

**PERANCANGAN PROMOSI TRAILER FILM “JIVA”
BERSERTA APLIKASI MEDIANYA**

**TUGAS AKHIR
KARYA DESAIN**



Disusun oleh :

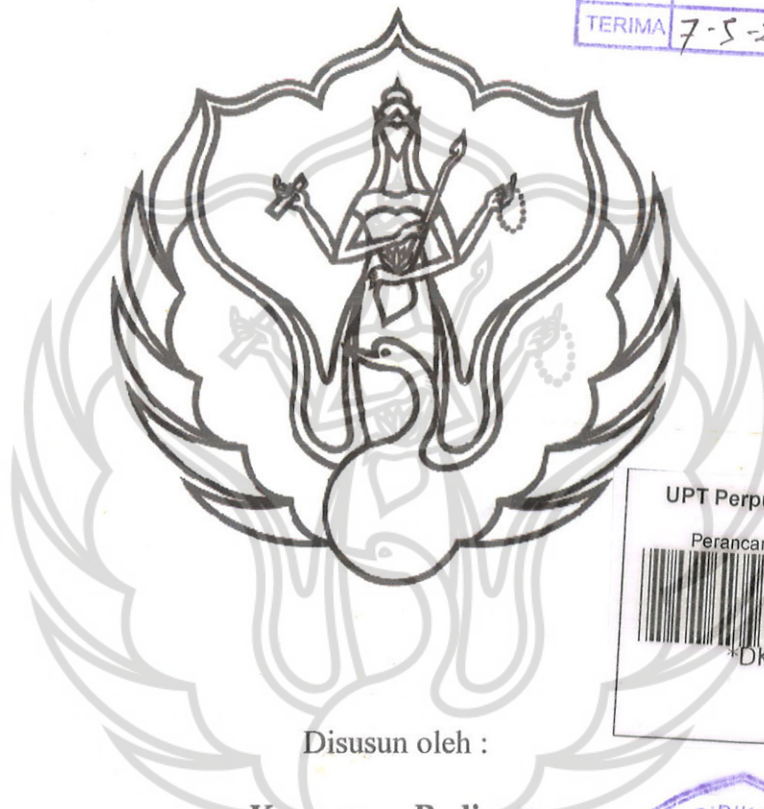
**Kresnawan Budiargo
0811750024**

**PROGRAM STUDI
S-1 DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2014**


**PERANCANGAN PROMOSI TRAILER FILM “JIVA”
BESERTA APLIKASI MEDIANYA**

**TUGAS AKHIR
KARYA DESAIN**

UPT PERPU	
INV.	4972/H/S/2014
KLAS	
TERIMA	7-5-2014
	TTD <i>ai</i>



UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta
Perancangan Promosi Trailer Fi...



DK140404472

Disusun oleh :

**Kresnawan Budiargo
0811750024**

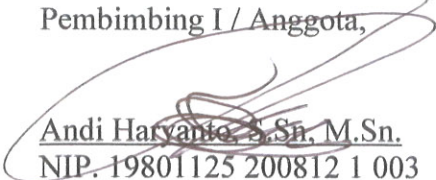


**PROGRAM STUDI
S-1 DISAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
2014**


Tugas Akhir Karya Desain berjudul :

PERANCANGAN PROMOSI TRAILER FILM “JIVA” BESERTA APLIKASI MEDIANYA, diajukan oleh Kresnawan Budiargo, NIM 081 1750 024, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah disetujui Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal Februari 2014 dan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I / Anggota,


