

## **BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN**

### **III.1 Khalayak Sasaran**

Khalayak sasaran yaitu sesuatu yang menjadi sasaran aktivitas komunikasi, baik khalayak tersebut adalah untuk keuntungan maupun merugikan (Chandra, 2013). Perancangan informasi diperlukan untuk menarik pengunjung dan wisatawan dengan cara yang efisien, dengan *target audience* yang ditetapkan yaitu sebagai berikut :

- *Demografis*

Usia : 15-21 tahun.

Menurut Kartono (1990), usia remaja pertengahan sampai remaja akhir yaitu pada 15 sampai dengan 21 tahun. Pengambilan *target audience* dari usia 15 tahun karena dalam hal ini remaja sudah mulai mencari hal baru dengan menanamkan mana yang baik dan mana yang tidak baik, mempunyai rasa kepedulian dan pemikiran, juga mempunyai rasa keingintahuan pada hal yang baru (Silmina, 2017). Adanya batasan usia 21 tahun ini karena dalam perancangan ini hanya difokuskan kepada remaja pertengahan dan remaja akhir yang menjadi generasi penerus yang bisa memberitahu kepada anak cucunya nanti dengan tujuan menceritakan pengalaman berkunjung ke situs Situ Sipatahunan agar lebih ramai dan terkenal lebih luas.

Status ekonomi diperlukan dalam perancangan informasi ini agar penyampaiannya lebih efektif, yaitu sebagai berikut :

Status Ekonomi : Menengah.

Karena dalam perancangan ini kalangan menengah lebih memungkinkan dibanding kalangan bawah, dengan melihat lokasi dan jalan menuju situs Situ Sipatahunan yang sulit dikunjungi karena kurangnya informasi menuju lokasi tersebut, selain itu juga harus menggunakan kendaraan pribadi atau jasa angkutan online, karena tidak adanya angkutan umum yang khusus untuk menuju lokasi tersebut. Perancangan ini lebih difokuskan kepada kalangan menengah bukan kalangan atas, karena kondisi sebagian jalan untuk menuju ke Sipatahunan sudah diperbaiki dan bisa diakses untuk mengunjungi lokasi tersebut, yang berada di Jl. Situ Sipatahunan, Baleendah, Kec. Baleendah, Kab. Bandung, Jawa Barat, 40375.

*Demografis* mencakup jenis kelamin dan pendidikan supaya penyampaian informasi lebih efektif, yaitu sebagai berikut :

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan.

Pendidikan : SMP – Perguruan Tinggi.

- *Geografis*

Target utama dalam perancangan ini yaitu daerah Jawa Barat karena berkaitan dengan lokasi situs Situ Sipatahunan tersebut yang lokasinya berada di Jawa Barat.

- *Psikografis*

Pada umur 15 - 21 tahun masuk kedalam kategori remaja pertengahan – remaja akhir. karakter remaja pertengahan yaitu mencakup dari umur 15-18 tahun yang mempunyai kepribadian mulai penasaran dengan hal-hal yang baru atau hal-hal yang belum diketahui, kesadaran akan kepribadian, mulai menentukan nilai-nilai tertentu dan mulai melakukan perenungan terhadap pemikiran berperilaku. Dalam usia remaja pertengahan timbul rasa percaya diri untuk melakukan penilaian terhadap tingkah lakunya yang dilakukan, selain itu pada masa remaja pertengahan menemukan jati dirinya. Karakter remaja akhir yang mencakup umur dari 18-21 tahun yang mulai memahami arah hidupnya mempunyai pendirian tertentu berdasarkan satu pola yang jelas yang baru ditemukan (Kartono, 1990).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa usia 15 – 21 tahun merupakan kategori remaja pertengahan – remaja akhir. Mulai menentukan nilai-nilai tertentu dan mulai melakukan perenungan terhadap pemikiran berperilaku. Mulai memahami arah hidupnya mempunyai pendirian tertentu berdasarkan satu pola yang jelas yang baru ditemukan dan penasaran dengan hal-hal yang baru, selain itu di usia tersebut memiliki emosional yang *sensitive* terhadap suatu hal yang terjadi di sekitar sehingga pada usia 15-21 tahun akan berdampak juga pada orang disekitarnya sehingga akan menimbulkan terjadinya suatu peristiwa untuk melakukan sesuatu yang diinginkan.

### III.1.1 *Consumer Insight*

*Consumer insight* bertujuan untuk memahami mengapa khalayak sasaran yang meliputi remaja pertengahan dan remaja akhir penasaran dengan hal-hal yang baru, dan mulai melakukan perenungan terhadap pemikiran berperilaku. Menurut Amalia (2009) *Consumer insight* adalah proses mencari tahu secara lebih *holistic* tentang latar belakang perbuatan, pemikiran dan perilaku seorang konsumen yang berhubungan dengan produk dan komunikasi iklannya. Berikut *Consumer Insight* dari khalayak sasaran :

Tabel III.1 *Consumer Insight*  
Sumber: Dokumen Pribadi

Keyakinan	Dari mulut ke mulut atau dengan mencoba langsung sendiri.
Perilaku	Mengetahui segala sesuatu dari orang lain atau teman kemudian mencoba mengikuti apa yang dilakukan oleh orang lain atau teman, mudah bosan, dan penasaran akan hal yang baru.

### III.1.2 *Consumer Journey*

Dari keseharian khalayak sasaran terlihat dan dapat disimpulkan dalam beberapa kegiatan yang dapat menjadi acuan untuk merancang informasi mengenai situs Situ Sipatahunan, sehingga dapat merancang beberapa kebiasaan dari khalayak sasaran dengan menggunakan strategi ini, karena kebiasaan khalayak sasaran di zaman modern ini bisa dilihat dari *Consumer journey* bertujuan untuk memahami mengapa khalayak sasaran yang meliputi remaja pertengahan dan remaja akhir penasaran dengan hal-hal yang baru. Khalayak sasaran yaitu sebagai berikut :

Tabel III.2 *Consumer Journey*

Sumber: Dokumen Pribadi

Waktu	Kegiatan	Tempat	Point Of Contact
05.00-07.00 WIB	Membuka <i>Smartphone</i> dan bersiap ke sekolah atau pekerjaan	Rumah/ Kos	<i>Smartphone</i> , Kendaraan, makanan, pakaian.
07.00-10.00 WIB	Mulai beraktifitas disekolah maupun ditempat kerja	Kantor/ Sekolah	Alat tulis, <i>lift</i> , komputer, <i>Smartphone</i> .
10.00-12.00 WIB	Istirahat, dan berinteraksi dengan teman	Kantor/ Sekolah/	<i>Smartphone</i> , makanan, alat tulis.
12.00-15.00 WIB	Pulang setelah beraktivitas.	Kantor/ Sekolah/Pom bensin/Halte	<i>Smartphone</i> , Kendaraan.
15.00-18.00 WIB	Istirahat/ bermain	Rumah/ Kos/	<i>Smartphone</i> , Kendaraan, baju.
18.00-20.00 WIB	Berkumpul dengan keluarga	Rumah/ kos	Makanan, TV, <i>Smartphone</i> .
20.00-22.00 WIB	Membuka <i>Smartphone</i> dan tidur	Rumah/kos	Tempat tidur dan <i>Smartphone</i> .

### III.2 Strategi Perancangan

Strategi dalam perancangan ini sangat penting agar mendapat gambaran dan langkah-langkah untuk menyampaikan informasi yang baik. Menurut (Robinson, 2008) Strategi adalah rencana berskala besar, dengan orientasi masa depan, guna berinteraksi dengan kondisi persaingan untuk mencapai tujuan (h.2).

Strategi perancangan dengan judul “Perancangan Informasi situs Situ Sipatahunan Melalui Video Profil” dibuat dengan tujuan menyuguhkan informasi mengenai Situ Sipatahunan agar masyarakat penasaran dan tertarik untuk berkunjung ke situs Situ Sipatahunan. Video adalah gambar yang hidup/nyata (*bergerak/motion*), proses perekaman dan penayangannya yaitu melibatkan teknologi. (Amien & Lamere, 2010).

Strategi perancangan dalam pembuatan video profil ini yaitu bertujuan untuk mempropagandakan suatu perusahaan, atau produk, untuk potensi daerah dengan komunikasi melalui audio dan visual, karena dengan menggunakan media ini dapat menguntungkan beberapa pihak berkaitan dengan ketertarikan pengunjung yang bertambah maka akan semakin menarik perhatian kebanyakan orang untuk berkunjung ke Situ Sipatahunan. Selain dikemas dalam format linier (dioperasikan melalui media player seperti VCD atau DVD) yang dapat juga diproduksi melalui format CD interaktif dioperasikan melalui komputer/*smartphone*. (Produksi Indonesia, 2007). Dengan perancangan ini diharapkan jika terjadinya banyak pengunjung, Dinas Kabupaten Bandung dapat merenovasi dan melakukan pembenahan tempat lebih lanjut lagi, agar tertata lebih baik. Video profil yang didalamnya menyuguhkan ciri khas tempat dan kebudayaan dengan berbagai macam kegiatan agar menjadi rasa penasaran yang timbul di masyarakat untuk mengunjungi dan mengetahui apa saja yang ada di Situ Sipatahunan yang menjadi objek wisata kebudayaan. Media informasi yang digunakan yaitu berupa videografi yang disebarluaskan melalui *youtube*, karena seiring berkembangnya zaman teknologi semakin canggih yang membuat remaja pada masa ini menjadikan media sosial dan *youtube* sebagai kebutuhan utama untuk mencari informasi dan membantu sebagian aktivitasnya.

### III.2.1 Tujuan Komunikasi

Komunikasi adalah proses menyampaikan suatu pesan antara dua orang atau lebih dengan tujuan memberikan informasi atau mempengaruhi dan mengubah sikap dengan langsung maupun tidak langsung (Harlina dan Satya, 2008). Oleh karena itu dalam perancangan informasi ini, tujuan komunikasi sangatlah penting agar informasi dapat tersampaikan dan dapat sampai ke *audience* dengan baik untuk mempengaruhi dan mengubah sikap *audience* agar mau untuk berkunjung ke situs Situ Sipatahunan. Tujuan komunikasi dalam perancangan informasi ini, yaitu sebagai berikut :

- Mengajak dan menyuguhkan informasi kepada masyarakat melalui ciri khas tempat, kegiatan dan kebudayaan di situs Situ Sipatahunan agar banyak orang yang datang untuk berkunjung.
- Memberikan informasi dengan komunikasi yang bisa menarik perhatian *audience* agar mengunjungi situs Situ Sipatahunan.

