

PENYUNTINGAN GAMBAR PADA FILM ASMARALOKA SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI TAMAN BUNGA NUSANTARA

EDITING ON THE FILM ASMARALOKA AS A MEDIUM OF COMMUNICATION FOR THE TAMAN BUNGA NUSANTARA

Rizki Indah Nurfitriani¹, Anggar Erdhina Adi² dan Wibisono Tegar Guna Putra³

^{1,2,3} S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No. 1, Terusan Buahbatu - Bojongsong, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat 40257
rizkindahh@student.telkomuniversity.ac.id, anggarwarok@telkomuniversity.ac.id,
wibisonogunaputra@telkomuniversity.ac.id

ABSTRAK Pandemi Covid-19 yang melanda hampir 2 tahun ini memberikan banyak dampak terhadap beberapa sektor usaha, termasuk sektor pariwisata. Tercatat pada data Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (Disbudpar) Kota Bandung yang dilansir pada Maret 2021, telah terjadi penurunan wisatawan di Bandung sekitar 50%. Penelitian ini mengangkat tentang fenomena menurunnya minat berwisata di Taman Bunga Nusantara pada paska pandemi, yang di bungkus dalam bentuk film fiksi pendek dengan genre drama. Permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini bertujuan untuk mengangkat kembali sektor pariwisata melalui sub sektor ekonomi kreatif Indonesia yaitu salah satunya media film pendek, dan memulihkan kembali pariwisata yang sempat mengalami penutupan sejak adanya pandemi Covid-19 terkhusus pada Taman Bunga Nusantara Cianjur. Data pada penelitian ini akan diperoleh melalui hasil studi literatur, observasi langsung ke lapangan dan observasi tidak langsung yang berupa analisis pada karya sejenis, serta wawancara, dan penyebaran kuesioner untuk mengetahui khalayak sasaran yang dituju. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan akan membantu sektor pariwisata khususnya pada destinasi wisata Taman Bunga Nusantara Cianjur dengan memperkenalkannya melalui sentuhan baru yaitu dengan media film pendek fiksi. Dalam penelitian ini, perancang akan bertugas sebagai editor yang bertanggung jawab untuk memberikan tampilan visualisasi akhir dari segi *visual effect* dan *sound effect* yang dibutuhkan, serta *color grading* dengan menggunakan pendekatan psikologi warna.

Kata kunci : *Pariwisata, Paska Pandemi, Ekonomi Kreatif, Film Fiksi, Taman Bunga Nusantara*

Abstract *The Covid-19 pandemic, which has lasted almost two years, has had a wide range of effects on a variety of industries, including tourism. Tourists in Bandung have decreased by roughly 50%, according to data from the Bandung City Culture and Tourism Office, which was established in March 2021. This research discusses the phenomenon of declining interest in traveling in Taman Bunga Nusantara in the post-pandemic tourism, through the lens of a short fiction film with a drama genre. The issues that will be investigated in this study aim to revitalize the tourism sector through a sub-sector of the Indonesian creative economy, one of which is short film media, and to restore tourism that has been closed since the Covid-19 pandemic, particularly at Taman Bunga Nusantara Cianjur. This study examines the phenomenon of post-pandemic tourism through the lens of a short fiction film with a drama genre. The issues that will be investigated in this study aim to revitalize the tourism sector through a sub-sector of the Indonesian creative economy, one of which is short film media, and to restore tourism that has been closed since the Covid-19 pandemic, particularly at Taman Bunga Nusantara Cianjur. Literature research, direct field observations, and indirect observations in the form of analysis of similar works, as well as interviews and the distribution of questionnaires to ascertain the intended target audience, will all be used to gather data for this project. It is hoped that this research will benefit the tourism sector, particularly the Taman Bunga Nusantara Cianjur tourist destination, by introducing it through a new medium, namely the medium of fiction short films. The designer will act as the editor in this study and will be in charge of providing the final visualization display in terms of the required visual and sound effects, as well as color grading using a color psychology approach.*

Keyword: *Tourism, Post Pandemic, Creative Economy, Fiction Film, Taman Bunga Nusantara*