Andi Haryanto, S.Sn, M.Sn.
NIP. 19801125 200812 1 003

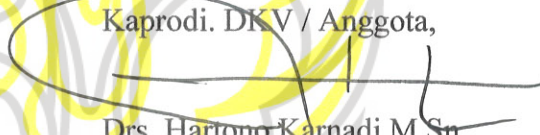
Pembimbing II / Anggota,


M. Faizal Rochman, S.Sn, M.T.
NIP. 19780221 200501 1 002

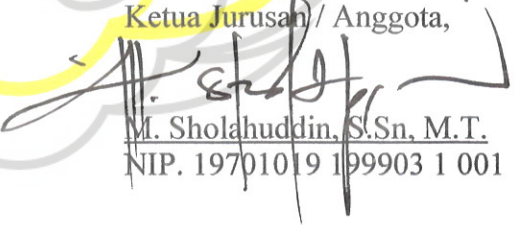
Cognate / Anggota,


Fx. Widyatmoko, M.Sn.
NIP. 19650209 199512 1 001

Kaprodi. DK V / Anggota,

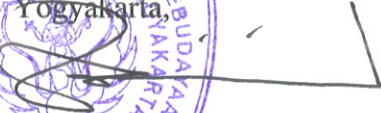

Drs. Hartono Karnadi M.Sn.
NIP. 19750710 200501 1 001

Ketua Jurusan / Anggota,


M. Sholahuddin, S.Sn, M.T.
NIP. 19701019 199903 1 001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia
Yogyakarta.


Dr. Suastiwi T. M. Des.
NIP. 19590802 198803 2 002



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Kresnawan Budiargo

NIM : 0811750024

Fakultas : Seni Rupa

Jurusan : Desain

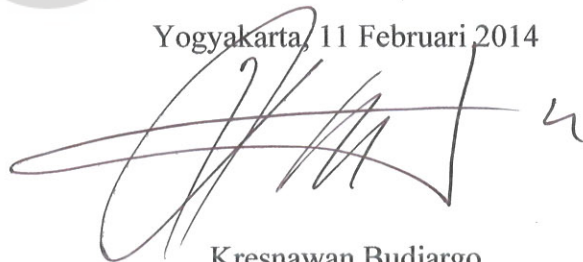
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Judul : **PERANCANGAN PROMOSI TRAILER FILM “JIVA” BESERTA
APLIKASI MEDIANYA**

Dengan ini menyatakan bahwa seluruh perancangan desain yang ada dalam laporan tugas akhir ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan oleh pihak lain di lingkungan Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Pernyataan ini dibuat dengan penuh pertanggungjawaban dan kesadaran tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 11 Februari 2014

