

### **BAB III**

## **ANALISIS DATA DAN KONSEP PERANCANGAN**

Berdasarkan hasil data yang diperoleh melalui wawancara dengan para narasumber pada bab sebelumnya, telah didapat data-data yang menjadi acuan di dalam pengembangan bab selanjutnya. Tahapan berikutnya adalah menganalisa data tersebut untuk menentukan segmentasi dan konsep perancangan.

#### **A. Analisa Data**

##### **1. Segmentasi**

###### **a. Demografi**

- 1) Usia : 18 – 30 tahun
- 2) Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan
- 3) Pendidikan : SMA dan Perguruan Tinggi
- 4) Kelas sosial : Menengah ke atas
- 5) Agama : Semua agama

###### **b. Geografi**

Kesehatan mental menjadi salah satu aspek penting dalam kesehatan seorang individu dari berbagai dunia, segala bentuk edukasi kesehatan mental dengan tujuan meningkatkan rasa *awareness* perlu dibuat dan disebarluaskan melalui platform video *online*, maka target geografi akan merujuk pada wilayah dimanapun diseluruh dunia yang memiliki akses internet untuk menonton.

c. Psikografi

Masyarakat yang menyukai dan memiliki kertertarikan menonton film pendek dengan konsep visual animasi 3D sebagai media informasi dan edukasi maupun media hiburan.

d. *Behavior*

Masyarakat yang mengakses *platform video online* untuk menonton konten digital seperti vidio, film maupun animasi sebagai media edukasi, informasi dan hiburan.

2. USP ( *Unique Selling Preposition* )

Keunikan dari kisah narasumber yaitu kisah dan ceritanya benar nyata terjadi sebagai penyintas depresi dan perjuangannya untuk mencari kesembuhan yang dapat menjadi inspirasi bagi audiens sebagai media edukasi dan informasi tentang depresi dan kesehatan mental sehingga timbul percakapan tentang kesehatan mental dan depresi diantara audiens untuk meningkatkan rasa *awareness*. Narasumber juga sekarang aktif dalam mengedukasi masyarakat tentang menjaga kesehatan mental sehingga perancang dalam berdiskusi dengan narasumber memiliki satu visi yang sama. Dibantu oleh narasumber tenaga profesional psikolog dalam membuat pesan edukatif namun tetap memiliki sisi *entertainment* atau hiburan. Dari kisah narasumber yang menjadi inspirasi pembuatan film pendek animasi ini diharapkan bisa lebih dekat dengan kondisi kehidupan masyarakat dalam meningkatkan kesadaran dan kepedulian tentang edukasi depresi dan kesehatan mental. Perancang mengambil inspirasi dari film

animasi pendek yang mengangkat tema yang serupa yaitu karya sutradara Evan Viera berjudul *Caldera*, yang menggunakan *realistic shading* pada animasinya. Diferensiasi lain yang perancang buat dari karya yang serupa, yaitu penggunaan *shading* warna *toon/cell-shade* yang digabungkan dengan *texture painting* pada karakternya, sehingga *shading* yang digunakan lebih ekspresif secara visual.

### 3. ESP ( *Emotion Selling Proposition* )

Target audiens dapat lebih *relate* atau berkaitan dengan target audiens yang bisa saja memiliki suatu keadaan dan kondisi yang hampir sama. Sehingga mereka merasa diperhatikan dan dihargai di dalam lingkungan sosial, membuat mereka yakin bahwa masih ada harapan untuk bangkit dan sembuh. Bagi audiens lain untuk meningkatkan rasa perhatian dan kepedulian serta *awareness* kepada orang-orang terdekatnya yang mungkin memiliki kondisi serupa atau sedang berjuang dalam kesehatan mentalnya, ataupun memunculkan rasa *awareness* sehingga terjadi percakapan tentang kesehatan mental dan depresi di antara audiens.

### 4. Positioning

Perancangan ini dibuat sebagai media edukasi dan informasi tentang depresi dan kesehatan mental melalui perancangan film pendek animasi 3D sebagai media *visual storytelling*. Gaya visual yang akan dirancang yaitu animasi 3D / tiga dimensi dengan *style Non-Photorealistic 3D Rendering* (NPR). *Non-photorealistic rendering* adalah salah satu gaya di dalam *computer graphics* yang memfokuskan berbagai gaya ekspresif dari 3D

*rendering* yang terinspirasi oleh seni lukis dan animasi kartun atau *toon shading*. Dengan tujuan agar hasil 3D *rendering* terlihat seperti animasi 2D (Dua dimensi) yang cenderung lebih ekspresif, perancang juga menggabungkan *texture painting* dengan *toon/cell-shade* pada *texture* karakternya, sehingga *texture* wajah pada karakter masih memiliki tingkat detail.

Gambar ekspresif sendiri menurut Sachari adalah gambar yang dibuat secara bebas berdasar pada imajinasi, persepsi, dan penafsiran penggambar kepada objeknya ( Sachari, 2004:52 ). Sedangkan menurut Sobandi berpendapat bahwa gambar ekspresif berarti gambar ungkapan perasaan ( Sobandi, 2008:1 ). Kesan ekspresif ini divisualkan dari bentuk karakter yang dilebih-lebihkan (didramatisir). Dengan gaya visual karakter seperti animasi Disney yang memiliki ciri mata lebar dan proporsi tubuh yang lebih ekspresif. Menggunakan *procedural shading* dan *texture painting* pada warna kulit sehingga *texture* lebih detail. Penggunaan *layout basic composition* seperti pada umumnya digunakan dalam komposisi kamera seperti *rule of thirds*, *leading lines*, *negative space*, *horizon line* dan lainnya, untuk menunjang *storytelling* di dalam film pendek animasi 3D. Penggunaan warna yang cerah namun *low contrast* pada *scene* tertentu untuk membantu penyampaian cerita. Penggunaan aset-aset 3D sebagai properti karakter dan *environment*. Proses *lighting* yang menggunakan *three point lighting* pada karakter dan aset *environment*, *one point lighting*

digunakan dalam *scene* tertentu untuk membantu proses *storytelling* dan penyampaian pesan dan cerita.

