BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Strategi Perancangan

Dalam strategi perancangan dibagi menjadi beberapa proses yang diawali dengan melakukan penelitian terhadap permasalahan parkour saat ini. Setelah menemukan permasalahan, maka data yang telah didapat dari berbagai sumber akan dilanjutkan dengan proses analisa dan komparasi.

III.1.1 Khalayak Sasaran Perancangan

Sasaran utama dalam perancangan ini adalah para pemula yang belum pernah bergabung dalam komunitas parkour di kota Bandung. Perancangan ini akan ditujukan pada masyarakat dari segala umur sebagai target sekunder. Berdasarkan penelitian pemula akan mencari tahu melalui internet untuk mempelajari parkour. Diharapkan bisa menarik minat pemula untuk bergabung dengan komunitas parkour dan didampingi langsung oleh instruktur parkour. Dari informasi diatas maka kahayak sasaran perancangan akan dijelaskan dari segi demografis, psikografis dan geografis.

1. Demografis

   Remaja usia 13-21 tahun dengan aktifitas lingkungan sosial atau masyarakat. Target audiens sebagai konsumen pembaca meliputi jenis kelamin laki-laki atau perempuan, kategori usia mulai 13-21 tahun dengan kelas sosial masyarakat bertaraf B (menengah).
2. Psikografis

   Tertarik dengan hal baru, menyukai olahraga ekstrem, aktif dalam kegiatan sosial.
3. Geografis

   Wilayah kota Bandung sebagai sasaran utama karena kota Bandung merupakan salah satu kota yang telah terafiliasi oleh Parkour Indonesia.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

1. Pendekatan Komunikasi Visual

   Sebagai referensi perancangan ini akan menggunakan key visual dengan menambahkan *black bar* agar memiliki kesan seperti film aksi. Dapat dicontohkan pada bagian-bagian tertentu seperti pengenalan latar tempat akan terlihat *black bar* pada bagian atas dan bawah.



Gambar III.1 *Black Bar*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

Pada perancangan ini akan menggunakan pesan kinetik yang terdiri dari tiga komponen utama yaitu fasial, gestural dan postural.

- Pesan Fasial

  Pesan fasial akan diekspresikan oleh narasumber dengan ekspresi yang menyenangkan dan semangat agar penonton tidak jenuh atau merasa bosan.

- Pesan Gestural

  Pesan gestural akan ditampilkan oleh narasumber berupa gerakan tangan sekaligus mempraktekkan setiap detil teknik dasar parkour.

- Pesan Postural

  Pesan postural akan dilakukan narasumber di sekitar tempat yang dekat dengan proses pemberian materi mengenai teknik dasar parkour.

2. Pendekatan Komunikasi Verbal

   Dalam pendekatan komunikasi verbal perancangan tutorial ini akan menggunakan bahasa Indonesia yang disesuaikan untuk remaja serta disisipkan bahasa Inggris khususnya pada bagian nama-nama teknik dan ajakan, hal tersebut bertujuan untuk mengajarkan bahasa inggris dengan mudah dan informasi yang disampaikan lebih menarik.

III.1.3 Materi Pesan

Materi pesan yang disampaikan akan berupa informasi kepada khalayak yang dimulai dari persiapan serta peraturan sebelum melakukan kegiatan parkour, dilanjutkan dengan tutorial dari tujuh teknik dasar parkour.

III.1.4 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang dipilih berupa media informasi mengenai tutorial tujuh teknik dasar parkour dikemas dengan unsur videografi berjudulkan PASSION yang merupakan singkatan dari Parkour Session. Video ini akan dipadukan efek animasi kartun dan tipografi yang sesuai untuk disampaikan pada khalayak, serta beberapa media pendukung untuk menarik minat masyarakat terhadap parkour. Tahap awal yang perlu dilakukan dalam perancangan tutorial ini adalah menentukan *storyline* dan membuat *storyboard*.