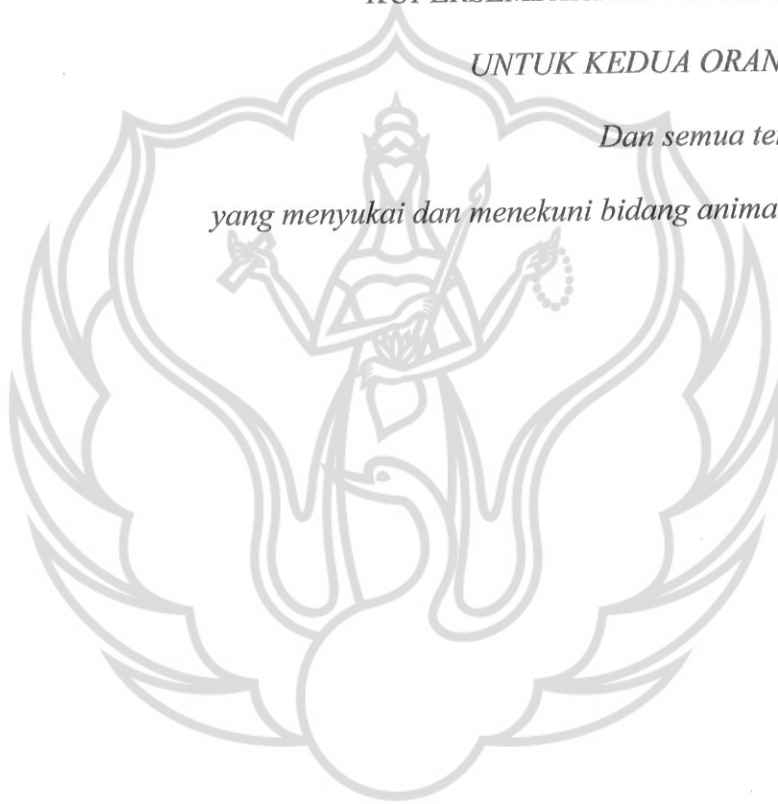


Kresnawan Budiargo
NIM : 0811750024

KUPERSEMBAHKAN TUGAS AKHIR INI

UNTUK KEDUA ORANG TUAKU

*Dan semua teman-teman
yang menyukai dan menekuni bidang animasi dan film.*





Make a Dreams,

Make it Real

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji dan Syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas selesainya tugas akhir ini. Dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini, saya mendapatkan banyak pengalaman, kesulitan dan informasi yang sangat berguna. Tantangan dan keterbatasan saya membuat Tugas Akhir ini memberi saya lebih banyak belajar dan mengerti arti pencapaian. Saya juga ingin mengucapkan banyak terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak, khususnya :

1. Kepada Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberi inspirasi dan jalan ketika saya mengalami hambatan dalam menggarap tugas akhir.
2. Orang tua saya yang telah memberi semangat dan membantu dari segi finansial sehingga tugas akhir ini dapat berjalan dengan lancar.
3. Bpk. Drs. Hartono Karnadi, M.Sn.selaku Ketua Program Studi DKV.
4. Andi Haryanto, S.Sn, M.Sn., selaku dosen pembimbing 1 yang telah banyak membantu dalam proses pengerjaan Tugas Akhir saya.
5. M. Faizal Rochman, S.Sn., MT., selaku dosen pembimbing 2 saya yang telah banyak membimbing dan memberi saran.
6. Dosen-dosen lain yang membimbing saya dari awal kuliah sampai terselesainya tugas akhir ini.
7. Sekar Rosalita yang selalu memberi saya semangat, bantuan dan dukungan saat mengerjakan tugas akhir ini.
8. Teman-teman seperjuangan saya : Levi, Luki, Dito, Vito, Kafi, Andhika, Samid, Ryan, Galang, Ere, Wahyu, Eki, Mali, Cika , Dion , Iok, Rato, Maman, Oni, Juni, Aan, Auk, Ipul, Alm. Tommy, Haning, Risna, Vici dsb yang telah banyak sekali memberikan semangat, bimbingan dan saran-saran selama saya di ISI.
9. Teman-teman produksi yang juga membantu saya menggarap karya : Anne, Ayurest, Najwa, Ayas, Dewa, Dendra, Evisa, Novan, Abi, Ezza, Bakoh, Haryo, Rezza, Jati, Antonia, Nanda, Eka, Niken, Lutfi, dsb.
10. Teman-teman lain : Decko, Daniel, Suneo, Danu, Lukas, Mimi, Kris patje, Candra, Leo, Roy, Ayay, Esyri, Odit dsb. Yang sering memberi semangat dan memberi hiburan disaat saya mengalami stress

11. Semua pihak yang tak dapat saya sebutkan yang telah ikut berjasa dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

Akhir kata saya menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan dalam penyusunan pengantar tugas akhir ini. Untuk itulah saya sangat mengharapkan saran dan kritik yang membangun. Besar harapan, semoga penulisan ini dapat bermanfaat bagi kita semua, secara khusus bagi para mahasiswa Desain Komunikasi Visual.



Yogyakarta, 10 Januari 2014,

Kresnawan Budiargo

ABSTRAK

Perancangan Promosi Trailer Film “JIVA” Beserta Aplikasi Medianya
Kresnawan Budiargo

Film merupakan media komunikasi dan hiburan bagi masyarakat. Film di Indonesia saat ini sudah cukup berkembang, melihat banyaknya film-film Indonesia yang bermunculan. Dalam waktu dekat ini akan diluncurkan film yang berjudul “JIVA”. Kekuatan dari film “JIVA” ini adalah mengangkat tema kekerasan rumah tangga dan *fantasy*. Film “JIVA” ini dalam waktu dekat akan ditayangkan di layar lebar, maka dari itu diperlukan promosi agar masyarakat ingin menonton film “JIVA” ini.