## B. Strategi Kreatif

Strategi Kreatif adalah langkah untuk merancang dari awal hingga akhir guna menghasilkan strategi *branding* sebagai metode pengenalan citra dari hasil perancangan, dalam perancangan ini mencakup beberapa unsur diantaranya :

### 1. Konsep Estetis

Pada perancangan ini, hasil yang dimunculkan berupa film pendek animasi 3D dengan karakteristik gaya visual animasi 3D *Non-Photorealistic Rendering*. Diperlukan berbagai strategi dan konsep kreatif yang memenuhi segala aspek yang dibutuhkan dalam perancangan dan proses produksi.

#### a. Konsep Visual

##### 1) *Layout*

Penggunaan *layout* dalam perancangan film animasi pendek 3D ini menggunakan *layout basic composition* seperti pada umumnya digunakan dalam komposisi kamera seperti *rule of thirds*, *leading lines*, *negative space*, *horizon line* dan lainnya, untuk menunjang *storytelling* di dalam film animasi pendek 3D.



**Gambar 3.1 Rule of Thirds Composition**  
 ( Sumber : <https://www.nicholasgooddenphotography.co.uk> )

Komposisi *Rule of Thirds* digunakan karena dapat memberikan kesan *balance* pada objek di layar, menempatkan objek pada posisi yang mudah terlihat oleh audiens.



**Gambar 3.2 Leading Lines Composition**  
 ( Sumber : <https://photographyproject.uk> )

Komposisi *Leading lines* digunakan karena dapat memberikan kesan perspektif dan volume ruang pada objek di layar, juga dapat membantu audiens dalam fokus pada suatu objek.



**Gambar 3.3 Negative Space Composition**  
( Sumber : <https://learnprophotography.com> )

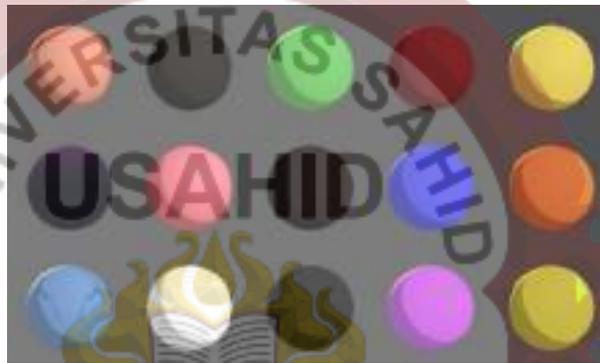
Komposisi *negative space* digunakan untuk menekankan subjek utama pada *scene*, komposisi ini memberikan kesan “ruang bernapas”, dan mencegah subjek pada layar terlihat berantakan. Penggunaan *layout* poster yang umum digunakan pada media promosi seperti poster film, banner, cover dan lain-lain.



**Gambar 3.4 Layout Poster Film**  
( Sumber : <https://studio.blender.org> )

## 2) Warna

Warna yang digunakan pada perancangan ini menggunakan warna *toon shading* yang memiliki karakteristik *non-photorealistic*, yang memiliki karakteristik seperti *2D toon shading*. Warna *toon shade* dipilih karena pada *3D environment* pengaturan shading ini secara visual terlihat lebih ekspresif jika dipadukan dengan pengaturan *lighting* pada *3D software* seperti di Blender 3D.



**Gambar 3.5 Toon Shade Color**

( Sumber : Akhromul Hakim, 2022 )



**Gambar 3.6 Colorguide Toon Shade Color**

( Sumber : Akhromul Hakim, 2022 )

### 3) Tipografi

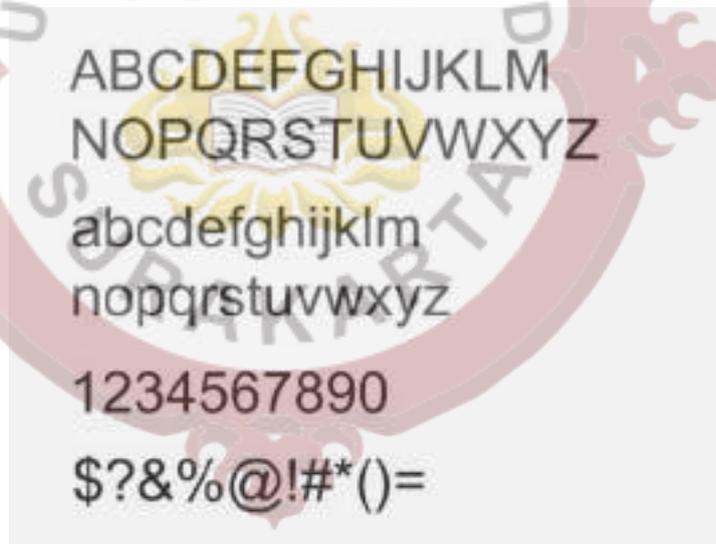
Tipografi atau tata huruf adalah suatu kesenian dan teknik memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, guna kenyamanan membaca semaksimal mungkin.

( Sumber : <https://id.wikipedia.org/wiki/Tipografi> )

Tipografi pada perancangan ini digunakan pada judul film, dan keterangan *subtitle*. Font yang digunakan adalah Leafy Font yang digunakan pada desain judul, font ini dipilih karena berjenis *decorative font* yang memiliki karakteristik *nature*, yang senada dengan tema tentang bunga yang perancang angkat sebagai salah satu *tools* penyampaian pesan dan cerita. Sedangkan Arial untuk keterangan *subtitle*, dipilih karena font ini memiliki karakteristik yang nyaman dilihat dan mudah terbaca sehingga pesan yang tertulis dapat diterima dengan mudah oleh audiens.