III.1.4.1 *Storyline*

Storyline merupakan inti dari naskah yang dibuat seperti alur cerita. Dalam perancangan video tutorial tujuh teknik dasar parkour akan dijelaskan seperti berikut:

1. Perkenalan dari instruktur parkour sebagai pembawa acara.
2. Penjelasan singkat mengenai parkour.
3. Pembawa acara menjelaskan beberapa aturan dan persiapan sebelum memulai latihan parkour.
4. Cuplikan mengenai gerakan parkour.
5. Penjelasan tutorial mengenai teknik dasar *balance.*

6. Cuplikan mengenai gerakan parkour.
7. Penjelasan tutorial mengenai teknik dasar *quadro pedal.*
8. Penjelasan tutorial mengenai teknik dasar *jumping.*
9. Penjelasan tutorial mengenai teknik dasar *landing.*
10. Cerita pengalaman singkat instruktur parkour.
11. Penjelasan tutorial mengenai teknik dasar *rolling.*
12. Penjelasan tutorial mengenai teknik dasar *climbing.*
13. Penjelasan tutorial mengenai teknik dasar *vault.*
14. Pesan dan saran dari instruktur parkour.
15. Penutupan dilanjutkan dengan cuplikan gerakan parkour.

III.1.4.2 *Storyboard*

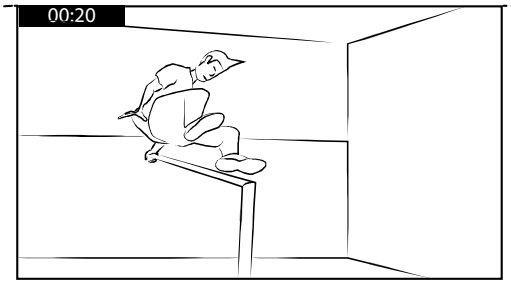
Setelah pembuatan *storyline* maka perancangan dilanjutkan dengan pembuatan *storyboard* yaitu merupakan deskripsi dari setiap adegan yang ada pada *storyline* yang dikembangkan kedalam sketsa visual dapat dijelaskan sebagai berikut:

00:11



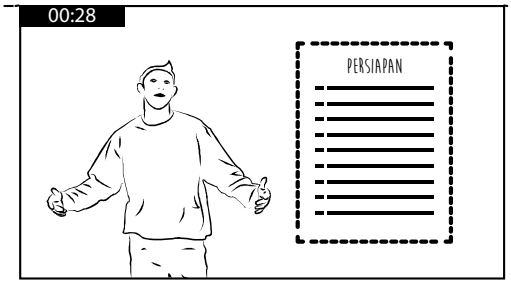
Perkenalan pembawa acara sekaligus sebagai pemberi materi tutorial teknik dasar parkour. Memberikan penjelasan singkat tentang parkour.

00:20



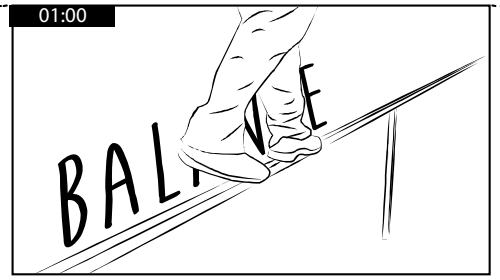
Cuplikan showreel parkour (slow motion)

00:28



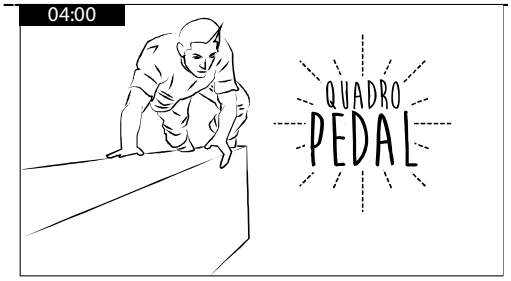
Instruktur parkour menjelaskan aturan dan persiapan sebelum memulai latihan parkour.

01:00



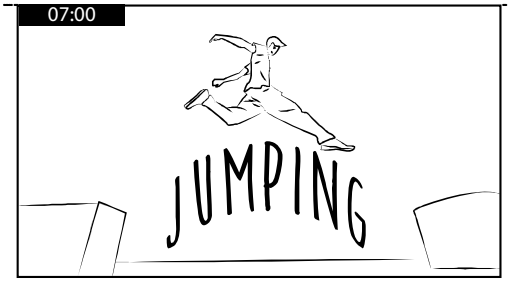
Penjelasan mengenai teknik dasar BALANCE.