### III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Adanya penentuan pendekatan komunikasi ini agar dapat menyesuaikan dengan karakter dari *target audience* yang sudah ditentukan. Pendekatan komunikasi dalam perancangan media video ini meliputi :

#### a. Pendekatan Visual

Dalam perancangan informasi berupa video profil terdapat gaya visual dengan menggunakan teknik videografi yang *familiar* dikalangan remaja, yaitu menampilkan sekelompok *target audience* yang mengunjungi Situ Sipatahunan. Teknik videografi dengan teknik *extreme long shot* (ELS) pengambilan gambar yang digunakan untuk menunjukkan lokasi kejadian secara utuh, menyajikan pemandangan secara luas, jauh dan panjang, biasanya objek dan subjek utama nampak sangat kecil dalam keterkaitan dengan latar belakang. Selain itu juga menggunakan teknik *long shot* (LS) yaitu pengambilan gambar yang cukup jauh yang menyajikan bidang pandangan dekat, objek nya pun masih mendominasi oleh latar belakang yang luas serta memberikan kesan yang terdapat pada tempat yang menjadi ciri khas di Situ Sipatahunan Selanjutnya menggunakan teknik *low angle* (LA) yaitu pengambilan gambar dengan posisi kamera lebih rendah dari objek, efek

yang ditimbulkan dari sudut pandang ini adalah kesan dari suatu tempat yang menjadi ciri khas. Teknik lainnya yaitu pengambilan gambar dengan teknik *establish shot* (ES), yaitu menampilkan keseluruhan pemandangan atau suatu tempat untuk memberikan orientasi tempat dimana peristiwa atau adegan itu terjadi. Teknik pengambilan berikutnya yaitu menggunakan teknik *medium close up* (MCU), pengambilan gambar ini menampilkan bagian dada sampai ujung kepala, pada pengambilan gambar ini subjek terlihat emosinya, namun tetap terlihat pergerakannya. Teknik yang terakhir yaitu menggunakan teknik *medium shot* (MS) yaitu pengambilan gambar dari jarak sedang, jika objek nya orang maka yang terlihat hanya separuh badannya saja (dari pinggang sampai ujung kepala), teknik ini merupakan teknik yang sangat umum dan sering digunakan oleh orang-orang, biasanya digunakan pada saat wawancara, teknik videografi tersebut mewakili gaya visual yang sering di tampilkan di media video dikalangan remaja (Imanjaya, 2006).

#### b. Pendekatan Verbal

Perancangan informasi ini menggunakan pendekatan verbal dengan menggunakan bahasa Indonesia 70%, (di media utama yaitu video profil) dan bahasa Sunda 30%, sebagai istilah, filosofi, (di media pendukung). Dalam pembuatan video profil ini menggunakan seorang narator untuk menjelaskan dan menyampaikan informasi mengenai kegiatan yang ada di situs Situ Sipatahunan, dalam penggunaan kata pembukaan dalam video profil dan media pendukung. Penggunaan bahasa ini digunakan karena situs Situ Sipatahunan identik dengan wilayah Sunda dan *target audience* berada di wilayah Jawa Barat yang mayoritasnya menggunakan bahasa Sunda, maka ada beberapa kata penyampaian seperti filosofi yang menggunakan bahasa Sunda dan penggunaan bahasa Indonesia formal untuk mewakili Indonesia pada umumnya, pendekatan verbal yang digunakan akan cocok di aplikasikan di media yang telah ditentukan dan dapat membantu perancangan menjadi seperti yang diharapkan dan mudah untuk diterapkan.

### c. Pendekatan Audio

Dalam pendekatan audio terdapat beberapa macam suara didalamnya. Audio musik *background* dengan lantunan musik daerah seperti suling, bonang, dan kecapi yang mempunyai ciri khas dan kesan kekayaan budaya Sunda di daerah Indonesia, dan dilengkapi suara narator sebagai pencerita, dimana sang narator akan menceritakan alur video profil mengenai situs Situ Sipatahunan, selain itu juga ditambahkan musik daerah dengan disatukannya musik instrumen yang memiliki suara sehingga memberikan kesan keindahan alam Indonesia, dalam hal ini dikarenakan agar memperkuat kesan kekayaan cagar budaya dan objek wisata yang dimiliki Indonesia, memberikan kesan bahwa situs Situ Sipatahunan layak untuk dikunjungi sebagai objek wisata kebudayaan.

### III.2.4 Materi Pesan

Terdapat beberapa pesan dalam perancangan informasi situs Situ Sipatahunan, yaitu diantaranya :

- Situs Situ Sipatahunan merupakan tempat yang alami dan indah.
- Terdapat mitos di situs Situ Sipatahunan yaitu adanya *lauk sajodo* (sepasang ikan) besar yang konon menjaga kelestarian danau di Sipatahunan agar tidak surut, sekaligus menjadi ikon di Sipatahunan.
- Situs Situ Sipatahunan merupakan peninggalan nenek moyang sebagai warisan kebudayaan.

Materi di atas merupakan materi pesan dalam informasi yang akan disampaikan.

### III.2.5 Gaya Bahasa

Terdapat gaya bahasa yang digunakan untuk membuat situs Situ Sipatahunan menjadi lebih menarik untuk dikunjungi, yaitu dengan gaya bahasa kiasan dan bahasa Sunda sehari-hari agar informasi dapat tersampaikan dengan baik. Terdapat bahasa Sunda dengan gaya bahasa ajakan dan menggunakan kata kiasan perumpamaan yang menyebutkan "*Kagungan Budaya*", *kagungan* dalam bahasa sunda artinya adalah "mempunyai" contohnya "*Ulin Ka Situ Kagungan Budaya*", yang maksudnya adalah "situs Situ Sipatahunan" mempunyai hubungan dengan nenek moyang dan sebagai warisan kebudayaan hal ini dikarenakan untuk menarik



perhatian dan membuat *audience* berfikir sejenak kemudian dengan sendiri mengingatnya, tujuannya untuk menanamkan pesan yaitu keingin tahuan dan kepedulian mengenai "Kebudayaan" agar teringat dan mengunjungi situs Situ Sipatahunan.

### III.2.6 Strategi Kreatif

Dalam perancangan informasi dibutuhkan adanya strategi kreatif agar *audience* tertarik untuk mengunjungi situs Situ Sipatahunan, strategi kreatif yang digunakan dan diterapkan pada media pendukung, yaitu :

- *Copywriting*

Strategi kreatif yang digunakan dalam *copywriting* yaitu penulisan *tagline* dengan menggunakan huruf "Kabayan" huruf ini menjadi ciri khas Jawa Barat yang ada di *tagline* yaitu "Kagungan Budaya", ditambah dengan *headline* yang menggunakan huruf "Budaya" sebagai bahan utama yaitu "situs Situ Sipatahunan" dengan gaya kekhasan dari bentuk hurufnya yang identik dengan adat suatu budaya dan bentuk irama lagu. Contohnya yaitu sebagai berikut :

**KAGUNGAN BUDAYA**  
**SITUS SITU SIPATAHUNAN**

Gambar III.1 *Tagline & Headline*

Sumber : Dokumen Pribadi

- *Storyline*

*Storyline* digunakan untuk memaparkan konsep yang akan dibuat, dan menjadi suatu pembimbing untuk menceritakan susunan berdasarkan konsep yang telah dibuat, agar dapat menjadi gambaran suatu cerita, berikut *storyline* yang disusun menurut konsep pembuatan video situs Situ Sipatahunan :

Tabel III.3 *Storyline*  
 Sumber: Dokumen Pribadi

1	<i>Scene</i> pertama menampilkan bunga, sebagai intro mulainya video agar menjadi adegan yang tujuannya membuat <i>audience</i> penasaran untuk menonton <i>scene</i> berikutnya.
2	Kemudian tampil pohon serta cahaya matahari yang menyinari tempat
3	Pemandangan di area situs Situ Sipatahunan yang memberikan kesan keindahan dengan pemandangan gunung dan danau, dan muncul <i>tagline</i> “ <i>Kagungan Budaya, situs Situ Sipatahunan</i> ”.
4	Pemandangan di area situs Situ Sipatahunan dengan <i>angle</i> yang berbeda
5	Rute jalan menuju situs Situ Sipatahunan.
6	Menampilkan batu peresmian situs Leuwi Sipatahunan
7	Menampilkan lagi gerbang masuk menuju situs Situ Sipatahunan.
8	Selanjutnya <i>scene</i> yang menampilkan kegiatan kesenian dan kebudayaan <i>mapag menak</i> .
9	Kemudian menampilkan kesenian lainnya, yaitu <i>silat leutak</i> .
10	Lalu <i>ambu pare</i> .
11	Setelah itu menampilkan Jaipong.
12	Dan <i>scene</i> kesenian dan kebudayaan terakhir yaitu adalah menampilkan <i>dodombaan</i> .
13	Kemudian <i>scene</i> selanjutnya terdapat sebuah warung informasi dan komunikasi, digabungkan dengan suara narator yang menceritakan fasilitas ketika memasuki situs Situ Sipatahunan
14	Rute jalan didalam situs Situ Sipatahunan.
15	Terdapat 2 orang pengunjung yang sedang berjalan-jalan.
16	Menampilkan sistem irigasi.
17	Lalu Nampak pos serbaguna yaitu karang taruna Gentra Endah, Kelurahan Baleendah.