**Gambar 3.7 Leafy Font**  
( Sumber : <https://www.dafont.com/leafy-font> )

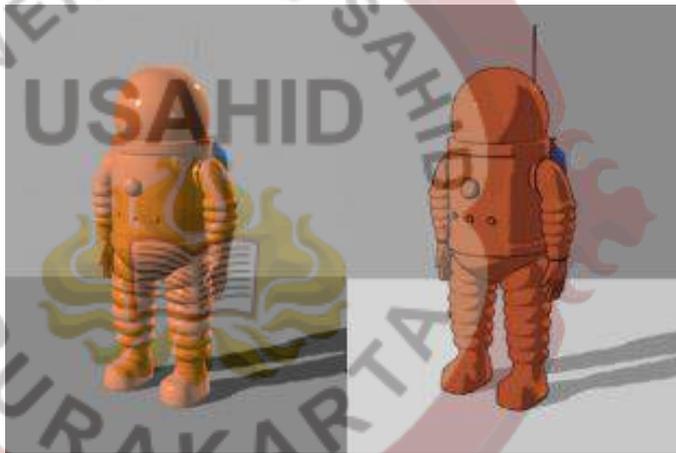


**Gambar 3.8 Arial Font**  
( Sumber : <https://www.dafontfree.io> )

#### 4) Ilustrasi

Pembuatan ilustrasi dalam perancangan film animasi pendek digunakan dalam merancang karakter dan *environment* yang akan digunakan dalam proses produksi. Penggunaan *procedural shading*

*Non-Photorealistic rendering* sebagai *base* dalam *node setup* menghasilkan bentuk visual yang berbeda dengan *node setup Photorealistic rendering* atau yang secara general digunakan pada visual *rendering* 3D. *Setup* inilah yang membuat tampilan visual *shading* menjadi *toon cell shade* atau yang sering digunakan pada animasi 2D. Cell shading atau toon shading pada objek model 3D memberikan *shadow* atau bayangan yang jatuh pada karakter lebih kasar atau *hardlight*.



**Gambar 3.9 Toon/Cell shading**

( Sumber : [https://en.wikipedia.org/wiki/Cel\\_shading](https://en.wikipedia.org/wiki/Cel_shading))



**Gambar 3.10 Toon/Cell shading**

( Sumber : <https://www.youtube.com/@CherylynnLima>)

## b. Konsep Verbal

### 1) *Headline*

Dalam perancangan film animasi pendek ini, perancang memutuskan memberikan judul *Lilies* sebagai strategi verbal yang pertama kali dibaca oleh audiens serta untuk menarik minat audiens untuk membaca *subheadline*. *Lilies* yang dalam bahasa Inggris diartikan sebagai bunga Lily dalam bentuk jamak, atau bunga Lily yang berjumlah lebih dari satu. Yang diartikan dalam perancangan ini adalah 2 bunga Lily, yaitu karakter utama Lily itu sendiri dan bentuk visual dari emosi Lily yang nanti menjadi plot cerita pada film animasi pendek 3D.

### 2) *Sub Headline*

Dalam perancangan film animasi pendek *Lilies*, perancang memberikan *subheadline* sebagai penjelasan lebih lanjut mengenai *headline*. Perancang memutuskan memberikan *subheadline*, “ *Even The Darkness Give Light To Shine* ”, yang berarti Bahkan kegelapan memberikan cahaya untuk bersinar.

### 3) Premis dan Sinopsis

#### a) Premis

Seorang gadis yang berusaha kembali menemukan kebahagiaan dari rasa depresi karena perpisahan orang tuanya.

b) Sinopsis Pendek

Lily, gadis bahagia yang memiliki bunga Lily hidup di dadanya. Bunga itu perlahan layu ketika Dark Lily, sesosok wujud dari rasa takut Lily muncul dan mulai mempengaruhi kehidupannya. Lily pun berusaha menjaga bunganya agar tetap hidup dan kembali menemukan kebahagiaan dalam hidupnya.

c) Sinopsis Panjang

Lily, gadis bahagia yang memiliki bunga Lily hidup di dadanya. Bunga itu adalah gambaran dari rasa kebahagiaan Lily. Bunga itu terus hidup di dada Lily. Kini Lily hidup dan bekerja seorang diri dan kehidupannya baik-baik saja. Bunga di dadanya juga hidup dan tumbuh.

Bunga itu perlahan layu, perpisahan kedua orang tuanya membuat perasaan sedih yang cukup dalam pada Lily yang mempengaruhi bunga di dadanya. Ketika situasi tersebut terjadi, hadirilah *Dark Lily*, sesosok makhluk wujud dari rasa kesepian Lily muncul dan mulai mempengaruhi kehidupannya. Pada awalnya Lily menyadari bahwa dia hadir untuk menemaninya. Ketika semua masalah sudah hampir membuat Lily putus asa dan mempengaruhi kehidupannya dan membuat bunga Lily di dadanya perlahan mati. Saat itulah sesosok makhluk monster hitam membawa lantera bunga lily hadir, yaitu *The Flost*,

perwujudan dari perasaan kegelapan yang sedikit membawa harapan untuk Lily.

Lily pun berusaha menjaga bunganya agar tetap hidup dan kembali menemukan kebahagiaan dalam hidupnya. Lily memutuskan untuk kembali pulang dan berusaha membuat dirinya sedikit menemukan rasa kebahagiaan dan bunga lily di dadanya juga perlahan kembali hidup.

4) Naskah

**LILIES**

*An animated short film about mental health and depression*

ACT I

FADE IN:

INT. RUANG KONSULTASI. SIANG

Ruang Konsultasi. Lily duduk. Suasana hening. Lampu terang menyala.

Lily terdiam menunduk. Menaikkan wajahnya.

LILY

*I feel something..*

CUT TO:

## EXT. JALAN. MALAM

Lily mengendarai mobilnya di jalan. Lampu jalan menyinari di kanan kiri. [*Opening Title*]

## EXT. APARTEMEN. PAGI

FADE IN:

Suasana komplek apartmen Lily di pagi hari. Terlihat beberapa mobil melintas di jalanan dan suara klakson mobil saling menyapa.

CUT TO:

## INT. APARTEMEN. PAGI

Suasana di kamar apartemen Lily. Suara mobil terdengar lirih dari kamar Lily.

JUMP CUT TO:

Lily berdiri di depan cermin kamar mandi tersenyum.

(NARATOR)

*LILY feels like that she has disappointed herself. It used to be easy for her. She could still feel happiness and peace. But lately, Lily feels that something is different within her.*

CUT TO:

## INT. APARTEMEN. SORE

Di luar sedang hujan deras. Sebuah pot bunga di sisi jendela kamar Lily. Suara telepon berbunyi.

(IBU LILY)

*Lily. We're sorry. We're not there for you.*

INT. HUTAN. MALAM

Lily mencoba meraih sebuah bunga Lily putih yang sedang mekar dengan kedua tangannya. Tiba tiba suasana berganti, Dark Lily muncul dihadapannya, membawa bunga Lily yang sangat besar berputar di belakangnya. Perasaan Lily seketika berubah, seolah dia ingin menyingkirkan Dark Lily. Lily lalu berpaling menutup matanya. Dan sekarang dia berada di sebuah stasiun.