Media utama promosi film “JIVA” ini adalah trailer dari film itu sendiri. Dalam perancangan trailer film “JIVA” ini diperlukan beberapa proses dalam pembuatannya. Pertama penulis harus mengetahui jalan cerita dari film “JIVA” itu sendiri, setelah mengetahui jalan cerita penulis membuat kurva dramatik dan kurva efek visual. Dikarenakan film “JIVA” adalah film *fantasy* maka film “JIVA” ini tidak dapat jauh dari efek visual. Setelah membuat kurva dramatik dan kurva *fantasy*, dibuatlah tabel yang berisi perpotongan adegan dari film “JIVA” tersebut untuk dijadikan panduan membuat trailer untuk film “JIVA”.

Kata kunci : Film, Promosi Film, *Trailer*, Efek Visual

ABSTRACT

Designing the Promotional Movie Trailer "JIVA" And the Media Application

Kresnawan Budiargo

Film is a media of communication and entertainment for society. Film in Indonesia is already quite developed, by seeing many Indonesian films which have been released. In the very next time, there will be released a movie called "JIVA". The strength of this movie "JIVA" is the theme of household violence and fantasy. Film "JIVA" in the near future will be aired on cinema, so that is why it is necessary to make a good promotion then people want to watch this movie "JIVA".

The main promotional media of film "JIVA" is a trailer of the film itself. In the design of this movie trailer "JIVA" requires some process in making it. First, the author must know the storyline of the movie "JIVA" itself, after knowing the storyline writers make a dramatic curve and a curve of visual effects. Due to the movie "JIVA" is a fantasy movie, then this movie "JIVA" cannot be further from the visual effects. After making a dramatic curve and fantasy curve, the author makes a table that contains of the part-scenes from the movie "JIVA" that are used to be a guide to create a trailer for the movie "JIVA".

Keywords: Film, Promotional Film, Trailers, Visual Effects

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Halaman Pernyataan Keaslian	iii
Persembahan	vi
Motto	v
Ucapan Terimakasih	vi
Abstrak.....	viii
Daftar Isi	x
Daftar Gambar	xiii

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Perancangan.....	3
D. Manfaat Perancangan.....	4
1. Bagi Mahasiswa	4
2. Bagi Dunia Akademik.....	4
3. Bagi Masyarakat.....	4
E. Lingkup Perancangan.....	4
F. Metode Perancangan.....	4
1. Data yang dibutuhkan dan metode pengumpulannya	4
2. Alat yang digunakan dalam pengumpulan data	5
G. Studi Pustaka.....	5

BAB II

IDENTIFIKASI DAN ANALISIS

A. Definisi dan Teori	7
1. Promosi.....	7
2. Film.....	9
3. Jenis-jenis Film.....	9
4. Film Fantasy Adventure	11
5. Special Effect.....	14

6. Trailer	15
B. Data	17
1. Kekerasan Terhadap Anak	17
2. Gangguan Jiwa	21
3. Data Produk	22
4. Keberadaan Produk	24
5. Analisis Data	25
6. Kesimpulan Analisis.....	27
C. Sistematika Perancangan.....	27
D. Skema Perancangan	29

BAB III

KONSEP PERANCANGAN

A. Pra Produksi.....	30
1. Tujuan Komunikasi	30
2. Strategi Komunikasi	30
3. Tujuan Media.....	30
4. Strategi Media	31
5. Tujuan dan Strategi Kreatif	31
6. Media Pendukung.....	34
7. <i>Storyline</i>	34
8. Program Visual.....	75
9. Konsep Visual	75

BAB IV

VISUALISASI

A. Layout.....	81
1. Layout karakter.....	81
2. Layout background.....	88
B. Karakter dan Kostum	98
1. Layout karakter.....	98
C. <i>Make Up</i>.....	100
D. 3D Modeling.....	102
1. 3D Modeling Jiva	102