04:00

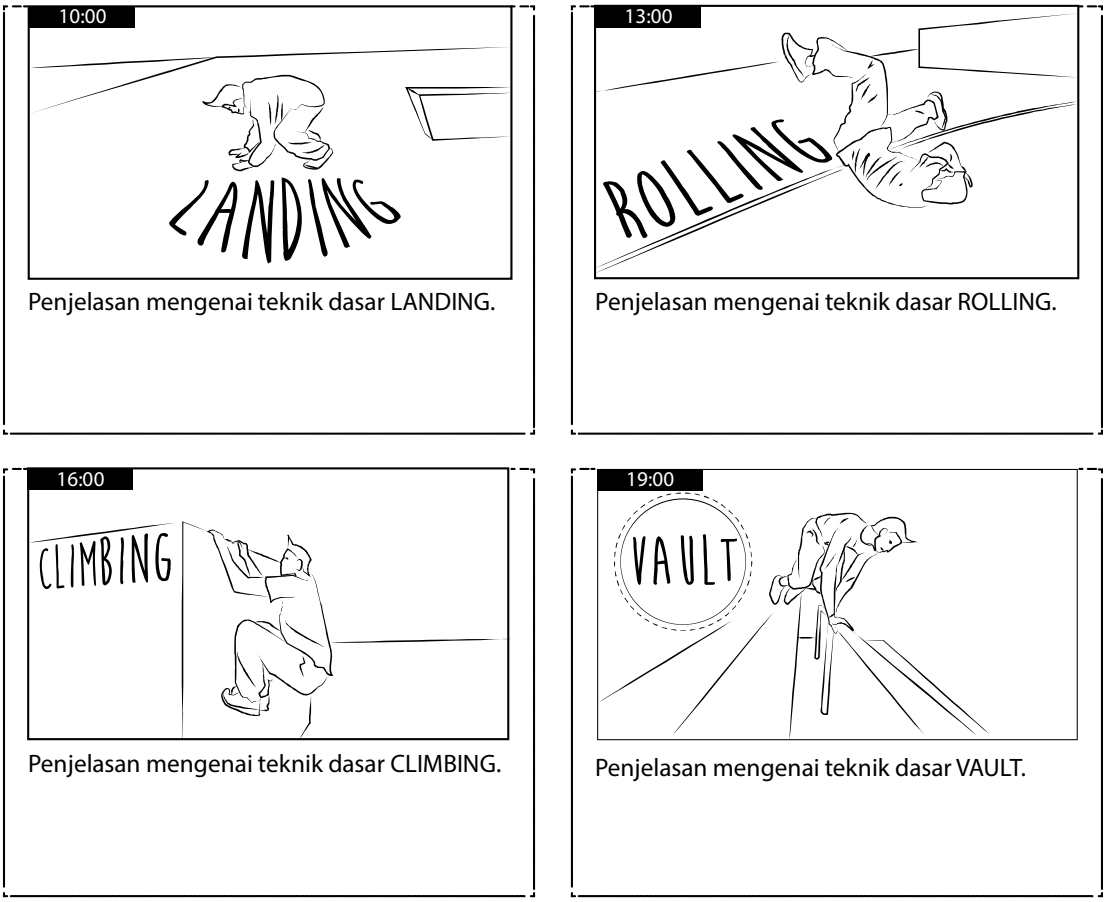


Penjelasan mengenai teknik dasar QUADRO PEDAL.

07:00



Penjelasan mengenai teknik dasar JUMPING.



Gambar III.2 *Storyboard*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

III.1.5 Strategi Media

1. Media Utama

   Menurut Cheppy Riyana (2007) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Berdasarkan tujuannya video dapat dijadikan sebagai media cerita, dokumenter, berita, pembelajaran dan presentasi. Media utama dalam perancangan ini merupakan sebuah video pembelajaran mengenai tujuh teknik dasar parkour untuk pemula. Video berdurasi sekitar dua puluh menit yang akan dikemas dalam bentuk DVD dan beberapa media pendukung.

2. Media Pendukung

   Media pendukung berguna untuk mendampingi media utama dalam penyampaian media informasi. Media-media pendukung yang digunakan akan disesuaikan berdasarkan target audiens agar lebih efektif untuk menyampaikan pesan dari permasalahan yang ada. Media pendukung tersebut antara lain:

- Brosur

  Brosur merupakan alat publikasi resmi yang berisi berbagai informasi mengenai suatu produk, layanan, program dan sebagainya. Brosur yang akan dibuat berisikan tutorial tujuh teknik dasar parkour untuk pemula.