FADE TO BLACK:

EXT. STASIUN KERETA. PAGI

FADE IN:

Suasana stasiun kereta di pagi hari. Orang-orang saling berjalan berseberangan. Suara kereta datang terdengar berisik. Lily berdiri terdiam menunggu kereta datang.

LILY

*Why do I remember those memories? I'm done with all that. Now I've got to focus on my life.*

Kereta datang. Lily menaiki kereta. Dan suasana stasiun menjadi sepi.

CUT TO:

Kereta melintasi perbukitan.

CUT TO:

INT. KERETA. PAGI

Lily duduk di kereta. Tiba-tiba kereta melewati terowongan gelap dan semua orang menghilang. Bunga Lily di dadanya mulai layu. Dari ujung kereta terlihat bayangan hitam menyerupai Lily. Dark Lily muncul. Dengan tatapan kosong dan aura yang menghantui sekelilingnya. Perasaan Lily tidak enak.

Lily terlihat terkejut dan kereta melewati terowongan lagi dan semua orang di dalam kereta kembali seperti semula.

FADE TO BLACK:

ACT II

FADE IN:

INT. APARTEMEN SORE.

Lily membuka pintu. Menyalakan lampu. Dan duduk di sofa kelelahan. Lily pun tertidur dan memejamkan matanya. Bunga di dadanya mulai layu.

JUMP CUT TO:

EXT. HUTAN. MALAM

Lily yang masih duduk di sofa terbangun terkejut. Melihat sekelilingnya adalah hutan dengan pepohonan tinggi. Lily takut dan kebingungan. Dia melihat ke atas. Langit gelap.

Dark Lily kembali muncul dengan aura kegelapannya. Lily melihatnya dengan perasaan takut. Lily terdiam ketakutan.

LILY

*Who are you? What do you want from me?*

Dark Lily yang hanya terdiam di ujung dengan tatapannya yang membuat Lily tidak nyaman. Lily mencoba tegar menghadapi Dark Lily. Dark Lily menatapnya.

DARK LILY

*I am you. You are me.*

Dark Lily dengan suara yang aneh. Membuat Lily ketakutan. Lily dengan perasaan takut seolah-olah berusaha menyingkirkan Dark Lily dari hadapannya.

LILY

*I'm done with you. I will not remember you anymore.*

Dark Lily yang berdiri di depan Lily.

DARK LILY

*But you always keep me here.*

Lily yang ketakutan dan sedang bingung dengan ucapan Dark Lily

LILY

*Where ?*

Dark Lily sambil menunjukkan lubang di dadanya yang kosong dan gelap.

DARK LILY

*Here.*

Tiba-tiba Lily jatuh dari atas sebuah lubang gelap yang sangat besar.

*(The Dark Hole)*

DARK LILY

*Inside you.*

JUMP CUT TO:

ACT III

INT. THE DARK HOLE. MALAM

Lily tenggelam dalam pikirannya. Sekelilingnya seperti laut yang sangat dalam dan sangat gelap. Hanya ada sedikit cahaya biru dari atas.

(NARATOR)

*She's drowning in an ocean of thoughts and she doesn't know where to go.*

Lily terbaring di dasar *The Dark Hole*.

(NARATOR)

*However, there will always be help if you seek it. Even the darkness give light to shine.*

Terlihat sebuah lantera bercahaya. Dia adalah The Flost. Dia berjalan melewati hutan malam yang gelap. The Flost menghampiri Lily yang terbaring.

THE FLOST

*Lily...*

Bunga Lily di dadanya hilang. Lily yang terbaring di tempat yang sangat gelap. Seketika ada cahaya yang menyinarinya. The Flost tiba-tiba muncul di depannya membawa lantera bunga lily yang bercahaya.

Lily mulai terbangun melihat cahaya lantera yang terang di depannya.

LILY

*Who are you?*

THE FLOST

*I'm The Flost.*

LILY

THE FLOST

*Lily. It's okay. I hope you know just how much you mean to this world. I hope you get to see all of the light that this world sees from you. I hope you find your peace and feels all the emotions within you. And come to embrace yourself with open arms and find the love in yourself that you deserve. That we all deserve.*

Lily sedih dan kedua tangannya memegang bunga Lily. Semua bercahaya.

CUT TO:

## INT. KERETA. PAGI

Lily duduk di kereta melihat ke jendela. Tersenyum dan menerima dirinya. Bunga Lily di dadanya kembali.

LILY

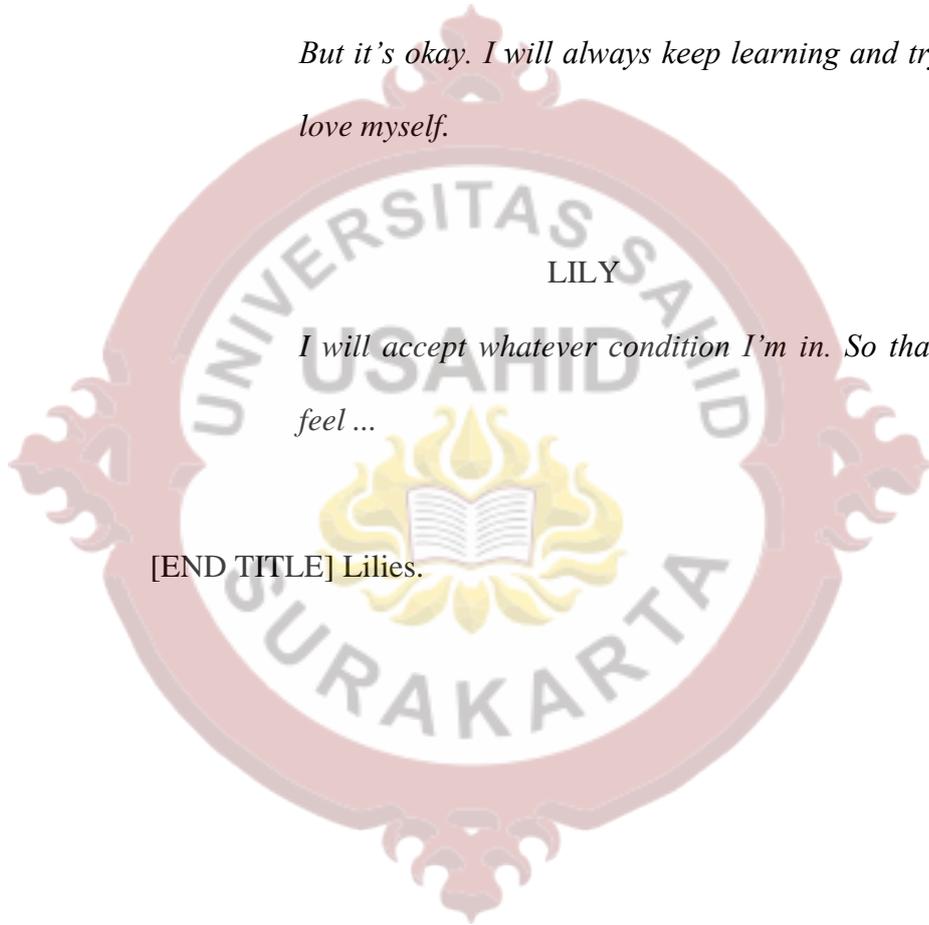
*I have to say that I'm not doing well.*