PENDAHULUAN

Kemunculan pandemi Covid-19 sejak awal tahun 2020 membuat semua negara melakukan berbagai kebijakan-kebijakan baru, diantaranya meliputi seputar pariwisata di berbagai negara. Indonesia menjadi salah satu negara yang juga ikut membuat kebijakan baru terkait pariwisata di Indonesia. Berbagai macam wisata di Indonesia harus ditutup akibat pandemi Covid-19. Tercatat menurut Kemenparekraf/Baparekraf RI, pertanggal 13 Oktober 2021, terkendalanya pandemi Covid-19 di Indonesia menjadikan pemerintah memutuskan mengizinkan kembali beberapa kegiatan masyarakat, termasuk pada sektor pariwisata (Deputi Bidang Kebijakan Strategis, 2020).

Covid-19 menciptakan era baru yang begitu besar dampaknya bagi umat manusia yaitu : *"The Virtual Century"* (Deputi Bidang Kebijakan Strategis, 2020). Sebuah abad baru dimana semua orang bekerja, belajar, dan bermain/menikmati hiburan dengan menggunakan perangkat digital dan *online* platform. Wisata alam menjadi salah satu yang akan menjadi tren populer yang digemari masyarakat dalam kondisi *new normal* nanti. Pada tahap awal pemulihan setelah pandemi, kejenuhan akibat di rumah saja akan mendorong wisatawan untuk berjalan-jalan keluar rumah untuk sekedar menikmati udara segar dan keindahan alam. Alasannya karena alam memberikan manfaat yang besar bagi kesehatan, tetapi rendah risiko. Demi memulihkan kembali keadaan di masa pandemi, termasuk pada sektor ekonomi kreatif dan juga pariwisata di Indonesia, pemerintah mulai menggencarkan kembali pembukaan tempat wisata di beberapa daerah salah satunya di Jawa Barat. Jawa barat menjadi salah satu daerah yang memiliki potensi pada bidang pariwisata alamnya. Taman Bunga Nusantara adalah salah satu destinasi wisata *ecotourism* yang memiliki potensi besar untuk ditonjolkan dengan keindahan alam yang menjadi nilai jualnya.

Film menjadi salah satu media untuk mengkomunikasikan sesuatu ke dalam bentuk audio visual. Memanfaatkan media film adalah salah satu bentuk komunikasi untuk memperkenalkan taman bunga nusantara agar menarik perhatian masyarakat luas. Oleh karena itu, penulis membuat perancangan karya film fiksi pendek bergenre drama berjudul 'Asmaraloka' yang berperan sebagai *editor*. Dengan adanya perancangan film fiksi pendek ini bertujuan untuk memperkenalkan sisi lain dari taman bunga nusantara dengan cara yang lebih menarik baik dari segi narasi hingga ke hasil akhir visual baik dari segi pewarnaan maupun visual efek yang ditampilkan nantinya.

LANDASAN TEORI

Taman Bunga Nusantara

Merupakan taman display bunga pertama di Indonesia. Taman ini di prakarsai oleh Ibu Suhardini Bustanil Arifin yang sekaligus adalah ketua umum Yayasan Bunga Nusantara. Taman ini dibangun sejak tahun 1993, dan diresmikan pada tanggal 10 September 1995 oleh bapak Soeharto Presiden Republik Indonesia ke-2. Pembangunan taman ini bertujuan untuk menciptakan Taman Bunga Nusantara sebagai salah satu aset wisata berbasis wisata agro nasional dengan skala internasional.

Pariwisata

Keindahan alam yang dimiliki Indonesia menjadikan Indonesia sebagai negara yang memiliki destinasi pariwisata yang sangat banyak, mulai dari wisata alam, wisata buatan, hingga wisata budaya pun ada di Indonesia. Banyak cara yang dapat dilakukan dalam memanfaatkan pariwisata, salah satunya dengan mengaitkannya dengan ekonomi kreatif. Pemanfaatan pariwisata pada ekonomi kreatif salah satunya terlihat pada film, yang dimana saat ini banyak film yang menggunakan pariwisata suatu daerah sebagai latar utama dari film tersebut. Hal tersebut dapat membuat masyarakat lebih mengenali pariwisata di suatu daerah dan juga dapat membangun keputusan seseorang untuk berkunjung ke sebuah destinasi wisata.

