD Cover

Pada bagian *headline* menggunakan *font* judul yang sama dengan poster utama, sedangkan bagian *sub-headline* menggunakan *typeface Euphimia*.

2) Poster

Pada bagian *headline* menggunakan *font* judul yang sama dengan poster utama, sedangkan bagian *tagline* menggunakan *typeface Euphimia*.

d) Warna

1) CD/DVD Cover

Cover CD/DVD menggunakan warna coklat yang sama dengan warna *font* pada *headline* poster, sedangkan untuk elemen tipografi dan ornamen menggunakan warna putih.

2) Poster

Penggunaan warna secara keseluruhan sama dengan media poster utama. Perbedaan ada pada *headline* yang menggunakan warna putih. Hal ini disesuaikan dengan komposisi tipografi *headline* dan penggunaan poster sebagai penyimpanan CD/DVD.

e) *Layout*

1) *CD/DVD Cover*

Pada bagian depan ditampilkan *headline* dan ornamen. bagian ornamen sendiri dibuat melebar hingga keluar dari bagian depan dan muncul di bagian belakang.

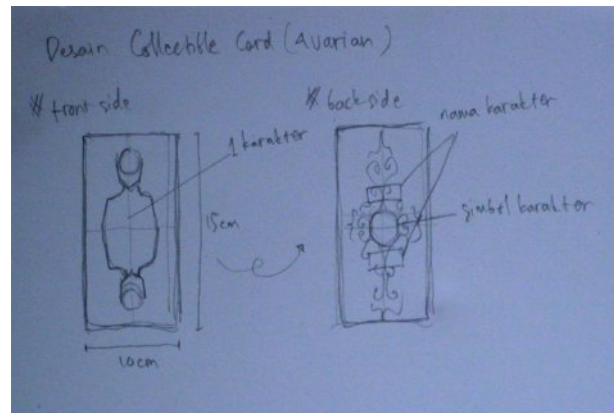
2) Poster

Layout poster secara umum sama dengan media poster utama. Ukuran *headline* diperkecil agar sesuai dengan konsep *packaging*. Pada kondisi *packaging* awal, poster dilipat hingga berbentuk kotak untuk tempat penyimpanan CD/DVD dan hanya menampilkan *headline*.

4. *Collectible Card*

Selain jalan cerita yang menjadi daya tarik utama dalam sebuah film, hal yang paling diingat oleh *audience* adalah tokoh-tokoh dalam film tersebut. Kartu koleksi menjadi media dan *merchandise* yang baik untuk membuat *audience* teringat mengenai tokoh-tokoh dalam film. Sesuai dengan tokoh-tokoh utama yang muncul dalam film, kartu koleksi terdiri dari dua varian tokoh yaitu Mawar dan Kaktus.

a. *Layout Kasar*

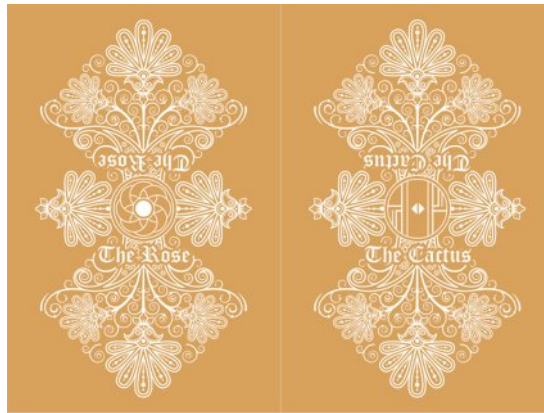


Gambar X: **Layout Kasar Collectible Card**
Sumber: Dokumentasi Pribadi

b. *Final Design*



Gambar XI: **Final Design Collectible Card - Depan**
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar XII: ***Final Design Collectible Card - Belakang***
Sumber: Dokumentasi Pribadi

1. Nama Media: *Collectible Card*

2. Ukuran: 100 x 150 mm

3. Format: Portrait

4. Bahan: *Ivory paper* 260gram

5. Keterangan:

a)Teks

1) Depan

Headline: LIEBESTOD

2) Belakang

Headline: The Rose, The Cactus.

b) Visual atau Ilustrasi

1) Depan

Tiap varian kartu memiliki ilustrasi yang berbeda-beda,masing-masing satu tokoh dalam satu kartu.