*But it's okay. I will always keep learning and trying to love myself.*

LILY

*I will accept whatever condition I'm in. So that I can feel ...*

[END TITLE] Lilies.



## 5) Storyboard

PRODUCTION TITLE: SCENE: PAGE NUMBER:

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		R. Panning Wide Cam LS Dofs In 29mm	Sfx. Suara telepon	1-8 <sub>3</sub>
		Lift Mid Cam Still 20mm	Sfx. Lift	8-11 5
		Lift melihat ke atas lift MCU Still 35mm	Sfx. Lift	11-14 3
		Lift berbicara Mid Cam Still 20mm	Sfx. lift	13-15 <sub>2</sub>
		R. Panning XLS Sfx 24mm	Sfx. Telepon	15-17 <sub>3</sub>

**Gambar 3.11 Storyboard 1**  
( Sumber : Akhromul Hakim, 2023 )

PRODUCTION TITLE: \_\_\_\_\_ SCENE: \_\_\_\_\_ PAGE NUMBER: \_\_\_\_\_

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		Lampu mencah terang  Mid Cam	SFX - Pint	17-20 s
		Lily duduk di Sofa  LS - 50 mm	Panggil: Lily	20- 23 s
		CU 50mm	How are you feeling right now?	23- 28 s
		Lily  MCU 50mm		28- 30 s
		Dolls in  MCU 50mm	I feel something	30- 35 s

**Gambar 3.12 Storyboard 2**  
( Sumber : Akhromul Hakim, 2023 )





PRODUCTION TITLE: \_\_\_\_\_ SCENE: \_\_\_\_\_ PAGE NUMBER: \_\_\_\_\_

CLIPS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		Lily tersenyum		
		Dari Lily menyal		
		Lily tersenyum		
		Lily menoleh ke samping		
		Lily melihat ke belakang		

**Gambar 3.15 Storyboard 5**  
( Sumber : Akhromul Hakim, 2023 )

PRODUCTION TITLE: SCENE: PAGE NUMBER:

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		Lily berdiri di Stasiun	Sfx - crowd	
		Lily	Who do I remember that moment?	
		Kereta datang Pintu terbuka	Sfx Kereta	
		Kereta mulai berangkat	 = 	
		Kereta meninggalkan Stasiun.	Sfx Kereta	

**Gambar 3.16 Storyboard 6**  
( Sumber : Akhromul Hakim, 2023 )

PRODUCTION TITLE: \_\_\_\_\_ SCENE: \_\_\_\_\_ PAGE NUMBER: 7

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		Int. Kereta	Sfx - kereta	
		Kereta melaju		
		Liby duduk di kereta		
		Kereta melewati terowongan gelap		
		Int. Kereta		

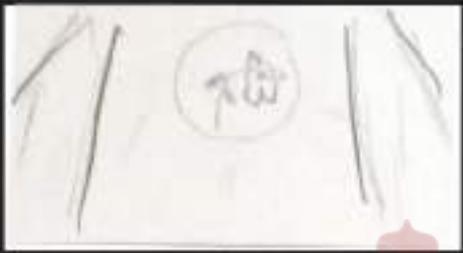
**Gambar 3.17 Storyboard 7**  
 ( Sumber : Akhromul Hakim, 2023 )

PRODUCTION TITLE: SCENE: PAGE NUMBER: 8

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		Lily terkejut CU	Sfx. kereta	
		Kereta menjadi sepi		
		Lily melihat keujung gerbong kereta Mid		
		Dan Lily muncul di dalam kereta		
		Lily dan Dan Lily. Kereta melaju cepat Mid		

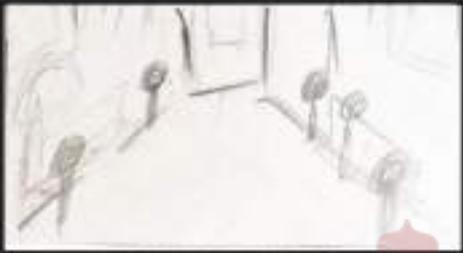
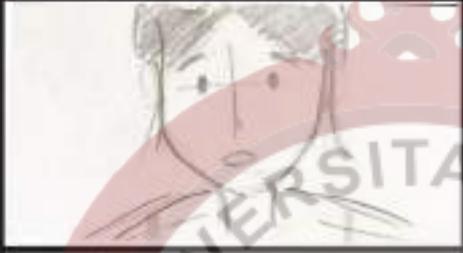
**Gambar 3.18 Storyboard 8**  
( Sumber : Akhromul Hakim, 2023 )

PRODUCTION TITLE: SCENE: PAGE NUMBER: 9

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		Bunga Lily mulai lagu CU	Sfx. Kereta	
		Kereta keluar dari terowongan Stop		
		Lily duduk tante. Mentap matanya MCU		
		POV mata Lily		
		Lily perlahan- lahan membuka matanya CU		

**Gambar 3.19 Storyboard 9**  
( Sumber : Akhromul Hakim, 2023 )

PRODUCTION TITLE: SCENE: PAGE NUMBER: 10

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		Kereta ramai Seperti semula  MS		
		Lily terkejut melihat kereta kembali seperti semula  CU		
		Apasamalah Lily malam hari  LS		
		Lily duduk di Sofa  MS		
		Bunga di dadanya mulut lagu  CU		