Adanya pandemi Covid-19 telah membuat perubahan pada lanskap industri pariwisata serta perilaku konsumen dan wisatawan yang dituntut untuk menyesuaikan diri dengan mulai berlakunya kondisi *new normal*. Para pelaku di industri pariwisata juga harus bisa beradaptasi dengan 'disrupsi' Dengan begitu, tahun 2021 bisa menjadi tahun kebangkitan bagi berbagai sektor terutama sektor pariwisata. Setiap wisatawan memiliki sifat yang unik dan dapat dilihat dari berbagai pendekatan, diantaranya karakteristik wisatawan berdasarkan psikografi. Dalam psikografi, wisatawan kembali dipilah berdasarkan dengan kepribadian individu, gaya hidup, dan kelas sosialnya. Plog (1972) (dalam Herindiyah, 2019) menjelaskan bahwa klasifikasi wisatawan terbagi menjadi 5 (lima) berdasarkan kepribadiannya yang disebut dengan *psikosentrik*, *allosentrik*, *midsentrik*, mendekati *allosentrik*, dan mendekati *psikosentrik*.

Film

Film merupakan media audio-visual, umumnya diperuntukkan untuk menyampaikan pesan dan mempengaruhi emosi khalayak sasarannya. Secara umum, film dibentuk oleh dua unsur yang saling berinteraksi yaitu naratif dan sinematik. Film secara umum dibagi menjadi tiga jenis yaitu fiksi, dokumenter, dan eksperimental.

Film Fiksi Pendek

Film cerita pendek setidaknya memiliki durasi yang kurang dari 60 menit. Dalam film fiksi, unsur naratif adalah pokok penting dalam pembuatan film, dikarenakan unsur naratif yang akan menjadi penggerak dari cerita. Film fiksi sering menggunakan bentuk cerita rekaan diluar kejadian nyata, serta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal (Pratista, 2017).

Genre Film

Beberapa genre film yang seringkali kita lihat adalah drama, romansa, *thriller*, *sci-fi*, horor, dan dokumenter. Namun, lamban laun akhirnya kita sering mendengar beberapa genre-genre baru yang populer seperti, *action*, *adventure*, *western*, *noir*, komedi, dan sebagainya. Kebanyakan film juga menggunakan kombinasi dari beberapa genre sekaligus.

Film Sebagai Media Komunikasi

Komunikasi dilakukan dalam berbagai tingkat kesengajaan, dari komunikasi yang tidak disengaja sama sekali hingga komunikasi yang direncanakan dan disadari. Film merupakan media komunikasi yang bersifat audio visual, yang bertujuan untuk menyampaikan sebuah pesan kepada sekelompok orang. Selain itu, film juga dianggap sebagai media komunikasi massa yang ampuh terhadap Sasarannya yaitu khalayak luas (massa), dikarenakan sifatnya yang berbentuk audio visual, membuat film mampu bercerita banyak dalam waktu yang singkat.

Analisis Tematik

Pada penelitian kualitatif dalam proses penelitiannya terdapat analisis konten dan analisis tematik. Pada perancangan karya ini, berfokus pada penggunaan analisis tematik yaitu salah satu cara untuk menganalisis data dengan tujuan untuk mengidentifikasi pola atau untuk menentukan tema melalui data yang telah dikumpulkan oleh peneliti.

Editor dalam Perancangan Film Pendek

Bertujuan untuk menceritakan cerita asli dengan semulus dan semenarik mungkin melalui media rekaman film. Editor dituntut untuk memiliki *sense of storytelling* yang kuat, serta kreatif dalam menyusun shot-shot yang ada. Dalam perancangan karya ini, perancang harus bisa memberikan *editing* film yang dapat memengaruhi keputusan masyarakat ketika menonton hasil akhir visual karya ini.