2) Belakang

Bagian belakang kartu dihiasi dengan bentuk ornamen dan *headline*. Masing-masing memiliki simbol berbeda berdasarkan karakter atau tokoh masing-masing.

(a) Mawar: simbol untuk karakter mawar merupakan bentuk penyederhanaan dari bentuk bunga.

(b) Kaktus: simbol untuk karakter kaktus terdiri dari garis-garis vertikal dan 2 bentuk segitiga di tengah yang merupakan penyederhanaan bentuk dari tanaman kaktus.

c. Tipografi

Headline pada bagian depan menggunakan *font* yang sama dengan media poster, *headline* pada bagian belakang menggunakan *Typeface Old English*.

d. Warna

1) Depan

Meskipun masing-masing kartu memuat tokoh yang berbeda, namun semuanya masih menggunakan komposisi warna yang sama dengan media poster utama.

2) Belakang

Ornamen, simbol, dan *headline* menggunakan warna putih diatas *background* coklat.

e. *Layout*

1) Depan

Masing-masing kartu memuat satu tokoh dengan gaya ilustrasi yang sama dengan media poster utama yaitu dengan menggunakan komposisi simetris. Ilustrasi tokoh dan *headline* diletakkan di bagian tengah.

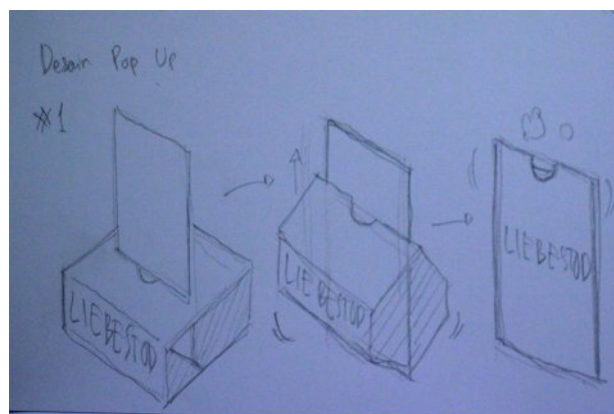
2) Belakang

Bagian belakang kartu menampilkan simbol masing-masing karakter di bagian tengah. Headline masing-masing karakter diletakkan di atas dan di bawah simbol dengan posisi berlawanan sehingga dapat dilihat dari dua sisi atas dan bawah.

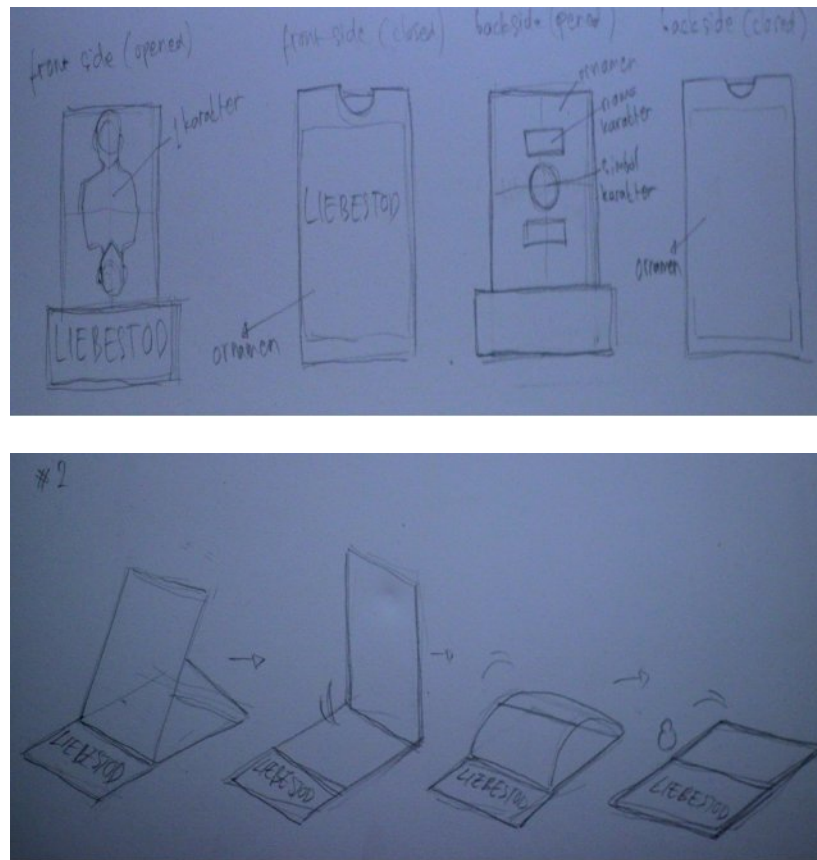
5. *Collectible Pop-Up Card*

Sama seperti kartu koleksi, media ini ditujukan bagi *audience* untuk mengagumi tokoh-tokoh dalam film. Media ini juga terdiri dari dua varian. Media *pop-up* menjadikan kartu ini unik dan dapat dipajang sebagai *merchandise*.