18	Nampak papan nama di suatu pohon yang tercantum tulisan “menyelamatkan lingkungan dimulai dari hal kecil”
19	Nampak lagi papan nama di pohon yang berbeda dekat danau, yang tercantum tulisan “jaga aku, sayangi aku, lindungi aku”
20	<p><i>Scene</i> selanjutnya menampilkan seorang tokoh yang bernama : Atep Suparman, menjabat sebagai JURPEL (juru pelihara) di situs Situ Sipatahunan, berikut dialog yang beliau sampaikan menggunakan bahasa Sunda :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Anu awal mah ieu teh kasebatna leuwi Situ Sipatahunan, ari leuwi the meureun ceuk bahasa Sunda mah eta the tempat, wadah, tah filosofi Sipatahunan, sipat-sipat manusia teh kudu na mah aya dina sauyunan atuh, ulah sabi sewing-sewangan, henteu nepi kadinya aturan bahasa mah.</i></li> </ul>
21	<p>Selanjutnya <i>footage</i> Atep Suparman yang sedang mendayung perahu menggunakan bambu panjang, dan digabungkan dengan dialog beliau mengenai situs Situ Sipatahunan, sebagai berikut :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Nya ayna mah kieu we, secara logika abah, nya lah ulah sompral we lah mun ceuk urang Sunda mah tata tertib we dianggo da Abah ge leubeut ka lingkungan salira, slonong boy, kumaha ceuk salira.</i></li> </ul>
22	<p>Kemudian <i>footage</i> Atep yang sedang mendayung merahu menggunakan dayung sambil berdialog sebagai berikut :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Ieu mah Alhamdulillah lauk hirup ge ku antusias masyarakat, kunaon, mareser pellet dipararaban ku masyarakat, memang aya saena upami ieu teu didamel gel auk, jadi meureun aya kanggo wisata na the, nya atuh marab-marab lauk.</i></li> </ul>
23	<p><i>Footage</i> selanjutnya masih dengan mendayung perahu dengan <i>angle</i> yang berbeda dan Nampak pemandangan danau dan pepohonan, ditambah <i>footage</i> perahu bagian depan sambil berdialog sebagai berikut :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Ieu teh aya saperti makom, patilasan, eyang prabu kasiran.</i></li> <li>• <i>Masyarakat sadayana, ruang lingkup Baleendah, partisipasi lah di wewengkong ieu, hayu urang babarengan, hayu urang naon mun ceuk bahasa urang interen mah, bahasa na teh bahasa na naon, asset ceunah sok atuh urang kumaha keun, kitu.</i></li> </ul>
24	<p><i>Scene</i> selanjutnya menampilkan pengendara motor dan 7 ekor domba, dan 1 anak kecil yang berada di rute situs Situ Sipatahunan, digabungkan dengan suara narator yang sedang menjelaskan suasana dan fasilitas di tempat tersebut.</p>

25	Nampak 4 orang pengunjung menggunakan seragam SMA, yang sedang nongkrong di situs Situ Sipatahunan.
26	Pengambilan gambar Niagara dan danau.
27	Selanjutnya pengambilan gambar toren/puser di danau.
28	Nampak dari luar sebuah Mushola Al-Furqon.
29	Kemudian nampak dari dalam sebuah Mushola Al-Furqon.
30	Setelah itu Nampak saung <i>Rangon Luhur</i> dan spanduk yang bertuliskan “Wisata Situ Sipatahunan”.
31	Selanjutnya menampilkan rute jalan masuk menuju saung <i>Rangon Luhur</i> , dan nampak saung berbentuk perahu.
32	Kemudian lanjut <i>scene</i> seorang tokoh lainnya yaitu Imas Rosmalia yang menjabat sebagai ketua POKMASWAS (kelompok pengawas masyarakat) didalam saung, menceritakan tentang nama sebelum situs Situ Sipatahunan dengan dialog sebagai berikut : <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Berarti maju na kanu sipat-sipat jelema anu aya di kuliwedan ieu.</i></li> <li>• <i>Patahunana, cai anu nahun bertahun-tahun walaupun halodo engkak-engkakan oge moal saat.</i></li> </ul>
33	Disambung dengan <i>footage</i> sebuah <i>curug</i> dan disatukan dengan dialog sebagai berikut : <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Cai ti leuwi ngocorna ti curug luhur the, leuwi heula ngocorna ka leuwi cipatahunan matak nahun.</i></li> </ul>
34	Lanjut <i>footage</i> sawah dan Nampak 6 ekor bebek di sawah dan masih digabungkan dengan dialog sebagai berikut : <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Ngocor kaditu, jang baheula mah loba sawah warga.</i></li> </ul>
35	Setelah itu nampak susukan yang mengalir, kemudian digabungkan pemandangan danau dan perahu di sisi kiri digabung dialog sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Ngocor cai the timana, nya keuna susukan, susukan the nu disebut leuwi tea.</i></li> </ul>
36	Lalu untuk <i>scene</i> selanjutnya nampak system irigasi sebagai pengairan air.
37	Nampak ikan di danau.




38	<p><i>Footage</i> selanjutnya mengenai budidaya ikan, nampak 2 orang perempuan yang sedang memberi makan ikan di danau dan seorang pria yang sedang mengeluarkan ikan dari plastic, digabungkan dengan dialog sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dan Alhamdulillah sekarang restocking ikan.</li> </ul>
39	<p>Menampilkan sosok bu Imas Rosmalia yang sedang menjelaskan budidaya ikan dengan dialog sebagai berikut :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 5 kwintal Alhamdulillah juga bisa terjaga oleh pengelola Situ Sipatahunan bekerja sama, sama mereka-mereka yang sudah ada bidangnya di pokmas masing-masing, seperti jurpel, juru peliharanya juga ada, juru kunci nya juga ada, kita bergabung dengan tokoh-tokoh masyarakat yang ada di wilayah Situ Sipatahunan ini bekerja sama untuk melindungi dan <i>ngamumule</i> wilayah Situ Sipatahunan ini supaya bersih tidak kotor.</li> </ul>
40	<p><i>Scene</i> selanjutnya menampilkan saung rangon luhur dengan pengambilan gambar dari dalam saung memperlihatkan pemandangan ke luar, dan digabungkan dengan dialog sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dari tahun 70an sekian</li> </ul>
41	<p>Menampilkan saung dari luar dan digabungkan dengan dialog sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ini dengan sampai 2000 sekarang ini</li> </ul>
42	<p>Setelah itu menampilkan pemandangan gunung dari dalam saung dan digabungkan juga dengan dialog sebagai berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dibenahi ditata</li> </ul>
43	<p>Masuk kembali kedalam saung rangon luhur dengan digabungkan dialognya juga sebagai berikut :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dan ditempatkan budaya nya dimana kampung budayanya itu harus ditata ruang.</li> </ul>
44	Selanjutnya <i>scene</i> yang menampilkan pedagang warung.
45	dan 4 orang perempuan menggunakan seragam SMP.
46	Setelah itu <i>scene</i> terakhir menampilkan 2 pengunjung perempuan yang sedang nongkrong di situs Situ Sipatahunan.
47	<i>Scene</i> terakhir ditutup dengan kredit.





- *Storyboard* (sketsa)

*Storyboard* merupakan gambaran dan *guide* agar mudah untuk melakukan adegan, digunakan untuk memaparkan konsep yang akan dibuat, dan menjadi suatu visual untuk menceritakan susunan berdasarkan konsep yang telah dibuat, agar dapat menjadi gambaran suatu cerita, pembuatan *storyboard* bertujuan untuk untuk memudahkan dalam pengambilan gambar dan memandu yang terlibat didalam pembuatan video. Memberikan arahan saat akan mengambil gambar agar sesuai dengan cerita yang diinginkan, beserta dengan teknik pengambilan gambar yang digunakan sebagai berikut:



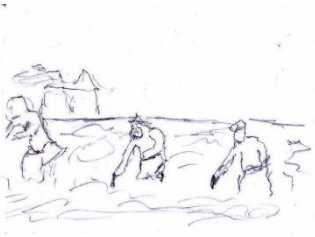

Teknik videografi dengan teknik *extreme long shot* (ELS) pengambilan gambar yang digunakan untuk menunjukkan lokasi kejadian secara utuh, menyajikan pemandangan secara luas, jauh dan panjang, biasanya objek dan subjek utama nampak sangat kecil dalam keterkaitan dengan latar belakang. Selain itu juga menggunakan teknik *long shot* (LS) yaitu pengambilan gambar yang cukup jauh yang menyajikan bidang pandangan dekat, objek nya pun masih mendominasi oleh latar belakang yang luas serta memberikan kesan yang terdapat pada tempat yang menjadi ciri khas di Situ Sipatahunan Selanjutnya menggunakan teknik *low angle* (LA) yaitu pengambilan gambar dengan posisi kamera lebih rendah dari objek, efek yang ditimbulkan dari sudut pandang ini adalah kesan dari suatu tempat yang menjadi ciri khas. Teknik lainnya yaitu pengambilan gambar dengan teknik *establish shot* (ES), yaitu menampilkan keseluruhan pemandangan atau suatu tempat untuk memberikan orientasi tempat dimana peristiwa atau adegan itu terjadi. Teknik pengambilan berikutnya yaitu menggunakan teknik *medium close up* (MCU), pengambilan gambar ini menampilkan bagian dada sampai ujung kepala, pada pengambilan gambar ini subjek terlihat emosinya, namun tetap terlihat pergerakannya. Teknik yang terakhir yaitu menggunakan teknik *medium shot* (MS) yaitu pengambilan gambar dari jarak sedang, jika objek nya orang maka yang terlihat hanya separuh badannya saja (dari pinggang sampai ujung kepala), teknik ini merupakan teknik yang sangat umum dan sering digunakan oleh orang-orang, biasanya digunakan pada saat wawancara (Imanjaya, 2006). Berikut adegan video situs Situ Sipatahunan beserta dengan teknik pengambilan gambar yang digunakan:




Tabel III.4 *Storyboard* (sketsa)  
 Sumber: Dokumen Pribadi



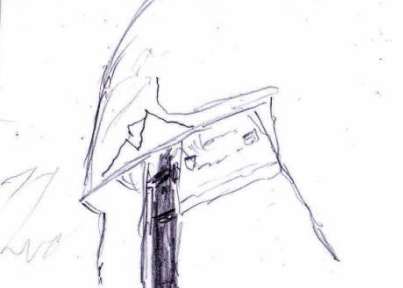
Scene	Sequence	Sketsa <i>Scene</i>	Durasi	Naskah/Narasi
1.	1.	 <p><i>Intro</i> Menampilkan Bunga.                      Teknik pengambilan gambar:  <i>Extreme long shot.</i></p>	00.02 detik	<i>Sound fx</i>
	2.	 <p>Menampilkan pepohonan.                      Teknik pengambilan gambar:  <i>Extreme long shot.</i></p>	00.07 detik	<i>Sound fx</i>
	3.	 <p>Pemandangan di area situs Situ                      Sipatahunan.                      Teknik Pengambilan gambar:  <i>Extreme long shot.</i></p>	00.09 detik	<i>Sound fx</i>