Editing dalam Perancangan Film Pendek

Adalah proses *edit* terhadap shot video hasil dari proses shooting, dimana pada proses ini seorang *editor* memilih atau menyunting gambarnya dalam bentuk video tersebut dengan teknik memotong shot dari video (*cut to cut*) kemudian menggabungkan potongan video tersebut menjadi sebuah video yang utuh dan kemudian menjadi sebuah video yang baik untuk ditonton. Penggunaan warna pada *editing* film juga dilakukan untuk memengaruhi perasaan dari penontonnya.

Transisi

Umumnya terdapat empat bentuk transisi shot pada film, yaitu *cut*, *fade in/out*, *dissolve*, serta *wipe*. Bentuk yang paling sering kita jumpai adalah transisi *cut*. Transisi *cut* seringkali digunakan dikarenakan transisi tersebut terbilang fleksibel untuk digunakan pada *editing kontinu* maupun *diskontinu*. Sementara untuk transisi *wipe*, *dissolve*, dan *fades* umumnya lebih digunakan untuk *editing diskontinu*.

Pendekatan Psikologi Warna

Dalam sudut pandang elemen artistik sebuah film, warna merupakan sesuatu yang sangat penting dalam meningkatkan konsep keindahan yang bernilai estetik. Warna dalam film adalah salah satu alat terpenting dalam sebuah film, dan bukan hanya sebagai pemanis yang indah, namun kekuatan warna dalam film adalah sebagai alat komunikasi (Akbar & Adi, 2020).

Jon Fusco dalam tulisannya, mengelompokkan warna yang dapat diurai lebih jauh untuk secara khusus mengasah tingkat emosi yan dicari, seperti pada tabel berikut :

Tabel 1. Warna dan Kesannya

Sumber : Fusco, 2016

Warna	Kesan
Merah	Kemarahan, gairah, keinginan, kegembiraan, energi, kecepatan, kekuatan, panas, cinta, bahaya, agresi, api, darah, perang, kekerasan
Pink	Cinta, kepolosan, ssehat, bahagia, romantis, menawan, main-main, lembut, halus, feminim
Kuning	Kebijaksanaan, pengetahuan, kegembiraan, kebahagiaan, optimisme, imajinasi, idealisme, harapan, sinar matahari, musim panas, pengkhianatan
Jingga	Humor, energi, keseimbangan, kehangatan, antusiasme, bersemangat, flamboyan
Hijau	Penyembuhan, menenangkan, ketekunan, lingkungan, sehat, pembaruan, pemuda, kekuatan, kesadaran diri
Biru	Iman, spiritualitas, ketenangan, harmoni, keyakinan, langit, air, dingin, teknologi, depresi
Ungu	Erotis, royalti, bangsawan, misterius, spiritualitas, kekekjaman, kebijaksanaan, berkabung, keintiman
Coklat	Materialistis, bumi, kenyamanan, sensasi, rumah, kesederhanaan
Hitam	Tidak, kekuatan, formalitas, kecanggihan, keanggunan, misteri, kekuatan, kesedihan, gaya, penyesalan, amarah
Putih	Ya, cinta, kemurnian, kesederhanaan, kedamaian, kelahiran, dingin, kematian (budaya timur), pernikahan (budaya barat), kebaikan
Silver	Glamor, kekayaan, teknologi tinggi, elegan, alami
Emas	Kekayaan, pemborosan, hangat. Kemakmuran keagungan

Suara dalam Film

Suara dalam gambar adalah sebagai keseluruhan suara yang keluar dari gambar yaitu berupa dialog, musik, dan efek suara. Adapun 2 (dua) sumber suara yang umumnya terdapat dalam sebuah film, yaitu :

- *Diegetic Sound* yaitu suara dialog, *sound effect*, serta musik atau lagu yang berasal dari dalam dunia cerita film. Diegetic sound dikelompokkan menjadi *onscreen* yaitu suara yang dihasilkan pelaku cerita di dalam frame, dan *offscreen sound* suara yang berasal dari luar frame, yang bisasanya hasil dari *sound effect*.

- *Nondiegetic Sound* adalah seluruh elemen suara yang berasal dari luar dunia cerita film, dan hanya mampu didengan oleh penonton saja dan tidak mampu didengar oleh semua pelaku cerita dalam film. Umumnya suara ini muncul melalui penggunaan ilustrasi musik, lagu, serta narasi (suara narator).