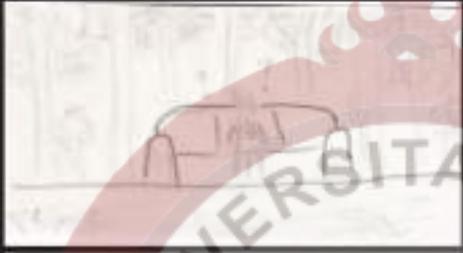
**Gambar 3.20 Storyboard 10**  
( Sumber : Akhromul Hakim, 2023 )

PRODUCTION TITLE: \_\_\_\_\_ SCENE: \_\_\_\_\_ PAGE NUMBER: 11

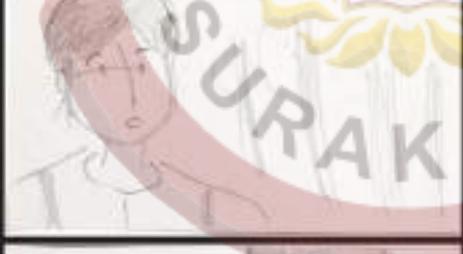
CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		Lily tertidur di sofa		
		Lily tertidur di sofa		
		Dia Lily muncul sekitar		
		Lily yang tertidur terkejut		
		bangun dari tidurnya		

**Gambar 3.21 Storyboard 11**  
( Sumber : Akhromul Hakim, 2023 )

PRODUCTION TITLE: SCENE: PAGE NUMBER: 12

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		Lily terkejut dan bingung sekelilingnya		
		adalah hutan dengan pepohonan tinggi		
		Lily melihat keatas penuh kebingungan		
		Langit malam gelap		
		Lily terkejut tiba tiba Dari Lily muncul di hadapannya.		

**Gambar 3.22 Storyboard 12**  
( Sumber : Akhromul Hakim, 2023 )

PRODUCTION TITLE:	SCENE:	PAGE NUMBER:	13	
CUTS:	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		Lily bertanya	Who are u what do u want from me ?	
		Dora Lily berdiri berdiman tahu berkata		
		Dora Lily	I can you You're me.	
		Lily	I'm Done with you I'll not remember you anymore	
		Dora Lily	Why? But ya always keep me here	

**Gambar 3.23 Storyboard 13**  
( Sumber : Akhromul Hakim, 2023 )

PRODUCTION TITLE: SCENE: PAGE NUMBER: 14

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		Lily terkejut bertanya.	Where?	
		Lubang pada Dark Lily (The Hole)	Here.	
		Lily terjatuh di lubang yang besar dan gelap		
		The Hole		
		The Hole	[Dark Lily] Inside you	

**Gambar 3.24 Storyboard 14**  
( Sumber : Akhromul Hakim, 2023 )

PRODUCTION TITLE: SCENE: PAGE NUMBER: 15

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		(lily forgotten	[Narrator] She's drowning in the ocean of thoughts	
		Lily.		
		Lily forgetting di dasar The Hole		
		Sebuah lentera mulai sedikit menginari. The Flost.	[Narrator] But there will always be help if you seek it	
		The Flost berjalan.		

**Gambar 3.25 Storyboard 15**  
( Sumber : Akhromul Hakim, 2023 )

PRODUCTION TITLE: SCENE: PAGE NUMBER: 14

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		The Flost		
		memegang lantera.	[Narrator] Even the darkness give light to shine.	
		The Flost		
		menyampaikan lily yang terbaring		
		Bunga Lily di dadanya menghitang.	Lily..	

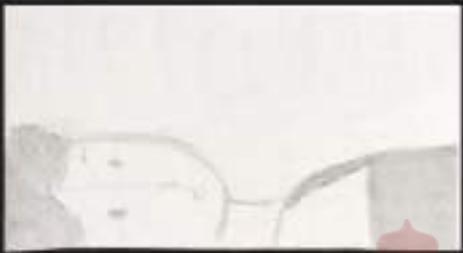
**Gambar 3.26 Storyboard 16**  
( Sumber : Akhromul Hakim, 2023 )

PRODUCTION TITLE: SCENE: PAGE NUMBER: 17

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		Lily masih terbaring		
		The Flast berdin di samping Lily	Lily...	
				
		Lily perlahan terbangun		

**Gambar 3.27 Storyboard 17**  
 ( Sumber : Akhromul Hakim, 2023 )

PRODUCTION TITLE: SCENE: PAGE NUMBER: 18

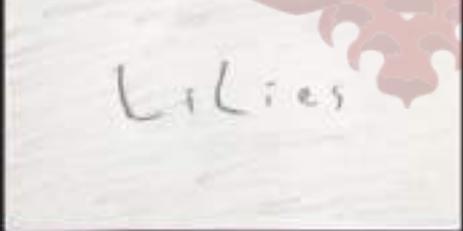
CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		Lily terbangun	Who are you?	
		The Flost	I'm The Flost	
		Lily bertanya bagaimana di dalam Lily menghibur		
		The flost Lives.	Lily it's okay...	
		Lily tertidur		

**Gambar 3.28 Storyboard 18**  
( Sumber : Akhromul Hakim, 2023 )

PRODUCTION TITLE:	SCENE:	PAGE NUMBER:	19	
CUTS:	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		The Floss memberikan lantaras pada Lily.		
		Bunga Lily bercabang diberikan pada Lily.		
		Lily mencium bunga Lily.		
				
		Bunga di dada Lily terisi kembali.		