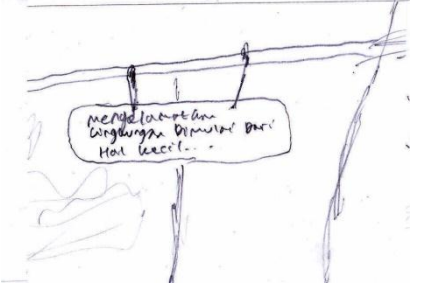


2.	4.	 <p>Pemandangan di area situs Situ Sipatahunan. Teknik Pengambilan gambar: <i>Extreme long shot.</i></p>	00.02 detik	<i>Sound fx</i>
	5.	 <p>Rute jalan menuju situs Situ Sipatahunan. Teknik pengambilan gambar: <i>Establish shot.</i></p>	00.04 detik	<i>Sound fx</i>
	6.	 <p>Menampilkan batu peresmian situs Leuwi Sipatahunan. Teknik pengambilan gambar: <i>Establish shot.</i></p>	00.02 detik	<i>Sound fx</i>
	7.	 <p>Gerbang masuk menuju situs Situ Sipatahunan. Teknik pengambilan gambar: <i>Long shot.</i></p>	00.02 detik	<i>Sound fx</i>

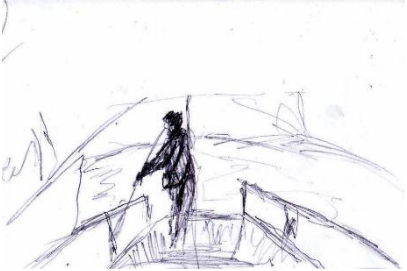




3.	8.	 <p>Menampilkan kegiatan kesenian dan kebudayaan <i>mapag menak</i>. Menggunakan Transisi <i>Luma</i></p>	00.04 detik	<i>Sound fx</i>
	9.	 <p>Menampilkan kesenian lainnya, yaitu <i>silat leutak</i>. Menggunakan Transisi <i>Luma</i>.</p>	00.05 detik	<i>Sound fx</i>
	10.	 <p>Lalu <i>ambu pare</i>. Menggunakan Transisi <i>Luma</i>.</p>	00.10 detik	<i>Sound fx</i>
	11.	 <p>Atraksi lainnya yaitu <i>Jaipong</i>. Menggunakan Transisi <i>Luma</i>.</p>	00.06 detik	<i>Sound fx</i>

	12.	 <p>Atraksi yang terakhir yaitu <i>dodombaan</i>. Menggunakan Transisi <i>Luma</i>.</p>	00.03 detik	<i>Sound fx</i>
4.	13.	 <p>Menampilkan warung Informasi dan Komunikasi. Teknik Pengambilan gambar: <i>Film dissolve</i>.</p>	00.03 detik	Narasi sebagai beikut: Situ Sipatahunan, dibangun oleh.
	14.	 <p>Selanjutnya menampilkan Rute jalan didalam situs Situ Sipatahunan. Teknik Pengambilan gambar: <i>Low angle</i>.</p>	00.05 detik	Narasi sebagai beikut: Pemerintah pada tahun 1971 dan selesai pada.


	15.	 <p>Terdapat 2 orang pengunjung yang sedang berjalan-jalan. Teknik pengambilan gambar: <i>Medium close up.</i></p>	00.04 detik	Narasi sebagai beikut: 1975 kemudian.
	16.	 <p>Menampilkan Sistem irigasi. Teknik pengambilan gambar: <i>Film dissolve.</i></p>	00.07 detik	Narasi sebagai beikut: pada tahun 2015, pemerintah daerah menindak lanjuti sebagai tempat wisata kebudayaan.
	17.	 <p>Nampak pos serbaguna yaitu karang taruna Gentra Endah, Kelurahan Baleendah. Teknik pengambilan gambar: <i>Film dissolve.</i></p>	00.04 detik	Narasi sebagai beikut: Selain tempat wisata Situ Sipatahunan sering dipakai oleh warga sebagai tempat pemancingan saat musim kemarau




	18.	 <p>Nampak papan nama di suatu pohon yang tercantum tulisan “menyelamatkan lingkungan dimulai dari hal kecil”.</p> <p>Teknik pengambilan gambar: <i>Zoom in.</i></p>	00.04 detik	Narasi sebagai berikut: warga sekitar sering memakai dari Situ Sipatahunan untuk kebutuhan sehari-hari
	19.	 <p>Nampak lagi papan nama di pohon yang berbeda dekat danau, yang tercantum tulisan “jaga aku, sayangi aku, lindungi aku”.</p> <p>Teknik pengambilan gambar: <i>Zoom in.</i></p>	00.06 detik	
	20.	 <p>Menampilkan seorang tokoh yang bernama : Atep Suparman, Sebagai Jurpel (Juru Pelihara).</p> <p>Teknik pengambilan gambar: <i>Medium shot.</i></p>	00.26 detik	Dialog sebagai berikut : Pada Awalnya Situ ini disebut sebagai Leuwi (Sungai) Sipatahunan, Leuwi menurut bahasa Sunda yaitu adalah tempat, wadah. Lalu filosofi

				<p>Sipatahunan, yaitu sifat-sifat manusia harusnya memiliki kebersamaan, jangan masing-masing, bahasanya tidak sampai kesitu.</p>
	21.	 <p>Selanjutnya menampilkan Atep Suparman yang sedang mendayung perahu menggunakan bambu panjang. Teknik pengambilan gambar: <i>Low angle.</i></p>	00.14 detik	<p>Narasi sebagai berikut: Situ Sipatahunan adalah danau buatan dengan luas permukaan mencapai 10 hektar dengan.</p>
	22.	 <p>Abah Atep yang sedang mendayung merahu menggunakan bambu. Teknik pengambilan gambar: <i>Medium close up.</i></p>	00.26 detik	<p>Narasi sebagai berikut: kedalaman rata-rata, 8 meter, sedangkan ketinggian permukaan kurang lebih sekitar 700 meter diatas permukaan laut. Situ Sipatahunan mempunyai keindahan alam, budaya,</p>



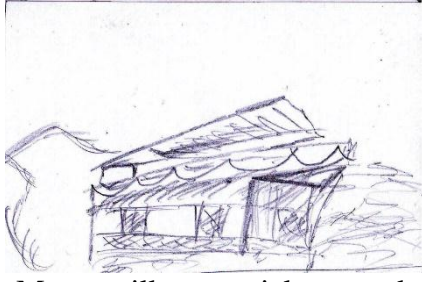
	23.	 <p>Mendayung perahu dengan <i>angle</i> yang berbeda dan nampak pemandangan danau dan pepohonan. Teknik pengambilan gambar: <i>Low angle</i>.</p>	<p>kesenian, sehingga menjadi sapa pesona dan layak untuk dikunjungi oleh wisatawan sebagai kampung wisata budaya.</p> <p>Dari filosofi nama Situ Sipatahunan itu sendiri adalah untuk mengajak masyarakat setempat, untuk terus menjaga, bersama-sama, sabilulungan.</p> <p>Narasi sebagai berikut: Membangun kampung dan alam serta terus tertata, rapih, bersih, dan lestari. Oleh karena itu Sipatahunan ini adalah tempat persediaan air dimusim kemarau juga sebagai</p>
--	-----	---	--


00.45  
detik



		 <p data-bbox="579 1503 1002 1644">Menampilkan pengendara motor dan 7 ekor domba, dan 1 anak kecil yang berada di rute situs Situ Sipatahunan.</p> <p data-bbox="600 1648 981 1715">Teknik Pengambilan gambar: <i>Film dissolve.</i></p>	<p data-bbox="1042 1218 1114 1285">00.07 detik</p>	<p data-bbox="1145 232 1347 1151">pengendali banjir dimusim hujan. Pemandangan Situ Sipatahunan lebih diisi dengan warna hijau dan coklat muda, warna hijau berasal dari gunung yang berada dibelakang pohon Situ Sipatahunan, sedangkan warna coklat muda berasal dari air Situ Sipatahunan.</p> <p data-bbox="1145 1218 1347 1496">Narasi sebagai berikut: Situ Sipatahunan yang semula kotor dan tidak ter-urus, kini sudah mulai.</p>
--	--	---	--	---




25.	 <p>Nampak 4 orang pengunjung menggunakan seragam SMA, yang sedang nongkrong di situs Situ Sipatahunan. Teknik pengambilan gambar: <i>Film dissolve.</i></p>	00.03 detik	Narasi sebagai berikut: bersih dan bahkan sudah meulai tertata dengan rapih.
26.	 <p>Pengambilan gambar Niagara dan danau. Teknik pengambilan gambar: <i>Film dissolve.</i></p>	00.04 detik	Narasi sebagai berikut: terdapat juga toren sebagai pusat pintu.
27.	 <p>Pengambilan gambar toren/puser di danau. Teknik pengambilan gambar: <i>Extreme long shot.</i></p>	00.05 detik	Narasi sebagai berikut: pengairan irigasi dan juga sebagai pusat dari wilayah.