DATA DAN ANALISIS DATA

Data dan Analisis Data Objek

Data yang dikumpulkan oleh perancang yaitu melalui studi literatur, observasi langsung ke lapangan yaitu di Taman Bunga Nusantara Cianjur, serta wawancara pada beberapa narasumber terkait dengan fenomena yang diangkat. Selanjutnya perancang mendapati hasil dari analisis data yang dilakukan yaitu, paska pandemi covid-19 membuat Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf) mulai berfokus untuk mengembangkan dan memanfaatkan wisata berbasis alam atau *ecotourism* terutama di daerah Jawa Barat. Taman Bunga Nusantara adalah salah satu destinasi wisata yang mengedepankan konsep *ecotourism*. Taman yang sudah berdiri sejak tahun 90an tersebut, cukup dikenali namun hanya dari kalangan masyarakat orangtua. Oleh karena itu, dibutuhkannya penyampaian informasi mengenai taman tersebut agar bisa lebih dikenali oleh masyarakat luas dan dari berbagai kalangan.

Data dan Analisis Khalayak Sasar

Berdasarkan pada kuesioner yang telah disebar, menghasilkan target khalayak sasaran yaitu, masyarakat perkotaan dengan rentan usia 18-26 tahun dari mahasiswa hingga masyarakat pekerja dan sering menonton film. Selain itu, tertarik untuk mengunjungi Taman Bunga Nusantara jika tergambarkan dalam sebuah film fiksi pendek. Kemudian dapat disimpulkan bahwa target audiens adalah masyarakat yang gemar berwisata ke destinasi wisata taman. Hal itu juga dapat memengaruhi minat masyarakat terhadap destinasi wisata yang berbasis agrowisata atau *ecotourism*.

Data dan Analisis Karya Sejenis

Pada perancangan film fiksi pendek ini, perancang menentukan karya sejenis yang dijadikan sebagai referensi pada aspek *editing* dalam perancangan karya. Beberapa karya sejenis tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Data Karya Sejenis
Sumber : Perancang, 2022

Web Series Jejak Rasa Sasa Season 1 Eps 1	5 cm	Susah Sinyal	Everything Everywhere All At Once
			

Hasil Analisis

Taman Bunga Nusantara adalah salah satu destinasi wisata yang berbasis agrowisata. Di masa paska pandemi, destinasi wisata alam seperti taman bisa menjadi sarana liburan bagi masyarakat yang jenuh berada di rumah selama pandemi dan jenuh terhadap hiruk pikuk perkotaan tanpa harus takut berdekatan dengan pengunjung lainnya dikarenakan wisata alam yang terbuka membebaskan pengunjungnya untuk bergerak tanpa harus saling berdekatan. Adapun 4 (empat) karya sejenis yang dianalisis dan dijadikan sebagai referensi perancangan karya film fiksi pendek ini. Pada karya sejenis tersebut, perancang mengambil beberapa elemen yang akan dijadikan sebagai referensi diantaranya, transisi, pewarnaan, *visual effect*, serta menambahkan beberapa warna baru pada film fiksi pendek ini. Berdasarkan pada kuesioner yang telah disebar, dapat disimpulkan bahwa target audiens adalah masyarakat perkotaan dengan rentan usia 18-26 tahun dari mahasiswa hingga para pekerja yang senang menonton film dan gemar melakukan perjalanan wisata ke taman. Kemudian dapat disimpulkan bahwa target audiens tertarik untuk mengunjungi Taman Bunga Nusantara ketika tergambar pada sebuah film.

HASIL DAN DISKUSI

Konsep Perancangan

Konsep Karya

Karya yang dibuat berupa film fiksi pendek berjudul "Asmaraloka" yang akan memperkenalkan objek pariwisata Taman Bunga Nusantara sebagai latar dari perancangan karya ini. Secara umum film ini ingin menyampaikan pesan tentang bagaimana dunia yaitu alam yang didalamnya selalu penuh akan cinta dan kasih.

Premis

Seorang pria patah hati, harus terjebak di dunia fantasinya namun terhalang oleh kenangan masa lalunya.