a. *Layout Kasar*



Gambar XIII: ***Layout Kasar I Collectible Pop-Up Card***
Sumber: Dokumentasi Pribadi

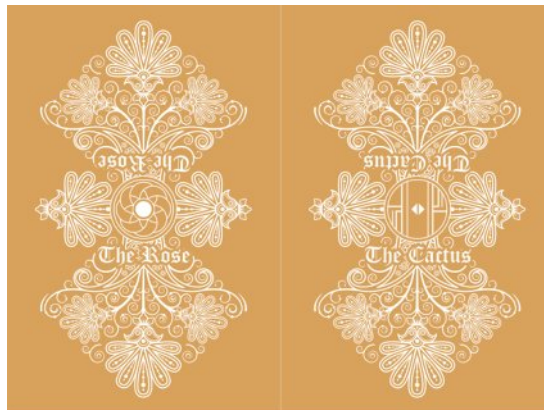


Gambar XIV: **Layout Kasar II Collectible Pop-Up Card**
Sumber: Dokumentasi Pribadi

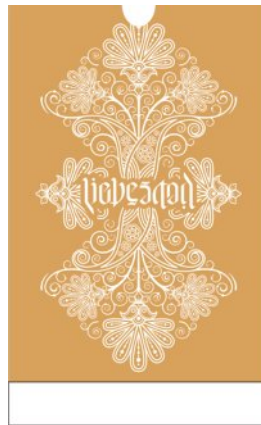
b. *Final Design*



Gambar XV: **Final Design Collectible Pop-Up Card – Depan Dalam**
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar XVI: ***Final Design Collectible Pop-Up Card – Belakang Dalam***
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar XVII: ***Final Design Collectible Pop-Up Card – Depan Luar***
Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar XVIII: ***Final Design Collectible Pop-Up Card – Belakang Luar***
Sumber: Dokumentasi Pribadi

1. Nama Media: *Collectible Pop-up Card*

2. Ukuran: 120 x 175mm

3. Format: Potrait

4. Bahan: *Ivory paper* 260gram

5. Keterangan:

a) Teks

1) Depan Luar

Headline: LIEBESTOD

2) Depan Dalam

Headline: LIEBESTOD

2) Belakang Dalam

Headline: The Rose, The Cactus,

b. Visual atau Ilustrasi

1) Depan Luar

Bagian ini berisikan ornamen.

2) Depan Dalam

Seperti *collectible card*, bagian ini berisi ilustrasi dari masing-masing karakter.

3) Belakang Luar

Bagian ini berisikan ornamen.

4) Belakang Dalam

Bagian ini berisikan ornamen.

c. Tipografi

Headline pada bagian depan luar dan dalam menggunakan *font* yang sama dengan media poster, *headline* pada bagian belakang dalam menggunakan *Typeface Old English*.

d. Warna

Pada bagian depan dalam kartu memuat tokoh yang berbeda, namun semuanya masih menggunakan komposisi warna yang sama dengan media poster utama. Sedangkan untuk keseluruhan bagian lain, ornamen, simbol, dan *headline* menggunakan warna putih diatas *background* coklat.