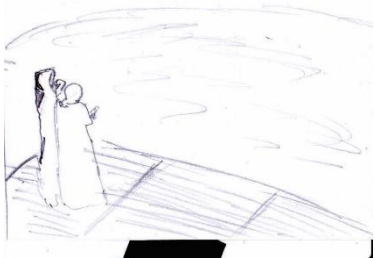
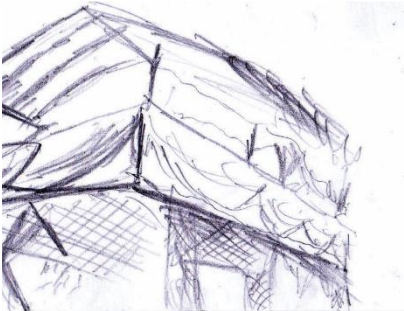


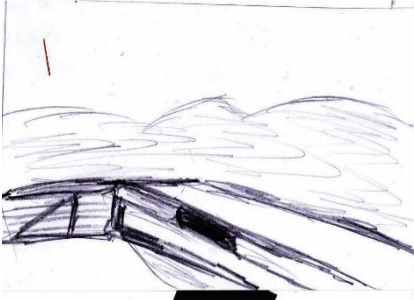
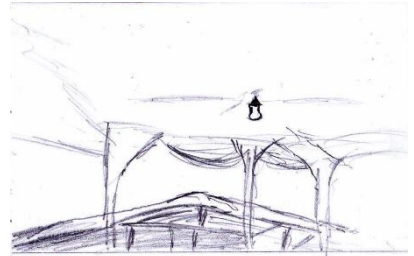
28.	 <p>Nampak dari luar sebuah Mushola Al-Furqon. Teknik pengambilan gambar: <i>Film dissolve.</i></p>	00.04 detik	Narasi sebagai berikut: Situ Sipatahunan, untuk fasilitas yang tersedia sementara.
29.	 <p>Nampak saung Rangon luhur dan spanduk yang bertuliskan “Wisata Situ Sipatahunan”, Teknik pengambilan gambar: <i>Film dissolve.</i></p>	00.09 detik	Narasi sebagai berikut: hanya ada WC umum, Mushola, dan café <i>Rangon Luhur</i> yang menjadi tempat yang ikonik untuk wisatawan saat berkunjung.
30.	 <p>Menampilkan rute jalan masuk menuju saung rangon luhur, dan Nampak saung berbentuk perahu. Teknik pengambilan gambar: <i>Film dissolve.</i></p>	00.13 detik	Narasi sebagai berikut: Mulai dari pemagaran sekeliling Situ, membersihkan area Situ, penanaman berbagai macam bibit




6.	31.	 <p>Menampilkan tokoh lainnya yaitu bu Imas Rosmalia yang menjabat sebagai ketua POKMASWAS, (kelompok masyarakat pengawas). Teknik pengambilan gambar: <i>Medium shot.</i></p>	<p>pohon, sampai dengan pembenahan termasuk WC sebagai penunjang fasilitas umum.</p> <p>00.13 detik</p> <p>Dialog sebagai berikut: Sipatahunan (sipat) berarti menyangkut sifat terhadap manusia yang ada di lingkungan sekitar. Patahunan berarti air yang menampung selama bertahun-tahun, walaupun musim kemarau datang tetap tidak akan surut.</p>
----	-----	---	--

	32.	 <p>Footage sebuah curug. Teknik pengambilan gambar: <i>Medium shot.</i></p>	00.12 detik	<p>dengan dialog sebagai berikut: Air sungai yang mengalir dari atas air terjun, yang pertama mengairi sungai yaitu dari air terjun atas, sungai dulu kemudian mengalir pada Sipatahunan sehingga dapat menampung.</p>
	33.	 <p>Menampilkan Sawah dan Nampak 6 ekor bebek. Teknik pengambilan gambar: <i>Film dissolve.</i></p>	00.08 detik	<p>Dialog sebagai berikut: Mengalir kesana untuk persawahan warga setempat.</p>

7.	34.	 <p>Menampilkan susukan yang mengalir. Teknik pengambilan gambar: <i>Film dissolve.</i></p>	00.07 detik	Dialog sebagai berikut: air mengalir dari mana, yaitu terkena sungai yang disebut “leuwi”
	35.	 <p>Selanjutnya Nampak lagi system irigasi. Teknik pengambilan gambar: <i>Film dissolve.</i></p>	00.07 detik	Narasi sebagai berikut: Masih perlu adanya pembenahan dari kurangnya fasilitas yang belum memadai, selain itu.
	36.	 <p>Nampak ikan di danau. Teknik pengambilan gambar: <i>Zoom in.</i></p>	00.05 detik	Narasi sebagai berikut: Masyarakat setempat antusias melestarikan ikan di Situ Sipatahunan.

	37.	 <p>Nampak 2 orang perempuan yang sedang memberi makan ikan di danau. Teknik pengambilan gambar: <i>Medium close up.</i></p>	00.06 detik	Narasi sebagai berikut: dengan memberi makan pada ikan, memberi makan ikan juga sebagai salah satu objek wisata di Situ Sipatahunan.
	38.	 <p>Menampilkan saung <i>Rangon Luhur</i> dari luar. Teknik pengambilan gambar: <i>Extreme long shot.</i></p>	00.16 detik	Narasi sebagai berikut: Terdapat tempat peninggalan bersejarah di Situ Sipatahunan, yaitu <i>patilasan</i> atau tempat yang pernah disinggahi oleh Eyang Prabu Kasiran di gunung Payung, di wilayah Situ Sipatahunan, sebagai situs.

	39.	 <p>Pemandangan gunung dari dalam saung. Teknik pengambilan gambar: <i>Extreme long shot.</i></p>	00.03 detik	<p>Narasi sebagai berikut: Sementara pantangan yang tidak.</p>
	40.	 <p>Masuk kembali kedalam saung rangon luhur. Teknik pengambilan gambar: <i>Low angle.</i></p>	00.15 detik	<p>Narasi: Tidak diperbolehkan saat memasuki Situ Sipatahunan yaitu, bagi perempuan yang sedang hamil, tidak diperkenankan memasuki wilayah Situ Sipatahunan. Itulah sekilas tentang situs Situ.</p>

8.	41.	 <p>Menampilkan pedagang warung. Teknik pengambilan gambar: <i>Medium close up.</i></p>	00.04 detik	Narasi sebagai berikut: Sipatahunan, jika ingin mengetahui lebih lanjut, dan menikmati.
	42.	 <p>Menampilkan 2 pengunjung perempuan yang sedang nongkrong di situs Situ Sipatahunan. Teknik pengambilan gambar: <i>Medium shot.</i></p>	00.04 detik	Narasi sebagai berikut: keindahan alam, serta wisata kebudayaan yang ada disana.
	43.	 <p>Menampilkan 5 orang perempuan menggunakan seragam SMP. Teknik pengambilan gambar: <i>Medium shot.</i></p>	00.06 detik	Narasi: Silahkan datang ke situs Situ Sipatahunan, Baleendah, Kabupaten Bandung.

	44.	 <p>Scene terakhir ditutup dengan kredit.</p>	00.17 detik	Selesai.
--	-----	--	-------------	----------

### III.2.7 Strategi Media

Dalam strategi media terdapat hal-hal yang penting dengan tujuan agar *audience* tertarik terhadap informasi yang didapat, yaitu sebagai berikut :

- Media Utama

Strategi dalam perancangan media utama yaitu dengan menggunakan video profil dengan menggunakan teknik videografi, karena dengan hal tersebut diharapkan dapat membuat *audience* tertarik untuk menyaksikan video profil yang berdurasi pendek sebagai *teaser* dan tentunya penasaran dengan apa yang disuguhkan melalui media tersebut untuk dilihat dan didengar. Adapun strategi media ini lebih efektif untuk mempengaruhi *target audience* untuk datang dan melihat, karena relatif banyaknya penonton berasal dari video *youtube*.

- Media Pendukung

Media pendukung dalam perancangan informasi ini yaitu, Topi, Pin, Gantungan kunci, *Manual book*, Poster, *X-banner*, Kaos, Gelang, *Notebook* dan *Sticker*. Media pendukung tersebut dapat membantu sebagai informasi yang telah didapat setelah mengunjungi situs Situ Sipatahunan, dan terdapat pengaruh rasa penasaran bagi orang yang melihat media pendukung tersebut, selain itu media pendukung juga dapat membuat informasi ini lebih luas lagi, dan menjadi media pengingat jika *audience* melihatnya.



### III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Dalam pembuatan sebuah perancangan suatu informasi terdapat tahap strategi distribusi dan waktu penyebaran media agar tujuan dapat tercapai dengan menempatkan media di suatu tempat yang sesuai dengan *target audience*, dan media utama didistribusikan melalui *youtube*.

a. Lokasi distribusi

Iklan informasi situs Situ Sipatahunan ini didistribusikan melalui *youtube* yang sebelumnya telah disebar informasinya menuju *link youtube* melalui Poster cetak yang terdapat barcode.

b. Jadwal distribusi media utama dan penyebaran *link youtube* melalui poster

Terdapat jadwal pendistribusian media utama video profil sebagai informasi situs Situ Sipatahunan agar tersampaikan kepada *target audience* dengan efektif, selain itu terdapat poster yang disebar luaskan di daerah Bandung tengah dari pusat kota (berpatokan di Balai Kota Bandung) karena target *audience* kebanyakan berada di pusat kota dan cukup efektif untuk menerapkan media poster ditempat tersebut. Terdapat poster digital untuk memperluas penyebaran *link* melalui media sosial *facebook*.

Tabel III.5 Jadwal Distribusi Media Utama dan Penyebaran *Link*  
Sumber : Dokumen Pribadi

MEDIA	DISTRIBUSI	WAKTU
Video Profil situs Situ Sipatahunan (media utama)	<i>Youtube</i>	7 September 2019, 08.00 WIB
Poster <i>Digital</i> (penyebaran <i>link youtube</i> )	<i>Facebook</i>	7 September 2019, 08.00 WIB

Poster (penyebaran <i>link youtube</i> )	Wilayah Bandung tengah dari pusat kota (berpatokan di Balai Kota Bandung)	8 September 2019 - 08.00 WIB
---	--	---------------------------------

Video profil situs Situ Sipatahunan didistribusikan melalui *youtube* karena relatif banyaknya penonton berasal dari video *youtube*. Pendistribusian media utama dilakukan dihari sabtu dan minggu awal bulan, dengan pendistribusian ini dikarenakan agar informasi yang disampaikan berjalan dengan baik berhubung *target audience* yaitu remaja dan di akhir pekan adalah waktu yang tepat untuk melakukan penayangan mengenai informasi situs Situ Sipatahunan, karena masyarakat mempunyai waktu lebih untuk beraktivitas atau bersantai. Penyebaran poster digital dihari setelah video *youtube* didistribusikan karena untuk mempercepat respon dari *audience*. Penyebaran poster *digital* untuk membagikan *link youtube* dilakukan di *facebook* karena *facebook* menjadi media sosial yang paling banyak digunakan menurut *The Next Web* (24/4/2018). Poster didistribusikan di wilayah Bojong Soang dan Baleendah karena daerah paling dekat dengan situs Situ Sipatahunan.