Konsep Visual

Pada perancangan karya ini, visual pewarnaan yang ingin ditampilkan akan mengikuti pembabakan dari cerita dengan nuansa *gloomy* dan *dreamy*. Perubahan warna akan menyesuaikan dengan alur dari cerita dengan setiap warna memiliki makna dibalikinya. Selanjutnya penggunaan transisi dasar yaitu *cut*, *dip to black* dan *dissolve*. Transisi tersebut juga akan dipadukan dengan konsep suara *diegetic on* dan *off screen* untuk menunjukkan sumber suara pada layar, serta penambahan alunan musik untuk mendukung alur cerita. Aspek rasio yang digunakan adalah *widescreen anamorphic* 2.35:1 dengan resolusi karya 1080p FHD – 24fps dengan durasi sekitar 10-15 menit.

Perancangan Karya

Pra Produksi

Observasi

Perancang beserta tim melakukan observasi ke Taman Bunga Nusantara yang sebagai objek perancangan karya. Selain melakukan observasi untuk mengetahui keadaan aktual di taman tersebut, perancang

juga melakukan wawancara pada beberapa narasumber yang terdiri dari pengunjung dan juga pekerja di taman tersebut.

Penentuan Tim Produksi

Perancangan karya film fiksi pendek ini dikerjakan secara berkelompok. Setiap anggota memiliki tanggungjawab pada masing-masing *jobdesc*. Adapun *jobdesc* tersebut antara lain, sutradara, penata kamera, penata artistik dan *editor*. Berikut adalah daftar anggota tim produksi :

Tabel 3. Daftar Tim Produksi

Sumber : Perancang, 2022

No	Nama	Jobdesc
1	Alya Nurillah Almaida	Sutradara
2	Elsay Vionita Radjawane	Penata Kamera
3	Nur Azizah Arini Putri	Penata Artistik
4	Rizki Indah Nurfitriani	Editor

Produksi

Di tahap ini, perancang beserta seluruh anggota kelompok merancang jadwal keseluruhan produksi, daftar peralatan produksi yang dibutuhkan, serta estimasi biaya yang akan dikeluarkan selama proses produksi ini berjalan. Selama proses produksi, perancang juga merangkap sebagai *script continuity* dan mendata seluruh hasil *shooting* ke dalam *script report* agar memudahkan pada tahap *editing* di paska produksi.

Tabel 4. Timeline Produksi

Sumber : Perancang, 2022

Pra Produksi	1 Februari – 20 Maret 2022
Crew & Talent Workshop	10 – 27 April 2022
Produksi	28 – 30 April 2022
Pasca Produksi	9 – 30 Mei 2022

Paska Produksi

Pada tahap ini, perancang bekerjasama dengan sutradara dan DOP secara rutin, dari tahap *offline editing* hingga *online editing*. Di tahap ini, perancang bertugas merangkai keseluruhan hasil *shooting* yang telah dipilih dan menyesuaikan audio yang dibutuhkan.

a. Peralatan dan Software

Alat yang digunakan selama proses editing yaitu pada *offline editing* laptop Macbook Pro Retina 13" dengan spesifikasi RAM 8GB, SSD 128GB, *processor* Intel Core i5 2,6 GHz, dan pada *online editing* laptop ASUS ROG Strix dengan spesifikasi Intel Core i5 2,4 GHz, RAM 16GB, SSD 1TB, dengan tambahan external hardisk Seagate 1 TB. Dengan software yang digunakan selama proses editing adalah Adobe Premiere Pro CC 2019 & 2020, Adobe Audition CC 2021, dan Reaper.

b. Pengelolaan Berkas

Sebelum memulai tahap editing, erancang memindahkan seluruh berkas rekaman dari kamera utama, *drone*, dan *sound recorder* ke dalam file penyimpanan eksternal, dan disusun berdasarkan pada tanggal pengambilan gambar.

c. Offline Editing

Perancang membuat susunan kasar gambar atau *rough cut*, mengikuti pada *shotlist* yang telah dibuat oleh sutradara dan DOP, serta juga mengacu pada *editing script*.

d. Mixing

Perancang menggabungkan dan menambahkan efek suara dan musik untuk mendukung visual yang ditampilkan.