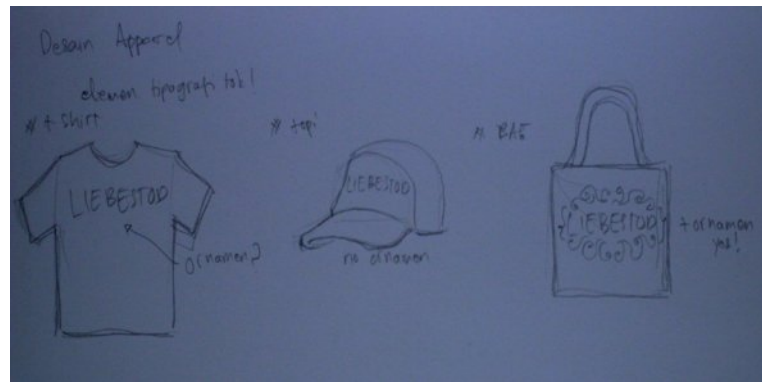
e. Layout

Pada bagian depan dalam masing-masing kartu memuat satu tokoh dengan gaya ilustrasi yang sama dengan media poster utama yaitu dengan menggunakan komposisi simetris. Bagian depan kartu hanya memuat ilustrasi tokoh. Sedangkan pada keseluruhan bagian lain memuat ornamen dan *headline*. Berbeda dengan *collectible card*, kartu pop-up tidak menampilkan simbol dan keterangan kartu, sehingga dalam kondisi *packaging* awal konsumen tidak mengetahui isi di dalamnya.

6. Apparel

Fashion merupakan salah satu media promosi yang sangat efektif. Hal ini didukung dengan perkembangan *lifestyle* yang membuat media *apparel* semakin menguat. Perancangan media *apparel* dibuat secara umum dengan tidak mengkhususkan pada *gender* yang spesifik. Media *apparel* yang dirancang adalah kaos, topi, dan *tote bag*.

a. *Layout Kasar*



Gambar XIX: ***Layout Kasar Apparel (Kaos, Topi, Tote Bag)***
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

b. *Final Design*



Gambar XX: ***Final Design Apparel - Kaos***
 Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar XXI: ***Final Design Apparel - Topi***
 Sumber: Dokumentasi Pribadi



Gambar XXII: *Final Design Apparel – Tote Bag*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

1. Nama Media: *Apparel*

2. Keterangan:

a) Teks

Headline: LIEBESTOD

b. Visual atau Ilustrasi

Untuk media *apparel* hanya menggunakan elemen tipografi dan ornamen. Hal ini didasarkan pada efektifitas media yang merupakan *mobile design* yang mengutamakan *readability* dan *legibility*. Dengan menggunakan elemen tipografi dirasa sudah mencangkup *legibility* desain dan penambahan elemen ilustrasi akan mengurangi *readability*.

c. Tipografi

Pada bagian *headline* menggunakan *font* judul yang sama dengan poster utama

d. Warna

Keseluruhan elemen menggunakan warna coklat.

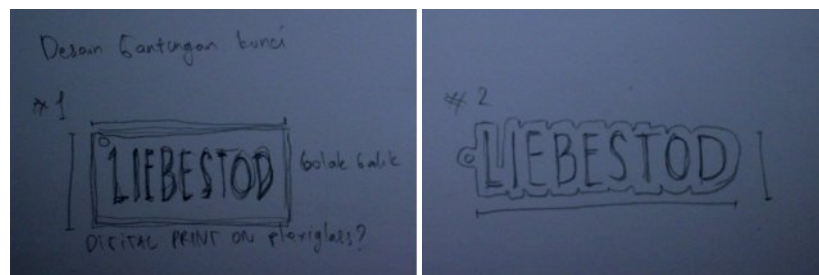
e. *Layout*

Secara keseluruhan, media *apparel* menggunakan layout simetris dimana keseluruhan elemen berada di bagian tengah media. Hal ini dimaksudkan untuk memaksimalkan *readability* dan *legibility* desain.

7. Gantungan Kunci

Gantungan kunci merupakan salah satu media yang simpel namun efektif. Hal ini berkaitan dengan kegunaannya yang dekat dengan aktifitas sehari-hari. Penulis merancang desain gantungan kunci dalam bentuk yang simpel sehingga lebih mudah dikenali dan tetap fungsional sebagai benda harian.

a. *Layout Kasar*



Gambar XXIII: ***Layout Kasar Gantungan Kunci***

Sumber: Dokumentasi Pribadi

b. *Final Design*



Gambar XXIV: ***Final Design Gantungan Kunci***

Sumber: Dokumentasi Pribadi

1. Nama Media: Gantungan Kunci

2. Ukuran: 75 x 30 mm

3. Format: Horizontal

4. Bahan: *Print on Plexiglass*

5. Keterangan:

a) Teks

Headline: LIBESTOD

b. Visual atau Ilustrasi

Media ini hanya menggunakan elemen tipografi.

c. Tipografi

Pada bagian *headline* menggunakan *font* judul yang sama dengan poster utama. Dengan bentuk yang simpel dan tipografi ambigram membuat desain gantungan kunci ini bisa dilihat dan dibaca dari berbagai sisi.

d. Warna

Gantungan kunci ini menggunakan warna coklat pada bagian tipografi dan meninggalkan bagian *background* polos.

e. *Layout*

Media ini menggunakan *layout* simetris dengan elemen yang diletakkan di tengah.