2. 3D Modeling Mursyid	104
3. 3D Modeling Papa.....	105
4. 3D Modeling Mama	106
5. 3D Modeling Kuda Laut Terbang	107
4. 3D Lokasi	107
E. Texture 3D	111
1. <i>Texture</i> 3D Jiva.....	111
2. <i>Texture</i> 3D Mursyid	112
3. <i>Texture</i> 3D Papa	113
4. <i>Texture</i> 3D Mama.....	114
F. 3D Rendering.....	116
1. Rendering 3D Jiva	116
2. Rendering 3D Mursyid.....	118
3. Rendering 3D Papa.....	119
4. Rendering 3D Mama	120
5. Rendering 3D Lokasi.....	121
G. Composition	125
H. Final Elemen Visual.....	126
1. Final Elemen Poster.....	126
2. Final Elemen Website.....	127
I. Media Pendukung.....	128
J. StoryBoard.....	130
K. Screen Capture Trailer Film Jiva.....	136

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan	139
B. Saran	139
Daftar Pustaka.....	141
Lampiran.....	143

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 1	: Beberapa contoh film adventure	11
GAMBAR 2	: Beberapa contoh film fantasy	13
GAMBAR 3	: Beberapa contoh special effect	14
GAMBAR 4	: Beberapa capture tokoh utama dalam trailer	16
GAMBAR 5	: Beberapa capture musuh utama dalam trailer	16
GAMBAR 6	: Beberapa contoh kekerasan dalam rumah tangga	18
GAMBAR 7	: Beberapa contoh gangguan jiwa	22
GAMBAR 8	: Alternatif karakter Jiva	81
GAMBAR 9	: Alternatif bentuk senjata Jiva	81
GAMBAR 10	: Layout Karakter dan Senjata Jiva	82
GAMBAR 11	: Alternatif karakter Boneka	82
GAMBAR 12	: Layout Karakter Boneka	83
GAMBAR 13	: Alternatif karakter Mursyid	83
GAMBAR 14	: Layout Karakter Mursyid	84
GAMBAR 15	: Alternatif karakter Papa	85
GAMBAR 16	: Layout Karakter Papa	86
GAMBAR 17	: Alternatif karakter Mama	87
GAMBAR 18	: Layout Karakter Mama	87
GAMBAR 19	: Layout Ukuran Tinggi Karakter	88
GAMBAR 20	: Layout Dunia Jiva	88
GAMBAR 21	: Layout Ruang Rumah Sakit Jiwa	90
GAMBAR 22	: Layout Ruangan Istana	91
GAMBAR 23	: Layout Perlengkapan Lokasi	92
GAMBAR 24	: Layout Perlengkapan Istana	93
GAMBAR 25	: Layout Font Logo Jiva	94
GAMBAR 26	: Alternatif Logo Jiva	95
GAMBAR 27	: Layout Logo Jiva	95
GAMBAR 28	: Alternatif Poster Jiva	96
GAMBAR 29	: Alternatif Disain Website	97

GAMBAR 30 : Kostum Jiva	98
GAMBAR 31 : Karakter Boneka	98
GAMBAR 32 : Kostum Papa	99
GAMBAR 33 : Kostum Mursyid	99
GAMBAR 34 : Proses Makeup Mursyid	100
GAMBAR 35 : Proses Makeup Papa	101
GAMBAR 36 : Modeling Karakter Jiva Gila.....	102
GAMBAR 37 : Modeling Karakter Jiva	103
GAMBAR 38 : Modeling Karakter Mursyid	104
GAMBAR 39 : Modeling Karakter Papa	105
GAMBAR 40 : Modeling Karakter Mama.....	106
GAMBAR 41 : Modeling Karakter Kuda Laut Terbang.....	107
GAMBAR 42 : Modeling Pulau Dunia Jiva.....	107
GAMBAR 43 : Modeling Istana	108
GAMBAR 44 : Modeling Hutan Dunia Jiva 01	108
GAMBAR 45 : Modeling Hutan Dunia Jiva 02.....	109
GAMBAR 46 : Modeling Padang Pasir Dunia Jiva 01	109
GAMBAR 47 : Modeling Padang Pasir Duni Jiva 02.....	110
GAMBAR 48 : Modeling Ruangan Istana 01	110
GAMBAR 49 : Modeling Ruangan Istana 02	111
GAMBAR 50 : Texture Jiva.....	111
GAMBAR 51 : Texture Mursyid	112
GAMBAR 52 : Texture Papa	113
GAMBAR 53 : Texture Mama.....	114
GAMBAR 54 : Rendering 3D Jiva	116
GAMBAR 55 : Rendering 3D Gila.....	117
GAMBAR 56 : Rendering 3D Mursyid	118
GAMBAR 57 : Rendering 3D Papa	119
GAMBAR 58 : Rendering 3D Mama.....	120
GAMBAR 59 : Rendering 3D Pulau terbang.....	121
GAMBAR 60 : Rendering 3D Hutan 01	121