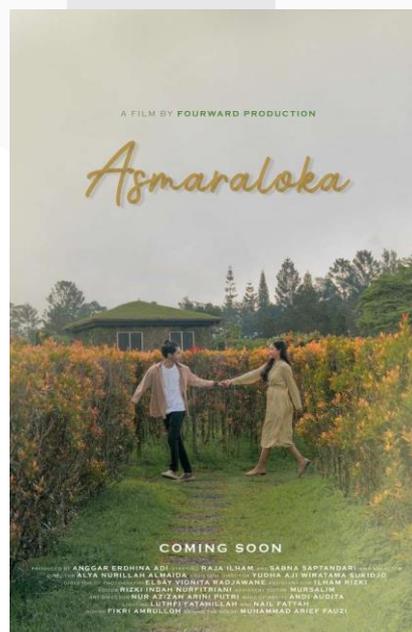
e. Online Editing

Perancang mulai menyempurnakan keseluruhan karya. Pengaturan tempo dan kontinuitas antar shot lebih disempurnakan lagi untuk memperjelas struktur cerita, serta memperhalus perpindahan antar scene dengan penggunaan efek transisi.

f. Rendering

Setelah melalui semua tahap pengerjaan sebelumnya, proses *rendering* akan dilakukan untuk menghasilkan karya film yang telah tersusun sempurna menjadi sebuah video utuh dengan format MP4.

Hasil Perancangan Poster

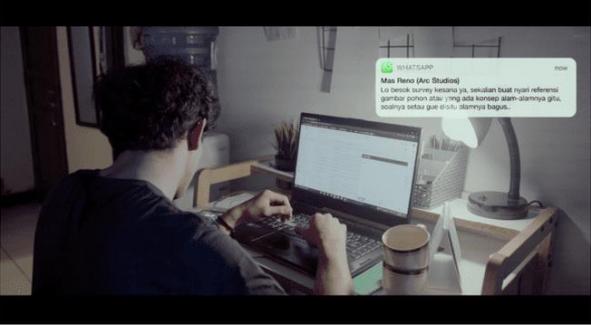


Gambar 1. Poster Film Asmaraloka
 Sumber : Fourward Production, 2022

Hasil Editing Film

Tabel 5. Hasil Editing Film
 Sumber : Perancang, 2022

Scene	Visual	Deskripsi
2	 <p>Timecode : 00:17</p>	Scene mobil dibuat dengan <i>tone</i> warna yan cenderung hangat dan sedikit gelap
4	 <p>Timecode : 02:16</p>	Establish kamar Ben yang ditampilkan dengan <i>tone</i> warna cenderung biru. Serta penambahan <i>visual effect</i> berbentuk <i>pop up text</i> .
5	 <p>Timecode : 02:47</p>	Penggunaan transisi J-Cut dan penggunaan <i>sound design</i> untuk mendukung alur cerita.

6	 <p style="text-align: center;"><i>Timecode : 03:40</i></p>	<p>Menampilkan Ben yang sedang sibuk mengerjakan pekerjaannya.</p> <p><i>Tone</i> warna yang cenderung hangat</p>
7	 <p style="text-align: center;"><i>Timecode : 04:49</i></p>	<p><i>Establish shot</i> menampilkan labirin dengan <i>tone</i> warna yang dominan putih dan hijau untuk menampilkan kesan <i>dreamy</i>.</p>
8	 <p style="text-align: center;"><i>Timecode : 05:22</i></p>	<p><i>Tone</i> warna yang cerah dan dingin seperti <i>gloomy</i> dan <i>dreamy</i> untuk memunculkan kesan dunia fantasi Ben, dan penggunaan audio ambient dan <i>sound effect</i> yang agak menegangkan.</p>
9	 <p style="text-align: center;"><i>Timecode : 08:24</i></p>	<p>Penggunaan teknik <i>dolly</i> dan transisi <i>dissolve</i> untuk perubahan waktu dan properti.</p>