8. *Sticker*

Sebagai media *mobile*, stiker bisa menjadi satu media yang efektif. Seperti halnya gantungan kunci, stiker bisa diletakkan pada benda-benda harian dan bisa dilihat oleh orang banyak. Selain itu stiker juga dapat digunakan sebagai

merchandise untuk dikoleksi. Media stiker dirancang secara simpel sesuai perannya sebagai media *mobile* untuk menjaga *readability* dan *legibility*nya.

Final Design



Gambar XXV: ***Final Design Sticker***
Sumber: Dokumentasi Pribadi

1. Nama Media: *Sticker*
2. Ukuran: 100 x 40mm
3. Format: Horizontal
4. Bahan: *Vinyl sticker*
5. Keterangan:

a) Teks

Headline: LIEBESTOD.

b) Visual atau Ilustrasi

Media ini hanya menggunakan elemen tipografi.

c) Tipografi

Pada bagian *headline* menggunakan *font* judul yang sama dengan poster utama.

d) Warna

media stiker ini memiliki dua varian yaitu tipografi coklat diatas *background* putih dan tipografi putih diatas *background* coklat.

e) *Layout*

Media ini menggunakan *layout* simetris dengan elemen yang diletakkan di tengah.

BAB IV PENUTUP

Kesimpulan

Media audio visual merupakan media dengan potensi pengembangan yang sangat luas. Bagi penulis, media audio visual bukan hanya menyampaikan sebuah informasi namun juga media untuk berekspresi dan menuangkan imajinasi.

Dari pembahasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Konsep penciptaan karya film pendek "*Liebestod*" menggunakan jalan cerita yang simpel, yaitu jalan cerita *linear* dengan penggunaan *plot twist* pada bagian *ending* film. *Plot twist* menjadi menarik karena *ending* cerita tidak tertebak dan memberikan informasi yang sama sekali berbeda dari keseluruhan isi film. untuk menciptakan *plot twist* yang kuat, film ini menggunakan personifikasi sebagai konsep cerita.
2. Dalam penciptaan karya film pendek "*Liebestod*" menggunakan tokoh 2 tokoh utama yaitu Mawar dan Kaktus yang dipersonifikasikan sebagai manusia. Karakter Mawar dipersonifikasikan sebagai sosok gadis yang ceria, dan terkesan polos. Karakter Kaktus dipersonifikasikan sebagai sosok pria dengan penampilan *nerd*. Jalan cerita utama film ini adalah hubungan asmara kedua tokoh utama. *Genre* yang digunakan adalah drama romantis. *Genre* ini sangat sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari sehingga memudahkan *audience* untuk ikut terhanyut dalam suasana dan jalan cerita film.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Alwi, Hasan. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Ahmad, Rohani. 1997. *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ankersmith, K. S. 1962. *Beginner's Guide to Cine Photography*. London: George Newnes Ltd.
- Boggs, Joseph M. 1986. *The Art of Watching Film*. Jakarta: Penerbit Yayasan Citra.
- Darmaprawira, Sulasmi. 2002. *Warna Teori dan Kreativitas Penggunaanya Edisi ke-2*. Bandung: Institut Teknologi Bandung
- Hayward, Susan. 2000. *Cinema Studies: Key Concepts*. London: Routledge.
- Javandalasta, Panca. 2011. *5 Hari Mahir Bikin Ffilm*. Surabaya: Mumtaz Media.
- Kusrianto, Adi. 2007. *PengantarDesainKomunikasi Visual*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Lee, Diana. 2008. *English Oxford Learner's Thesaurus*. Oxford University Press.
- Nugroho, Sarwo. 2014. *Teknik Dasar Videografi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Prakosa, Gotot. 2001. *Ketika Film Pendek Bersosialisasi*. Jakarta: Penerbit Layar..
- Shaner, Pete, Gerald Everett Jones. 2005. *24P: Make Your Digital Movie Look Like Hollywood*. Canada: Thomson Course Technology.
- Sumarno, Marselli. 1996. *Dasar-dasar Apresiasi Film*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Suyanto, M. 2004. *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Tjasmadi, M. Johan. 2008. *SeratusTahunBioskop Indonesia*. Jakarta: Megindo Tunggal Sejahtera.
- Widagdo, M. Bayu, Wirastawan Gora S. 2007. *Bikin Film Indie Itu Mudah!*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