- *T-Shirt*

  T-shirt merupakan pakaian yang digunakan untuk menutup bagian tubuh. *T-shirt* dapat digunakan sebagai media pendukung dengan membuat enam macam desain yang menjelaskan tujuh teknik dasar parkour untuk pemula.

- *X-Banner*

  X-Banner biasa digunakan untuk media promosi sebuah produk, layanan, program dan sebagainya. Dalam perancangan *X-banner* akan digunakan di setiap event parkour.

- Poster

  Poster adalah media publikasi yang terdiri atas tulisan, gambar ataupun kombinasi antar keduanya dengan tujuan memberikan informasi kepada khalayak. Poster yang dibuat akan didistribusikan ketika launching DVD tutorial.

- Stiker

  Stiker yang terdiri dari enam desain terkait teknik dasar parkour untuk pemula.

- *Drawstring Bag*

  Tas sebagai tempat untuk setiap pembelian paket DVD, dapat digunakan praktisi setiap latihan.

III.1.6 Strategi Distribusi

Video tutorial "Teknik Dasar Parkour Untuk Pemula" akan didistribusikan melalui komunitas Parkour Bandung yang akan ditayangkan saat peresmian anggota komunitas tersebut. Selain itu video tutorial akan dijual untuk umum dengan sistim *pre-order*. Dalam setiap pembelian video akan dikemas dalam bentuk DVD beserta media pendukung lainnya seperti, *sticker*, poster, *t-shirt* dan *drawstring bag*.

Tabel III.1 Jadwal distribusi
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

	Media	2016											
		Juli				Agustus				September			
	Media Utama												
A	Video (DVD)	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
B	Video (YouTube)	●	●	●	●	●	●						
	Media Pendukung												
A	Brosur	●	●	●	●	●		●		●		●	
B	Poster	●	●	●	●	●				●			
C	Stiker	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
D	T-shirt	●				●				●			
E	X-Banner	●				●				●			
F	Drawstring Bag	●				●				●			

Sebagai media distribusi video tutorial akan diunggah melalui media sosial seperti Youtube, Facebook, dan Instagram. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah masyarakat untuk mengakses informasi melalui *gadget* sebagai media pembelajaran.

III.2 Konsep Visual

III.2.1 Format Desain

Konsep visual dalam perancangan video tutorial ini berupa teknik pengambilan gambar yang dipadukan dengan elemen-elemen visual seperti tipografi dan animasi efek kartun yang diiringi *backsound* dan *voice over*, dengan tujuan agar penyampaian informasi tidak membosankan dan mudah dimengerti oleh khalayak. Video ini akan menggunakan ukuran 16:9 atau sering disebut *full hd.*

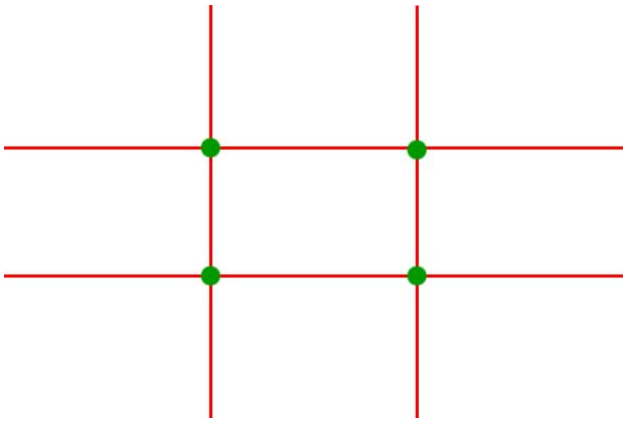


Gambar III.3 Scene video Stampede
Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=yxbDwGMVZlU.jpg
(15/06/ 2016)