12	 <p data-bbox="619 521 810 551">Timecode : 10:29</p>	Perancang menampilkan shot perjalanan Ben dengan penggunaan <i>tone</i> warna dominan hijau seperti nuansa alam yang sejuk, serta transisi <i>dip to black</i> ..
----	--	---

KESIMPULAN

Kesimpulan

Taman Bunga Nusantara adalah salah satu aset destinasi wisata yang berbasis agrowisata. Namun, banyaknya destinasi wisata yang terkesan lebih 'modern' menjadikan destinasi wisata taman menjadi terbelakang. Adanya pandemi covid-19 juga membuat sebuah perubahan pada cara masyarakat berwisata dan juga penurunan pengunjung pada Taman Bunga Nusantara. Dengan permasalahan tersebut, perlunya sebuah media komunikasi untuk menyampaikan seputar Taman Bunga Nusantara dengan penyampaian yang menarik dan mudah di nikmati oleh masyarakat luas.

Pada perancangan karya film fiksi pendek yang berjudul "Asmaraloka" ini, perancang yang bertugas sebagai *editor* berusaha untuk menampilkan Taman Bunga Nusantara sebagai destinasi wisata yang asri dan indah melalui penyesuaian *color grading* dan menempatkan berbagai montase pemandangan alam dari taman tersebut. Dengan begitu, dengan adanya visual karya ini, diharapkan masyarakat luas dapat langsung merasakan sensasi seperti berada di taman tersebut, dengan menampilkan pemandangan yang asri dari taman tersebut.

Saran

Perancang menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam perancangan film pendek ini terkhusus dari segi *editing*. Perancang berharap melalui perancangan karya ini destinasi wisata yang berbasis agrowisata dan *ecotourism* seperti Taman Bunga Nusantara dapat lebih dikenali oleh masyarakat luas dengan penyampaian yang baru yaitu melalui media film fiksi pendek.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

1. Bowen, C. J. (2018). *Grammar of The Edit : Fourth Edition*. New York: Routledge.
2. Birren, F. (1950). *Color Psychology and Color Therapy: A Factual Study of the Influence of Color on Human Life*. New York: McGraw-Hill Book Company, Inc.
3. Cresswell, J. (2016). *Research Design : Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. In *Edisi Ketiga*.. United States: SAGE Publications.
4. Pratista, H. (2017). *Memahami Film Edisi 2*. Yogyakarta: Montase Press.

5. Suherman, A. (2020). Buku Ajar Teori-Teori Komunikasi. Yogyakarta: Deepublish.
6. Sugiyono, P. D. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Jurnal

1. Anggar Erdhina Adi, R. Z. (2021). Editing Film Dokumenter Mikro Mengenai Regenerasi Peternak Sapi Perah Di Pengalengan. Bandung: Universitas Telkom
2. Asri, R. (2020). Membaca Film Sebagai Sebuah Teks: Analisis Isi Film “Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini (NKTCHI)”. *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial*, 1(2), 74. <https://doi.org/10.36722/jaiss.v1i2.462>.
3. Rosa, A. (2018). Taman Bunga Nusanntara. Bandung: Universitas Kristen Maranatha.
4. Sitasari, N. W. (2022). Mengenal Analisa Konten dan Analisa Tematik. . *Forum Ilmiah*, 19(1).
5. Kemenparekraf/Baparekraf, D. K. S. D. B. K. S. (2021). Jurnal Kepariwisata Indonesia : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Kepariwisata Indonesia. *Kemenparekraf/Baparekraf RI*, 15.

Portal Berita

1. Budianto, A. (2021, March 7). Lebih 2.700 Industri Pariwisata di Jabar Terdampak Pandemi. Retrieved from INewsJabar.Id: <https://jabar.inews.id/berita/lebih-2700-industri-pariwisata-di-jabar-terdampak-pandemi>.
2. Rahayu, A. (2021). Siaran Pers : Pengembangan Pariwisata Jabar Kedepankan Konsep Kultural dan Ecotourism. Retrieved from Kemeparekraf.Id: <https://kemenparekraf.go.id/berita/Siaran-Pers-%3A-Pengembangan-Pariwisata-Jabar-Kedepankan-Konsep-Kultural-dan-Ecotourism>.