INTERNET

en.vancouverflorist.com/flower-meaning/cactus.aspx (diakses pada 16 mei 2015)

home.howstuffworks.com/torch-cactus.html (diakses pada 11 september 2015)

m.liputan6.com/health/read/664633/6-makna-yang-tersimpan-di-setiap-warna-bunga-mawar (diakses pada 5 april 2015)

segiempat.com/asmara-cinta/serba-serbi-cinta/mengapa-bunga-mawar-dianggap-sebagai-simbol-cinta/ (diakses pada 16 mei 2015)

www.beststockpictures.toinspire.in/index.php?level=picture&id=2981 (diakses pada 11 september 2015)

www.biologipedia.com/ciri-khusus-pada-tumbuhan-kaktus-dan-fungsinya.html (diakses pada 16 mei 2015)

www.bungamawar.com/2014/10/mawar-berduri.html (diakses pada 16 mei 2015)

www.filmmaking.com/the-process (diakses pada 10 maret 2015)

www.filmsite.org/romancefilms (diakses pada 10 maret 2015)

www.imdb.com/glossary/S (diakses pada 10 maret 2015)

www.lavideofilmmaker.com/filmmaking/movie-making.html (diakses pada 10 maret 2015)

www.pasadena.edu/files/syllabi/lmjang_20857.pdf (diakses pada 10 maret 2015)

www.pustakasekolah.com/klasifikasi-bunga-mawar.html (diakses pada 11 september 2015)

www.raindance.org//7-rules-for-writing-short-films/ (diakses pada 9 maret 2015)

www.sarjanaku.com/2011/05/media-audio-visual.html (diakses pada 9 maret 2015)

SINOPSIS "LIEBESTOD"

Tersebutlah di sebuah taman, tumbuh mawar dan kaktus berdampingan. Mereka berdua selalu bahagia tanpa aral mengganggu. mereka pun berjanji bahwa mereka akan selalu bersama. Seorang fotografer datang. Tertarik dengan kecantikan mawar, ia pun memotretnya. Mawar sejenak menikmati sesi pemotretan itu. Namun kaktus tidak senang, ia cemburu. Mawar menenangkan kaktus bahwa ia tidak melupakan janji yang baru mereka ikrarkan. Kaktus menanggapi dengan dingin. Tiba-tiba seorang cowok datang dan tanpa basa-basi langsung menarik tangan mawar dan membawanya pergi. Mawar dan kaktus kaget. Ia menyesal telah mengacuhkan mawar. Ia hanya bisa terdiam melihat mawar dibawa pergi. Mawar mencoba berontak. Namun usahnya sia-sia. Si cowok tetap kukuh menarik tangannya. Mawar menyerah, pasrah. Si cowok memberikan mawar kepada kekasihnya. Si cewek menerima pemberian kekasihnya dengan senang. Namun mawar merasa sangat sedih, ia mulai layu dan kelopaknyanya berguguran.

...And nope, that's not a happy end...

STORYLINE "LIEBESTOD"

SEQUENCE 1

Mawar dan kaktus bercengkrama dengan bahagia riang gembira. Mereka berjanji akan selalu bersama.

SEQUENCE 2

Seorang fotografer datang. Tertarik dengan kecantikan mawar, ia pun memotretnya. Mawar sejenak menikmati sesi pemotretan itu. Namun kaktus cemburu. Mawar menenangkan kaktus bahwa ia tidak melupakan janji mereka, namun Kaktus tidak menanggapi.

SEQUENCE 3

Tiba-tiba seorang cowok datang dan tanpa basa-basi langsung menarik tangan mawar dan membawanya pergi. Kaktus dan mawar kaget namun mereka berdua tak dapat berbuat apa-apa.

SEQUENCE 4

Si cowok ternyata membawa mawar untuk diberikan kepada kekasihnya. Si cewek merasa senang dengan pemberian kekasihnya. Namun mawar sedih, ia mulai layu dan kelopaknya berguguran.