GAMBAR 61 : Rendering 3D Hutan 02	122
GAMBAR 62 : Rendering 3D Hutan 03	122
GAMBAR 63 : Rendering 3D Padang Pasir 01	123
GAMBAR 64 : Rendering 3D Padang Pasir 02	123
GAMBAR 65 : Rendering 3D Ruangan Istana 01	124
GAMBAR 66 : Rendering 3D Ruangan Istana 02	124
GAMBAR 67 : Compositing video Jiva dengan 3D Modeling	125
GAMBAR 68 : Compositing video Jiva Menggunakan After Effet	125
GAMBAR 69 : Poster Film Jiva 01	126
GAMBAR 70 : Poster Film Jiva02	126
GAMBAR 71 : Website Film Jiva	127
GAMBAR 72 : Popcorn & Drink Pack Film Jiva	128
GAMBAR 73 : Augmented Reality Film Jiva	128
GAMBAR 74 : Kalender Film Jiva	129
GAMBAR 75 : T-Shirt Film Jiva	129
GAMBAR 76 : Storyboard.....	130
GAMBAR 77 : Screen Capture Trailer Film Jiva.....	136
TABEL 1 : Tabel Trailer Film.....	17
TABEL 2 : Kurva Tangga Dramatik Film Jiva	69
TABEL 3 : Kurva Tangga Efek Visual Film Jiva.....	69
TABEL 4 : Tabel Rancangan Cerita Datar Trailer Film Jiva	70
TABEL 5 : Tabel Rancangan Cerita Penasaran Trailer Film Jiva.....	70
TABEL 6 : Tabel Rancangan Cerita Tegang Trailer Film Jiva	71
TABEL 7 : Tabel Rancangan Cerita Gabungan Trailer Film Jiva.....	71

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Film merupakan media komunikasi dan hiburan bagi masyarakat. Saat ini perkembangan dunia film sudah sangat berkembang pesat dapat dilihat dari film-film di bioskop yang sudah sangat menarik dan terlihat nyata. Perkembangan industri perfilman nampak pada teknologi yang digunakan, jika dulu film berwarna hitam dan putih dan gerakan dalam film tersebut cukup cepat, saat ini film industri perfilman sudah memiliki warna di setiap filmnya dan gerakan dalam adegan-adegannya disesuaikan dengan kecepatan pada dunia nyata. Dengan menggunakan teknologi yang canggih serta penggabungan *Visual Effect* dan 3D di dalamnya membuat hal yang tak mungkin menjadi mungkin dalam film tersebut.

Industri film Indonesia saat ini juga ikut berkembang. Jika dilihat dari tahun ke tahun perfilman Indonesia sudah cukup maju, dimulai dari munculnya film "Ada apa dengan Cinta" pada tahun 2002 mulai mengangkat film-film Indonesia, sebelum adanya film tersebut bioskop Indonesia lebih banyak memasang film-film luar negeri. Film bertemakan pendidikan juga ikut bermunculan seperti "Laskar pelangi, Meraih mimpi" dll. Walau industri film Indonesia mengalami perkembangan yang pesat dengan film-film yang mengangkat tema cinta dan pendidikan film bergenre horor seksi pun mulai bermunculan pada tahun 2008-2011.