III.2.2 Tata Letak

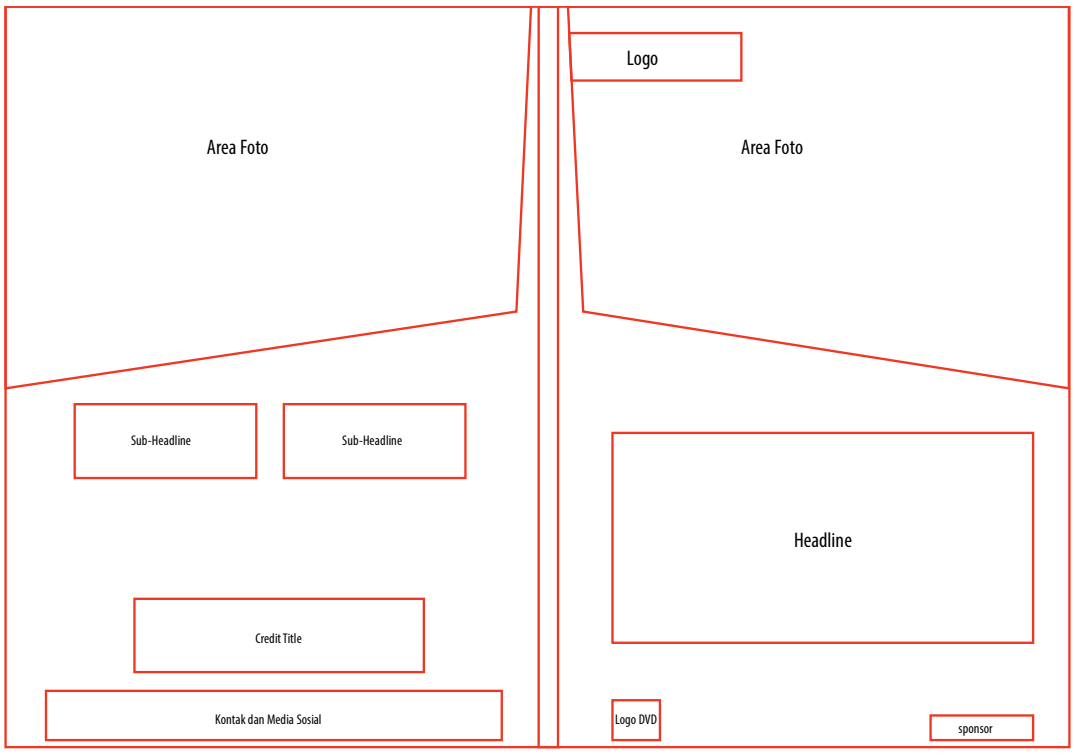
Penggunaan tata letak pada video tutorial ini menggunakan komposisi *rules of thirds* yaitu dengan membuat empat titik mata untuk menempatkan *point of interest* sebuah gambar pada salah satu titik tersebut. Dalam ilmu desain disebutkan bahwa saat melihat sebuah gambar, mata manusia secara natural tertuju pada salah satu titik mata dibandingkan pada pusat titik tengah gambar. Sehingga gambar yang disusun dengan

komposisi rules of thirds lebih enak dipandang karena sejalan dengan cara mata melihat gambar.