c. Jadwal distribusi *merchandise* situs Situ Sipatahunan

Tabel III.6 Jadwal Distribusi *Merchandise*  
Sumber : Dokumen Pribadi

MEDIA	DISTRIBUSI	WAKTU
Gantungan kunci, Pin, Kaos, Topi, Gelang, <i>Sticker</i> .	Area Pintu Masuk situs Situ Sipatahunan	8 September 2019, 07.00 WIB – Selesai
<i>X-Banner, Manual Book</i> (Media Pendukung)		

*Merchandise* didistribusikan di area situs Situ Sipatahunan untuk pengambilan hadiah bagi orang yang telah menonton, *share*, dan berkomentar positif yang terhubung di *youtube* dan sudah di *upload*. Langkah tersebut memberi peluang *audience* berkunjung ke situs Situ Sipatahunan, dan memberikan manfaat baik agar *link* semakin menyebar luas setelah dibagikan dan diberi komentar positif. *X-banner* dan *manual book* sebagai tanda terbentuknya informasi dan memberi daya tarik.

d. Mekanisme mendapatkan *merchandise*

Sebelum pemberian *merchandise* ada mekanisme untuk mendapatkannya. Dalam penyebaran *link youtube* di *facebook* melalui poster *digital* bahwa dijelaskan jika menonton video tersebut dan berkomentar positif lalu *share link* video akan diberi berupa *merchandise* yang dapat diambil langsung di area pintu masuk situs Situ Sipatahunan diantaranya yaitu :

1. Komentar & *Share* pertama : Kaos, Pin, dan *Sticker*
2. Komentar & *Share* kedua : Topi, Pin, dan *Sticker*
3. Komentar & *Share* Ketiga : Gelang, Pin, dan *Sticker*
4. Komentar & *Share* Keempat : Gantungan Kunci, *Sticker*
5. Komentar & *Share* kelima & Seterusnya : *Notebook*, Pin, dan *Sticker*

### III.3 Konsep Visual

Konsep visual yang digunakan dalam media utama Perancangan Informasi situs Situ Sipatahunan yaitu videografi yang menggunakan teknik *bird eye view* (pengambilan gambar dari atas ketinggian), teknik *eye level* (pengambilan gambar dengan sudut pandang tertentu akan tetapi sejajar dengan objek) teknik *closeup*, teknik *panning* (kamera mengikuti objek dan gerakan kamera yang *vertical*). *framing with background* (memperlihatkan keindahan *background* akan tetapi tetap fokus pada pemeran). Konsep dalam pengambilan gambar ini rata-rata dilakukan dengan pengambilan gambar *long shoot* karena untuk memperlihatkan keindahan dan keasrian daerah situs Situ Sipatahunan secara meluas sehingga *audience* dapat melihat banyaknya objek yang ditampilkan.

### III.3.1 Format Desain

#### a. Konsep format desain media utama

Format video profil situs Situ Sipatahunan berupa MP4 H.264 (adalah generasi terbaru format video dalam bentuk kompresi) dengan ukuran *frame* 3840px X 2160px, resolusi video 1920p dan ukuran *file* 356 MB dengan target 25.00 Mbps, 192 kbps, 48 KHz, Stereo. Waktu durasi 6 menit 26 detik, diedit menggunakan *Adobe Premiere Pro CC 2018*. Berbentuk *landscape* karena tujuannya agar orang yang melihat video tersebut terkesan terlihat lebih luas dengan memperlihatkan pemandangan di belakang objek, juga untuk menyesuaikan dengan media distribusinya agar tercapai sesuai dengan tujuan perancangan.

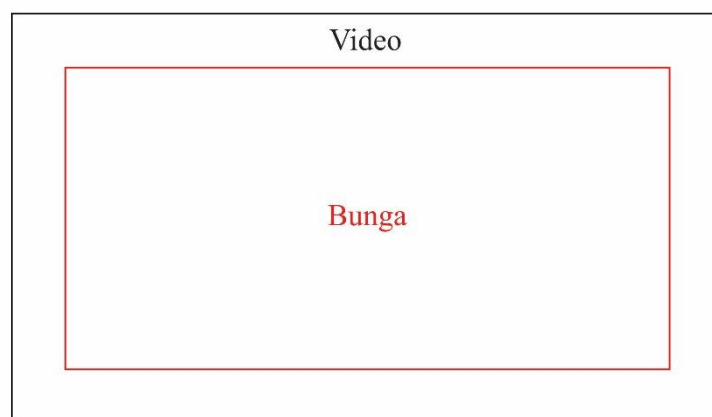
#### b. Konsep format desain media pendukung

- Poster : menggunakan ukuran A3 yang awalnya berbentuk format JPG yang dicetak menggunakan kertas *art paper* tebal dan dilaminasi *doff* untuk memunculkan kesan budayanya, didesain menggunakan *adobe photoshop* dan *Coreldraw X8*
- *X-banner* : menggunakan ukuran 160 X 60 cm yang kemudian diubah dari format *file Coreldraw* menjadi bentuk format JPG yang dicetak menggunakan kertas *albatros* dan dibuat menggunakan *Adobe Photoshop* dan *Coreldraw X8*.
- *Manual book* : menggunakan ukuran A3 yang yang kemudian diubah dari format *file Coreldraw* menjadi bentuk JPG yang dicetak menggunakan kertas *art paper* 80gram dan dibuat menggunakan *Adobe Photoshop* dan *Coreldraw X8*
- Gantungan Kunci : menggunakan ukuran diameter 9.0 cm X 2.7 cm yang kemudian diubah dari format *file Coreldraw* menjadi bentuk JPG dan dibuat menggunakan *Coreldraw X8*.
- *Sticker* : menggunakan ukuran 12 cm X 4 cm yang kemudian diubah dari format *file Coreldraw* menjadi bentuk JPG yang dicetak menggunakan kertas *vinil* dan dibuat menggunakan *CorelDraw X8*.
- Pin : menggunakan ukuran 6 cm X 6 cm yang kemudian diubah dari format *file Coreldraw* menjadi bentuk JPG dengan bahan *art paper* dibuat menggunakan *Adobe Photoshop* dan *Coreldraw X8*.

- Topi : menggunakan ukuran desain 7 cm X 7 cm yang kemudian diubah dari format *file Coreldraw* menjadi bentuk JPG yang dicetak menggunakan teknik *polyflex* dan didesain menggunakan *Adobe Photoshop* dan *Coreldraw X8*.
- Kaos : menggunakan ukuran desain 35 cm X 23 cm yang kemudian diubah dari format *file Coreldraw* menjadi bentuk JPG yang dicetak menggunakan teknik cetak DTG dan didesain menggunakan *Adobe Photoshop* dan *Coreldraw X8*.
- Pulpen : menggunakan ukuran 14 cm X 1.2 cm yang kemudian diubah dari format *file Coreldraw* menjadi bentuk JPG yang dicetak menggunakan print *sticker chromo* transparan, didesain menggunakan *Coreldraw X8*
- *Notebook* : menggunakan ukuran 7.6 cm X 10.8 cm yang kemudian diubah dari format *file Coreldraw* menjadi bentuk JPG, dicetak sablon, dan didesain menggunakan *Coreldraw X8*.

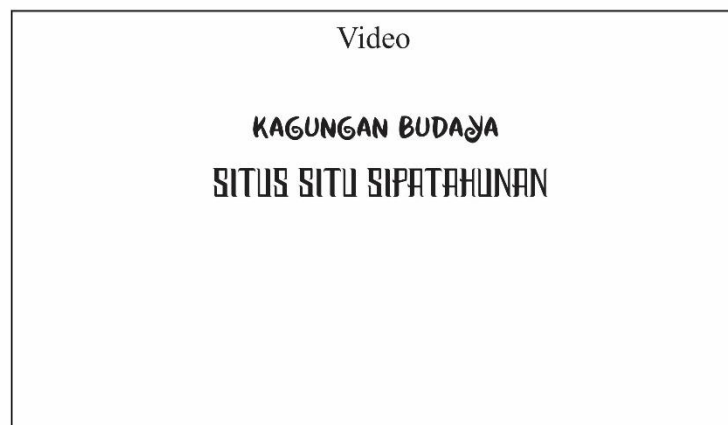
### III.3.2 Tata Letak

Tata letak atau *layout* sering digunakan sebagai proses suatu penentuan kebutuhan akan tata ruang secara rinci gunanya untuk menyusun susunan yang praktis dari berbagai faktor fisik yang dianggap perlu untuk pelaksanaan kerja kantor dengan biaya yang layak (Terry, 1966). Tata letak pertama yaitu *intro* yang menampilkan bunga disimpan di bagian tengah hampir *full frame* agar *audience* melihat suatu hal yang *fresh* di *scene* awal dengan jelas. Tata letak dalam video situs Situ Sipatahunani yaitu sebagai berikut :



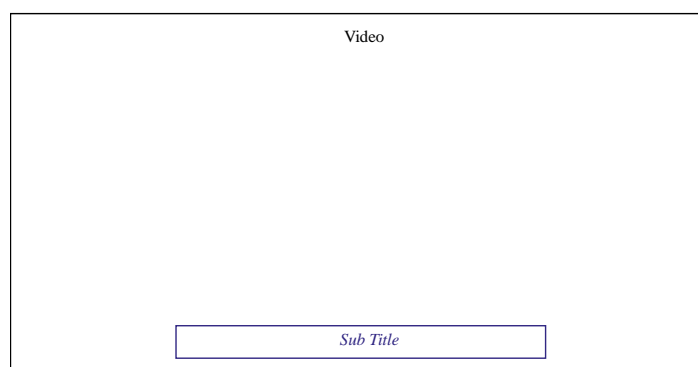
Gambar III.2 Tata letak 1  
Sumber : Dokumen Pribadi

Tata letak yang ke 2 yaitu terdapat pengambilan gambar pemandangan danau dan gunung sebagai pembukaan yang kemudian tampil dengan menempatkan kata “*Kagungan Budaya*” “situs Situ Sipatahunan” dibagian atas tengah *frame*, dengan tata letak ini *audience* dapat melihat pemandangan terlebih dahulu, lalu kemudian judul, tujuannya untuk memberikan keseimbangan, kesan alam, dalam tampilan pembuka dan juga memberitahukan bahwa video sudah dimulai dan siap untuk diperlihatkan.