Banyaknya film yang bertemakan cinta dan bertemakan horor yang banyak mengambil adegan bagian tubuh wanita membuat masyarakat jenuh dan salah satu yang akan membuat merosotnya perfileman Indonesia. Film-film yang bertemakan edukasi dan memiliki makna sudah mulai bermunculan tetapi masih sedikit. Tema petualangan yang memiliki makna edukasi saat ini sudah jarang

bermunculan, "Jiva" adalah salah satu film yang ingin mengangkat sebuah cerita petualangan dan memiliki makna edukasi yaitu kekerasan rumah tangga terhadap anak dengan menggunakan *visual effect* di dalam film "Jiva" adalah salah satu keunggulan film ini.

Film "Jiva" adalah film yang mengangkat konsep yang berbeda dari film-film Indonesia saat ini. Film "Jiva" diharapkan dapat diterima oleh masyarakat karena konsepnya berbeda dan masih segar didalam perfilman Indonesia.

Makna di dalam film "Jiva" kekerasan dalam rumah tangga terhadap anak agar masyarakat dan orangtua mengerti apa dampak kekerasan dalam rumah tangga terhadap anak. Karena Kerukunan dan keharmonisan dalam rumah tangga adalah idaman setiap orang dalam menjalani kehidupan berkeluarga. Tidak harmonisnya kehidupan berkeluarga diakibatkan oleh keegoisan pasangan dan lingkungan sekitar, Jika keharmonisa berkeluarga tidak berjalan baik dan mengalami pertengkaran setiap hari cepat atau lambat akan terjai kekerasan dalam rumah tangga atau KDRT. Kekerasan dalam rumah tangga setiap tahunnya mulai meningkat, dibandingkan tahun 2009, "kasus KDRT pada tahun 2010 meningkat sekitar 6,25%"

(<http://www.komnasperempuan.or.id/2010/12/kdrt-selalu-rangking-satu/>, Desember 2010), "sepanjang tahun 2011 KomNas Anak menerima 2.386 kasus kekerasan dalam rumah tangga terhadap anak" (<http://komnasp.wordpress.com/2011/12/21/catatan-akhir-tahun-2011-komisi-nasional-perlindungan-anak>, Desember 2011).

Sampai saat ini film "Jiva" ini masih dalam proses *finishing* oleh Dapur film. sebelum film "Jiva" selesai media promosi trailer film "Jiva" dan media pendukung lainnya harus sudah dirancang. Dapur film berencana merilis film "Jiva" pada awal tahun 2014 dan memulai promosi di pertengahan tahun 2013 nanti.

Film "Jiva" ini memerlukan trailer dalam promosinya, karena media utama dalam promosi film adalah sebuah trailer dari film tersebut. Trailer sendiri

memiliki pengertian secara umum adalah potongan-potongan adegan yang sifatnya fragmen dari sebuah film berdurasi panjang dan utuh serta sengaja digabungkan untuk menunjukkan daya tarik film sebenarnya. (Andi Haryanto, "Perancangan Trailer Film Dokumenter Manusia Purba Jawa", (Tugas Akhir S-1 Program Studi Disain Komunikasi Visual Jurusan Disain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2007)

Promosi sebuah film sangatlah penting bagi film yang akan diluncurkan. Perkembangan promosi film saat ini sudah cukup berkembang, dapat dilihat dari promo film yang di gunakan film Soekarno karya Hanung Bramantyo yaitu Promosi film dilakukan dengan membagi-bagikan kopiah kepada masyarakat yang ada di *car free day* (<http://infocarfreeday.com/index.php?module=7&pid=637>, 10 Desember 2013).

Alice In Wonderland karya Tim Burton juga memiliki promo yang cukup unik yaitu berkolaborasi dengan produk kosmetik *Sheridan&Co*. Dengan menggunakan konsep Wonderland di packaging produk kosmetik tersebut (<http://www.creativematch.com/news/sheridan-co-design-a-wonderland/98793/>, 4 Maret 2010).

B. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang trailer sebagai promosi film "Jiva" beserta aplikasi medianya sehingga masyarakat tertarik untuk melihat film tersebut.