**Gambar 3.29 Storyboard 19**  
( Sumber : Akhromul Hakim, 2023 )

PRODUCTION TITLE: SCENE: PAGE NUMBER: 20

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
		Lily kembali ke hutan [The Forest scene]		
		Lily menuju The Garden	I have to say that I'm not doing well	
		Bahagia kembali	But it's okay I will always keep learning and trying to love myself.	
		Lily	I'll accept whatever condition I'm in so that I can feel ...	
		End Title -		

**Gambar 3.30 Storyboard 20**  
( Sumber : Akhromul Hakim, 2023 )

## 2. Konsep Teknis

Pada perancangan film animasi pendek ini menggunakan *hardware* dan *software* sebagai berikut :

### a. Perangkat Keras ( *Hardware* )

#### 1) Laptop HP Elitebook 2570P

Digunakan dalam proses produksi animasi dan proses *editing* dan *final rendering*. Dengan spesifikasi sebagai berikut :

- a) Layar 12.5"
- b) Processor Inter Core i5 3320M
- c) Windows 10 Pro 64-bit
- d) RAM 12 GB
- e) Intel HD Graphics 4000
- f) SSD 240GB, HDD 1 TB



**Gambar 3.31 Laptop HP Elitebook**  
( Sumber : <https://iprice.co.id> )

## 2) Monitor AOC 12276VWM

Digunakan sebagai *second extended monitor*, untuk kebutuhan memperluas *workspace* dalam proses produksi animasi. Dengan spesifikasi sebagai berikut :

- a) Layar 21.5'' IPS LED Panel
- b) 60 HZ Refresh Rate
- c) Resolusi Full HD 1080P



**Gambar 3.32 Monitor AOC**

( Sumber : <https://www.displayspecifications.com> )

## b. Perangkat lunak ( *Software* )

### 1) Blender 3D

Blender 3D merupakan perangkat lunak berlisensi *open source* grafis komputer tiga dimensi 3D. Perangkat lunak ini digunakan untuk membuat film animasi, efek visual, model cetak 3D, aplikasi 3D interaktif. Blender memiliki beberapa fitur termasuk pemodelan 3D, penteksturan, pengaturan cahaya,

penulangan, simulasi fluida dan asap, simulasi partikel, animasi, penyunting video, pemahat digital, dan perenderan.



**Gambar 3.33 Blender**

( Sumber : <https://www.blender.org/about/logo> )

## 2) Adobe Photoshop

Adobe Photoshop atau Photoshop adalah perangkat lunak untuk pengeditan dan pengolahan gambar dari Adobe. Dalam perancangan film animasi pendek ini Photoshop digunakan untuk membuat konsep awal atau *concept art*.



**Gambar 3.34 Adobe Photoshop**

( Sumber : [https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Photoshop](https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop) )

## 3) Adobe After Effects

Adobe After Effects adalah perangkat lunak pengolah efek film, video, animasi dan perangkat lunak pos produksi. Dalam perancangan film animasi pendek ini After effects digunakan untuk proses *compositing*, menggabungkan hasil render dari beberapa aset menjadi satu *sequence* yang berkontinuitas.



**Gambar 3.35 Adobe After Effects**

( Sumber : [https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_After\\_Effects](https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_After_Effects) )

#### 4) Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro adalah perangkat lunak pengolah dan penyuntingan video, film, dan animasi. Dalam perancangan ini Premiere pro digunakan untuk *final editing* dalam menyatukan tiap hasil sequence dan proses pemberian *color grading* yang nanti dilakukan *final rendering*.



**Gambar 3.36 Adobe Premiere Pro**

( Sumber : [https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Premiere\\_Pro](https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Premiere_Pro) )

#### 5) Trelby

Trelby adalah perangkat lunak profesional untuk penulisan skenario berbasis *open source* yang berfokus pada penyediaan antarmuka yang sederhana dan rapi untuk menulis skenario film.

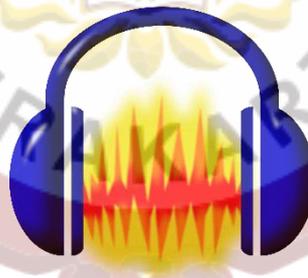


**Gambar 3.37 Trelby**

( Sumber : <https://alternativeto.net/software/trelby/Pro> )

6) Audacity

Audacity merupakan perangkat lunak yang di produksi khusus untuk mengolah file berbasis audio. Audacity mengolah audio dengan cara memotong, memperbanyak, menyatukan track satu dengan yang lain, merekam suara atau memberikan efek khusus.



**Gambar 30. Audacity**

( Sumber : <https://commons.wikimedia.org/File:Audacity> )

## C. Media Plan

### 1. Media Utama

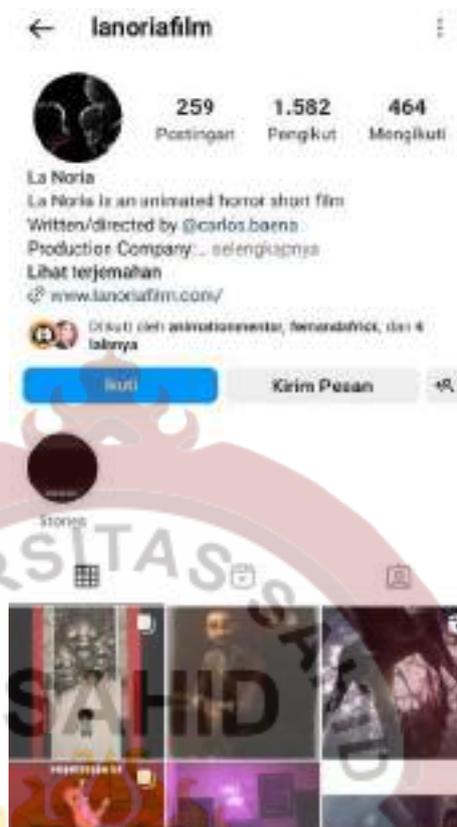
Hasil media utama dalam perancangan ini adalah film animasi pendek 3D yang mengkisahkan seorang gadis yang mengalami depresi dan berjuang sembuh darinya. Dengan tujuan untuk menyampaikan pesan tentang

pentingnya kesehatan mental dan meningkatkan rasa *awareness* tentang kesehatan mental serta memunculkan percakapan tentang kesehatan mental dan depresi pada audiens.