Gambar III.3 Tata letak 2  
Sumber : Dokumen Pribadi

Terdapat *subtitle* didalam video informasi situs Situ Sipatahunan karena untuk menerjemahkan agar *audience* mengerti dengan apa yang narasumber katakan berhubung video menggunakan bahasa Sunda. Diletakan dibagian bawah karena agar tidak menghalangi pandangan video yang diputar.



Gambar III.4 Tata letak 3  
Sumber : Dokumen Pribadi

### III.3.3 Tipografi

Dalam perancangan informasi situs Situ Sipatahunan terdapat beberapa huruf yang digunakan dalam perancangan media utama maupun media pendukung, tujuannya untuk melengkapi dan membuat perancangan menjadi menarik, berikut huruf yang digunakan dalam perancangan :

#### a. *Kabayan*

Jenis tulisan pertama yang digunakan yaitu jenis *font* yang bernama *kabayan*, jenis *font* hanya memiliki 1 tipe saja yaitu *UPPER CASE* atau huruf besar saja dengan contoh sebagai berikut :

Huruf ini didesain oleh Andriansyah Syamsul Arifin, didapatkan dengan *download* gratis/ tidak berbayar. Alasan menggunakan huruf *kabayan ini* karena huruf ini sangat kental dengan budaya, selain itu juga berhubung situs Situ Sipatahunan berada di Jawa Barat dan *target audience* nya pun berada di Jawa Barat, dengan bentuk nya yang unik yang membuat font dengan judul sangat cocok untuk dipakai.



Gambar III.5 *Kabayan*

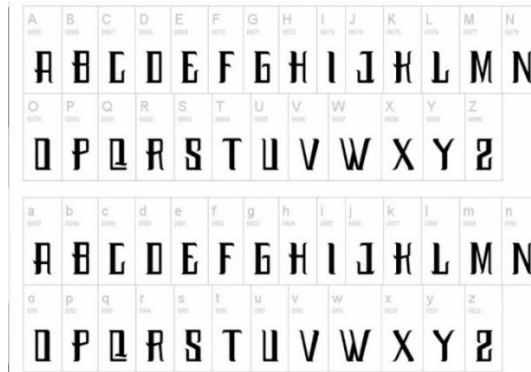
Sumber : <https://www.1001freefonts.com/kabayan.font>

(Diakses pada: 16/07/2019)

#### b. Budaya

Huruf ini didesain oleh Riskiansyah Ilyas yang di *download* secara gratis tidak berbayar, mempunyai karakter huruf dengan motif budayanya juga, huruf seperti

ini sangat *familiar* dikalangan remaja, hanya saja huruf yang satu ini memiliki kaki disetiap ujungnya dan tidak memiliki simbol seperti huruf yang umum pada lainnya, selain itu huruf ini membuat keserasian antara judul perancangan dengan huruf tersebut yang mewakili kebudayaan. Contohnya sebagai berikut :



Gambar III.6 *Budaya*

Sumber : <https://www.dafont.com/budaya.font?psize=xs>  
(Diakses pada: 16/07/2019)

c. *Bebas*

Huruf ini didesain oleh dharma, didapatkan dengan *mendownload gratis/* tidak berbayar. Alasan memakai huruf ini karena bentuknya yang tegas dan sangat cocok untuk dijadikan *tagline* sebagai pesan setelah judul utama dalam perancangan. Berikut contohnya:



Gambar III.7 *Bebas*

Sumber: <https://www.dafont.com/bebas.font?psize=xs>  
(Diakses pada: 16/07/2019)



d. *Times New Roman*

Huruf ini didesain oleh Stanley Morison dan the Monotype Corporation, didapatkan dengan *download* gratis/ tidak berbayar. Penggunaan *font* ini yaitu untuk *subtitle* dalam video profil situs Situ Sipatahunan, agar *audince* membaca dengan jelas.

ABCDEFGHIJKLM  
NOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklm  
nopqrstuvwxyz  
1234567890

Gambar III.8 *Times New Roman*  
Sumber : <https://churchm.ag/times-new-roman/>  
(Diakses pada: 16/07/2019)

### III.3.4 Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan hanya pada media pendukung, awalnya media ini dibuat setelah melihat referensi poster di internet, kemudian dibuat ilustrasi yang menggunakan teknik *editing photo* di *Adobe Photoshop CS 6*, dan *Coreldraw X8* juga dapat dibuat ke beberapa macam media pendukung lainnya, hasil akhir pembuatan illustrasi ini yaitu berupa JPG, contohnya sebagai berikut :

a. Motif dan warna background

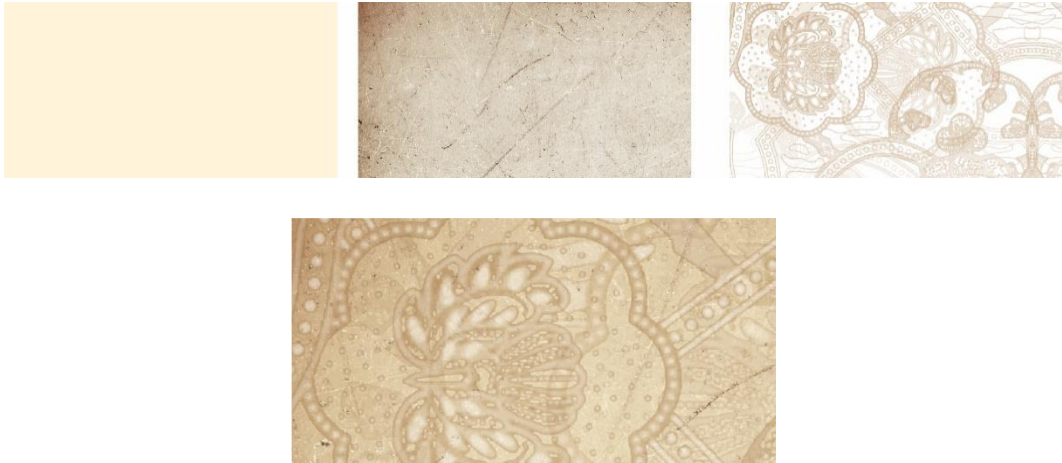
Referensi motif dan warna background :



Gambar III.9 Referensi Budaya Jawa Tengah

Sumber : [http://2.bp.blogspot.com/-UvtR\\_ovLJ04/VAPbw6GIIBI/AAAAAAAAABY/G\\_q\\$gokh5lc/s1600/budaya.jpg](http://2.bp.blogspot.com/-UvtR_ovLJ04/VAPbw6GIIBI/AAAAAAAAABY/G_q$gokh5lc/s1600/budaya.jpg)  
(Diakses pada: 17/06/2019)

Gambar tersebut menjadikan referensi pembuatan ilustrasi yang dipakai untuk background, dengan beberapa tahapan dan hasilnya seperti berikut :



Gambar III.10 Tahapan Penggabungan Motif dan Background  
Sumber : Dokumen Pribadi

Adapun bahan referensi lainnya berasal dari internet untuk dijadikan bahan ilustrasi sebagai berikut:

b. Objek

Referensi Objek:



Gambar III.11 Alat Kesenian Sunda Kohkol

Sumber : [https://scontent-atl3-](https://scontent-atl3-1.cdninstagram.com/vp/7c53e12e039f15a0b25d913cc3cb2b69/5DAA985D/t51.2885-15/e35/33930621_452792871830206_7695280246974578688_n.jpg)

[1.cdninstagram.com/vp/7c53e12e039f15a0b25d913cc3cb2b69/5DAA985D/t51.2885-15/e35/33930621\\_452792871830206\\_7695280246974578688\\_n.jpg](https://scontent-atl3-1.cdninstagram.com/vp/7c53e12e039f15a0b25d913cc3cb2b69/5DAA985D/t51.2885-15/e35/33930621_452792871830206_7695280246974578688_n.jpg)

(Diakses pada: 17/06/2019)



Gambar III.12 Lodong

Sumber : [https://ecs7.tokopedia.net/img/cache/700/product-1/2018/11/19/44197001/44197001\\_7d8c9089-1090-478d-8c4d-ee57b487de44\\_2048\\_1536.jpg](https://ecs7.tokopedia.net/img/cache/700/product-1/2018/11/19/44197001/44197001_7d8c9089-1090-478d-8c4d-ee57b487de44_2048_1536.jpg)  
(Diakses pada: 17/06/2019)



Gambar III.13 Silat Benjang

Sumber : <https://bambangeriysite.files.wordpress.com/2016/04/pencak-silat.jpg>  
(Diakses pada: 17/06/2019)



Gambar III.14 Calung

Sumber: [https://1.bp.blogspot.com/-63f-Q-Ao9cQ/W4KH2Q4\\_UYI/AAAAAAAAAEiE/ZIKTRpHFnjE3PbCOM4lcGPHfvspmXfRyACLcBGAs/s1600/calung%2Brantay.jpg](https://1.bp.blogspot.com/-63f-Q-Ao9cQ/W4KH2Q4_UYI/AAAAAAAAAEiE/ZIKTRpHFnjE3PbCOM4lcGPHfvspmXfRyACLcBGAs/s1600/calung%2Brantay.jpg)  
(Diakses pada: 17/06/2019)



Gambar III.15 Jaipong

Sumber :  
<https://img1.androidappsapk.co/poster/2/d/5/com.LarasDev.FullSongJaipongan4.jpg>  
(Diakses pada: 17/06/2019)

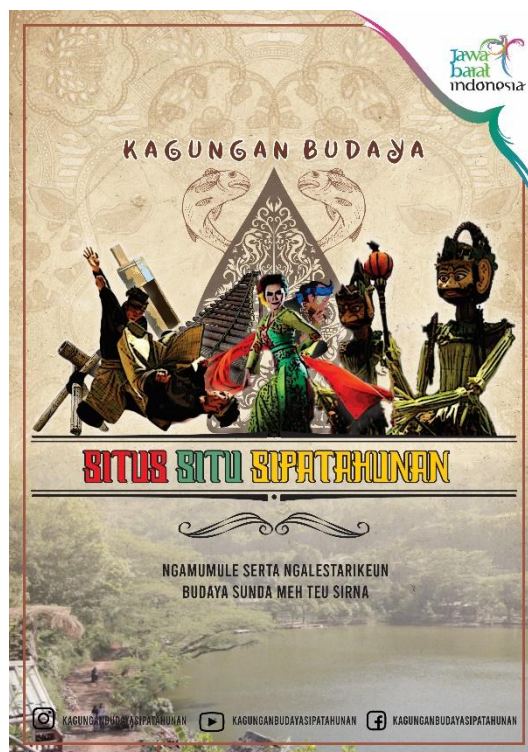


Gambar III.16 Wayang Longser

Sumber : [https://encrypted-](https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSbjCmL1jK_Kq1PCRu3beO6ZARG4zPanhI9v_0KP1pRV3xDi8.jpg)

[tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSbjCmL1jK\\_Kq1PCRu3beO6ZARG4zPanhI9v\\_0](https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSbjCmL1jK_Kq1PCRu3beO6ZARG4zPanhI9v_0KP1pRV3xDi8.jpg)  
KP1pRV3xDi8.jpg

(Diakses pada: 17/06/2019)



Gambar III.17 Ilustrasi Poster situs Situ Sipatahun

Sumber : Dokumen Pribadi

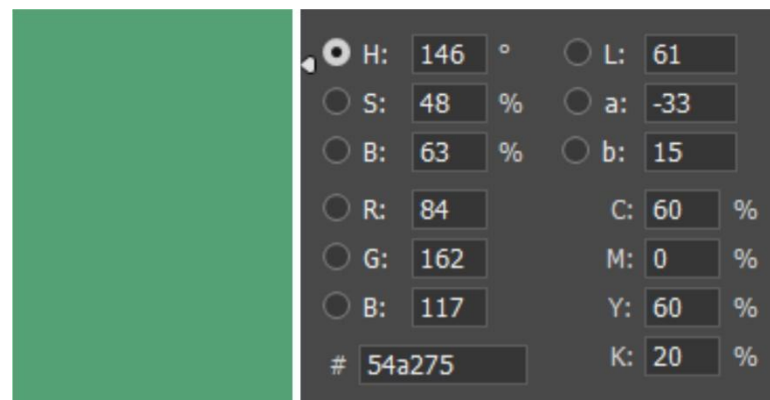
Berikut Ilustrasi yang dibuat melalui beberapa referensi objek yang didapat sehingga menjadi seperti gambar diatas. Ilustrasi dibuat menggunakan *Coreldraw X8* dengan menggunakan beberapa teknik yaitu, *tracing*, *color grading*, *cropping* dan *power clip*.

### III.3.5 Warna

Penggunaan warna dan nuansa yang ada di media utama pada dasarnya memberikan kesan tenang di area situs Situ Sipatahunan, karena menjadi salah satu strategi perancangan dengan keindahan di area Situ Sipatahunan.

#### a. Nuansa warna media utama

Dalam video pertama menampilkan nuansa Hijau dengan warna yang dominan dari daun-daunan dan pepohonan situs Situ Sipatahunan yang mempunyai arti warna alam, dan warna netral yang menimbulkan kesan misterius (Pratiwi, 2012).

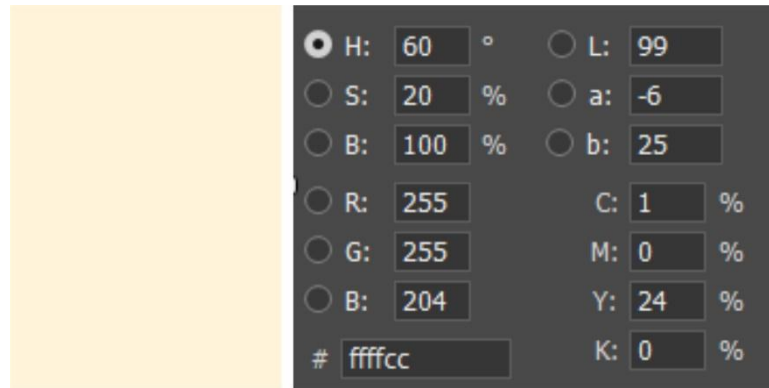


Gambar III.18 *ForeGround Color 1*

Sumber : *Adobe Photoshop CS6*

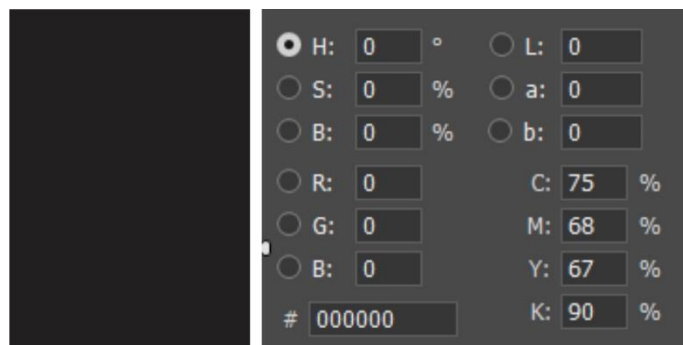
(Diakses pada: 17/06/2019)

Selanjutnya terdapat nuansa coklat muda yang menampilkan rute jalan Situ Sipatahunan, karena merupakan strategi perancangan untuk membuat *audience* tertarik dengan ke alaman tempat. Coklat muda memiliki arti identik dengan tanah dan memberi kesan tegas (Jones, 2015).



Gambar III.19 *ForeGround Color 2*  
Sumber : *Adobe Photoshop CS6*  
(Diakses pada: 17/06/2019)

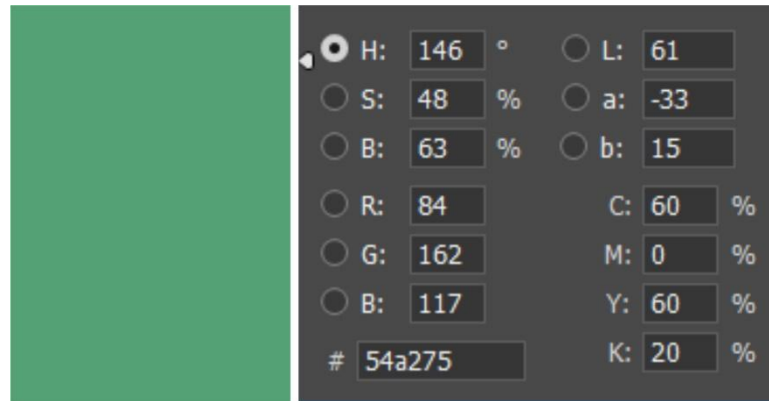
Warna hitam telah menjadi salah satu warna bagian yang dominan dalam beberapa *frame* video media utama yang memberikan nuansa seram dan misterius, hitam merupakan warna yang penuh misteri (Jones, 2015).



Gambar III.20 *ForeGround Color 3*  
Sumber : *Adobe Photoshop CS6*  
(Diakses pada: 17/06/2019)

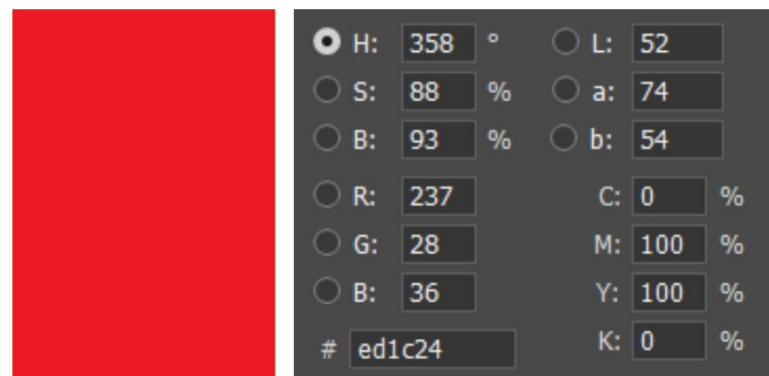
b. Nuansa warna desain media pendukung

Warna hijau tua dapat memiliki arti yang negatif kecuali dikaitkan dengan suasana lingkungan (Rizal, 2015). Tetapi dalam desain media pendukung ini melibatkan suasana dan keindahan alam, kesejukan di sekitar situs Situ Sipatahun, selain itu warna hijau juga dapat menjadi kesan ketenangan yang dapat mendukung secara visual.



Gambar III.21 *ForeGround Color 4*  
 Sumber : *Adobe Photoshop CS6*  
 (Diakses pada: 17/06/2019)

Warna selanjutnya adalah warna merah, warna ini sangat *familiar* di kalangan remaja yang memiliki symbol keberanian, kekuatan, misteri, namun juga bisa menjadi warna peringatan bahaya, (Jones, 2015). Warna ini dipilih karena ada ketentuan tertentu berupa larangan saat memasuki situs Situ Sipatahunan.



Gambar III.22 *ForeGround Color 5*  
 Sumber : *Adobe Photoshop CS6*  
 (Diakses pada: 17/06/2019)

Warna kuning digunakan pada media pendukung, tujuannya agar memberikan efek hangat dan elemen lainnya dalam media pendukung. Warna kuning merupakan warna yang penuh kehangatan, kebahagiaan, terbuka dan menjadi warna yang menarik perhatian (Jones, 2015). Menggunakan warna kuning agar menarik perhatian *audience*.



### III.3.6 Audio

Audio dalam media utama meliputi beberapa audio yang diedit kembali, diantaranya yaitu :

- Audio dalam tampilan video pertama yaitu tampilan *mandatory* bersamaan dengan audio yang dipotong dan diambil dari lagu *Sabilulungan Remix* oleh *Sinless music* di *youtube* yang didalamnya terdapat suara saron, suling dan alat musik tradisional lainnya dengan nuansa modern tanpa menghilangkan aspek asli dari *music* Sunda, lantunan musik tersebut memberikan kesan khas kebudayaan Sunda, dan terdapat efek yang pas untuk perpindahan transisi yang ditampilkan. Volume mengecil setelah pindah ke *frame* saat narator menceritakan alur video.
- Audio yang diambil dari *youtube mp4 traditional Indonesia Music instrumental meet trap music* menjadi *background* dari video media utama karena lebih memunculkan suara alat musik khas budaya Sunda, di variasikan dengan remix tanpa harus menghilangkan musik alami khas Sunda, mengingat *target audience* adalah remaja, jadi perlu adanya *mixing* pada music, agar *audience* betah menonton video dengan musik yang enak didengar.
- Audio berasal dari rekaman saat *shooting* di area situs Situ Sipatahunan seperti suara air, suara angin, dan suara alam disekitarnya untuk memberikan suasana yang alami.