C. Tujuan Perancangan

Merancang komunikasi visual yang komunikatif, menarik, dan efektif dalam bentuk trailer film dan media pendukung lainnya sehingga mampu menarik perhatian masyarakat untuk menonton film "Jiva".

D. Manfaat Perancangan

1. Bagi mahasiswa

Menemukan metode penuangan gagasan secara efektif dan komunikatif, sehingga nantinya mampu menghasilkan visualisasi yang tepat dalam merancang trailer dalam sebuah film.

Mampu menjadi sebuah proses pembelajaran tentang penggunaan kaidah-kaidah komunikasi visual dalam merancang film dan media promosi sebuah film.

2. Bagi dunia akademik

Menemukan metode baru dalam perancangan trailer film.

3. Bagi masyarakat

Agar masyarakat memperoleh edukasi pentingnya sebuah promosi dengan media utama trailer dalam sebuah film, terutama lewat trailer film “Jiva”.

E. Lingkup Perancangan

Lingkup perancangan mencakup beberapa hal, antara lain:

1. Perancangan ini dibatasi pada perancangan Video Trailer, film “Jiva” dan media pendukung lainnya.
2. Trailer film “Jiva” ini akan di selenggarakan di Indonesia. Target pasar film “Jiva” adalah masyarakat yang berdomisili di Indonesia, kaum muda dan orang dewasa.

F. Metode Perancangan

1. Data yang dibutuhkan dan metode pengumpulannya.

a) Primer

Melakukan pengumpulan data tentang perilaku seseorang yang memiliki kelainan jiwa, untuk lebih dapat mengerti keadaan apa yang berada didalam imajinasinya. Selain itu dapat mempelajari mimik muka dan gerak-gerik orang yang mengalami kelainan jiwa.

Wawancara langsung dengan narasumber mengenai Psikologi, Kekerasan dalam rumah tangga, kesenian, Videomaker, visual efek yang nantinya akan digunakan sebagai data dalam proses pembuatan trailer film ini.

b) Sekunder

Studi melalui berbagai sumber terkait yang dapat menjadi pendukung perancangan trailer film “Jiva” agar dapat diaplikasikan langsung baik didapatkan dari media audio visual, media audio, surat kabar, buku, majalah dan berbagai sumber media lainnya. Sumber lainnya yang akan digunakan untuk tambahan adalah *Internet* (website, blog, surat kabar online dan situs jejaring social).

2. Alat yang digunakan dalam pengumpulan data.

Alat yang digunakan untuk saat ini adalah buku catatan untuk mencatat segala hal yang berkaitan dengan perancangan trailer film ini, *video camera* untuk mewawancarai seseorang yang berperan dalam dunia psikologi dan *Internet* sebagai tambahan untuk materi dalam perancangan trailer film “Jiva”.

G. Studi Pustaka

Dalam perancangan ini diperlukan studi pustaka sebagai pembanding dalam perancangan ini. Studi pustaka ini menggunakan perancangan tugas akhir dari Andi Haryanto, S.Sn, M.Sn. dan Perwitasari Pangastuti, S.Sn.

Dalam perancangan tugas akhir Andi Haryanto, S.Sn, M.Sn. mengangkat trailer film Manusia Purba Jawa untuk sebuah Musium Sangiran. Dalam pembuatannya menggunakan tehnik animasi 3 Dimensi agar terlihat realistis.

Perancangan Tugas Akhir Perwitasari Pangastuti, S.Sn. juga mengangkat trailer film fairyland sama seperti milik Andi Haryanto, S.Sn, M.Sn.

Menggunakan tehnik animasi tetapi milik Perwitasari Pangastuti, S.Sn. menggunakan animasi 2 Dimensi atau berupa kartun.

Perbedaan perancangan trailer film Manusia Purba dan Fairyland dengan trailer film Jiva adalah perancangan trailer film Jiva ini menggunakan tehnik video yang digabungkan dengan animasi 3 Dimensi atau lebih sering disebut CGI (computer generated imagery)

(<http://nanto88.blogspot.com/2012/03/teknologi-cgi-dalam-film-apa-itu-cgi.html>)