## 2. Media Pendukung.

### a. Instagram

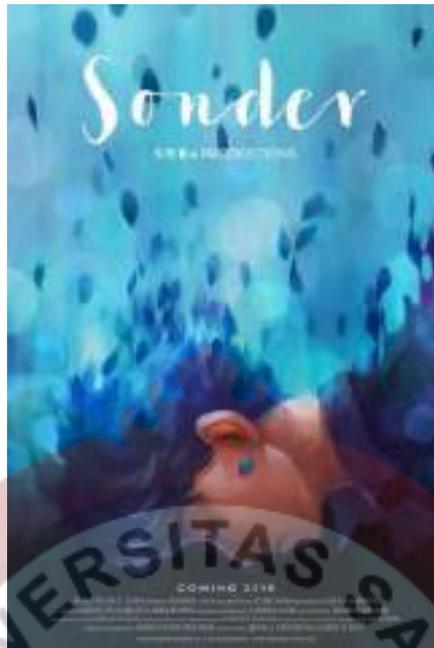
Instagram adalah platform media sosial yang memungkinkan penggunanya untuk membagikan foto dan video, serta melakukan interaksi dengan pengguna lain melalui fitur komentar dan pesan langsung. Pengguna Instagram dapat membuat profil pribadi atau bisnis, mengunggah konten, dan mengikuti akun-akun lain untuk melihat dan berinteraksi dengan konten mereka. Instagram juga memiliki fitur-fitur seperti Instagram Stories, IGTV, dan Reels yang memungkinkan pengguna untuk berbagi konten pendek secara visual dan kreatif. Instagram sangat populer di seluruh dunia dan telah menjadi tempat yang populer untuk membangun merek, mempromosikan produk, dan menjalin hubungan dengan pengikut dan pelanggan.



**Gambar 3.38 Instagram Promosi Animasi**  
 ( Sumber : <https://www.instagram.com/lanoriafilm/> )

b. Poster

Poster juga cukup efektif sebagai salah satu jenis media grafis untuk kebutuhan promosi dan penyampaian informasi. Poster menggunakan unsur visual ilustrasi dan tipografi sehingga penyampaian pesan cukup efektif tersampaikan kepada audiens. Poster film animasi pendek digunakan untuk keperluan promosi dalam bentuk media cetak.



**Gambar 3.39 Poster Film Animasi Sonder**  
( Sumber : <https://www.sondershortfilm.com/> )

c. *Roll Banner*

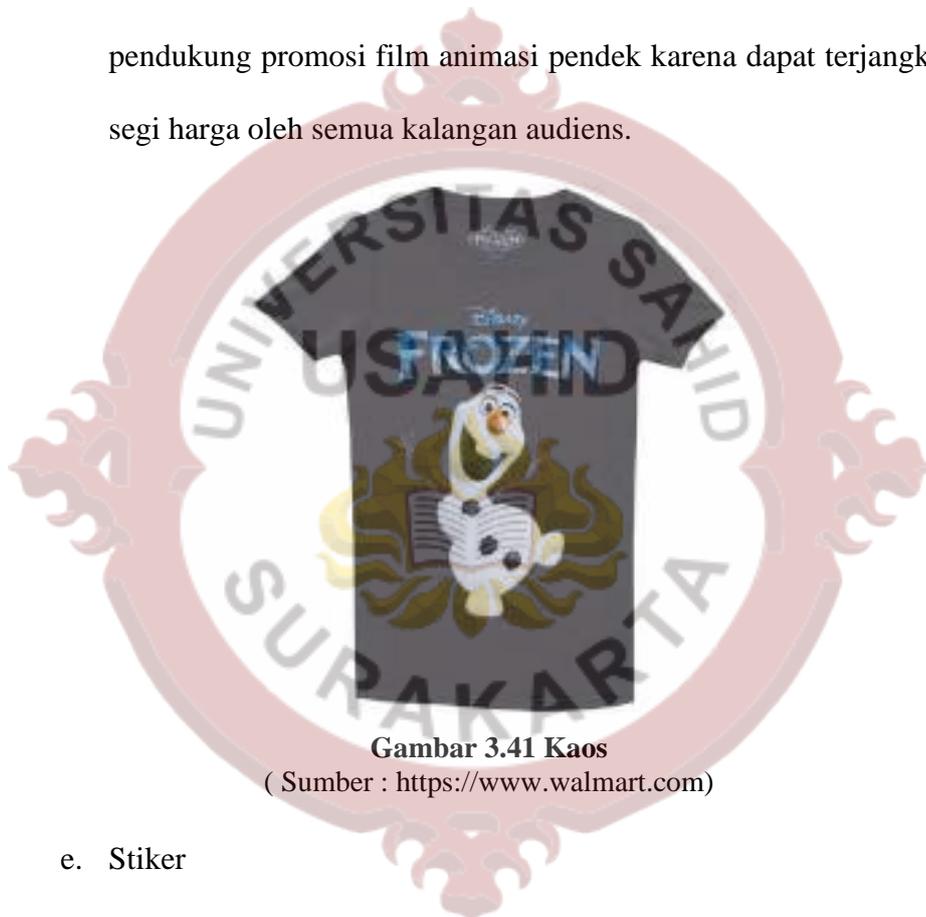
Roll banner merupakan salah satu jenis media promosi yang memiliki fungsi seperti media cetak grafis lainnya untuk keperluan penyampaian sebuah informasi melalui media cetak.



**Gambar 3.40 Roll Banner**  
( Sumber : <https://rjsign.com> )

d. Kaos

Kaos adalah pakaian yang menutupi sebagian lengan, seluruh dada dan perut. Umumnya kaos tidak memiliki kancing, kerah ataupun saku. Kaos memiliki bentuk leher yang bundar, dan kaos juga terbuat dari bahan katun atau polyester. Kaos dipilih sebagai salah satu media pendukung promosi film animasi pendek karena dapat terjangkau dari segi harga oleh semua kalangan audiens.



**Gambar 3.41 Kaos**

( Sumber : <https://www.walmart.com>)

e. Stiker

Stiker merupakan label jenis kertas yang dapat melekat di berbagai benda. Stiker juga dapat berfungsi sebagai salah satu media promosi untuk menyampaikan pesan dan informasi yang cukup terjangkau karena dapat ditempel di tempat yang strategis untuk menjangkau audiens.



**Gambar 3.42 Stiker**

( Sumber : <https://www.behance.net/gallery/130843063>)

f. *Notebook*

*Notebook* adalah buku catatan yang berisi sekumpulan halaman dan bisa digunakan untuk mencatat hal-hal penting. *Notebook* bisa digunakan sebagai media menulis *journal* atau *journaling*, mencatat pikiran dan keseharian, yang mana *journaling* adalah salah satu metode *coping strategy* atau kegiatan untuk penanganan *stress*.



**Gambar 3.43 Notebook**

( Sumber : <https://www.bhphotovideo.com/c/product/416096>)