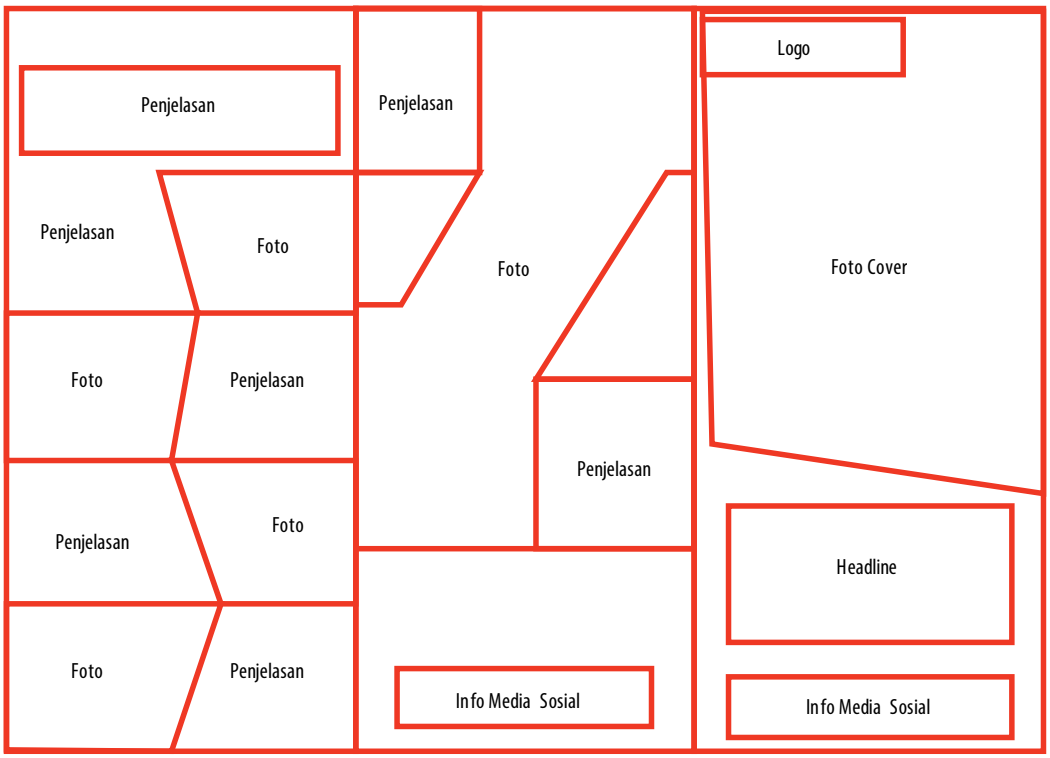


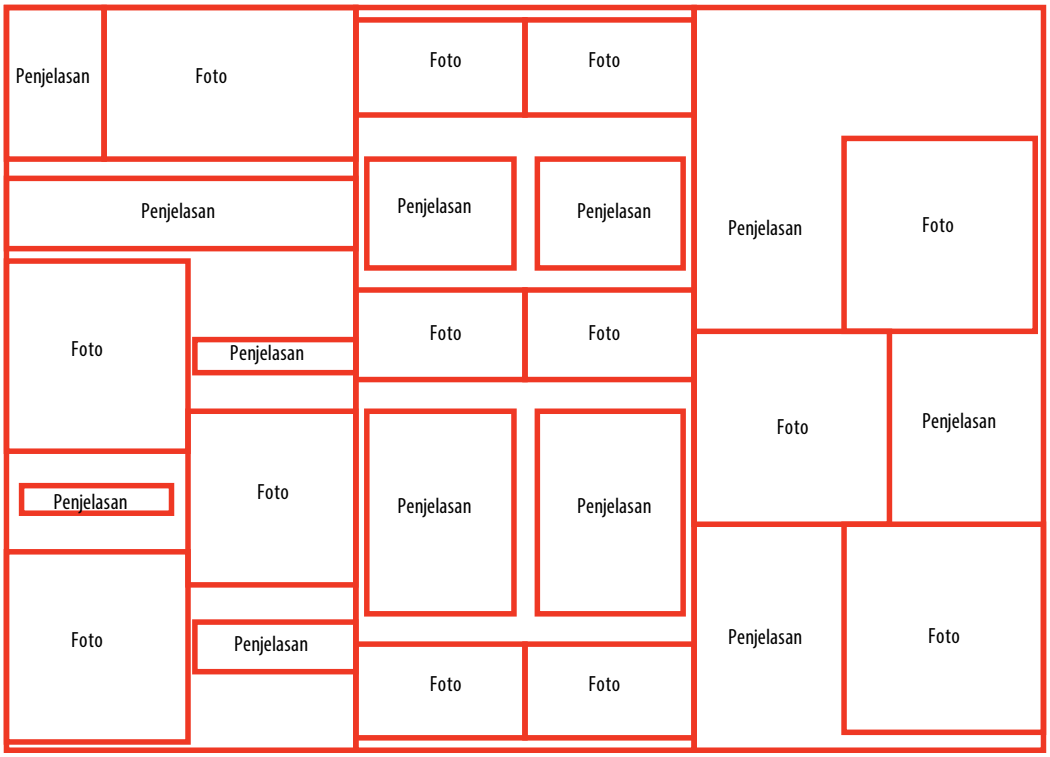
Gambar III.4 Rules of Thirds
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

Penggunaan tata letak pada media pendukung terdiri dari *headline, sub-headline,* penjelasan dan kumpulan gambar.

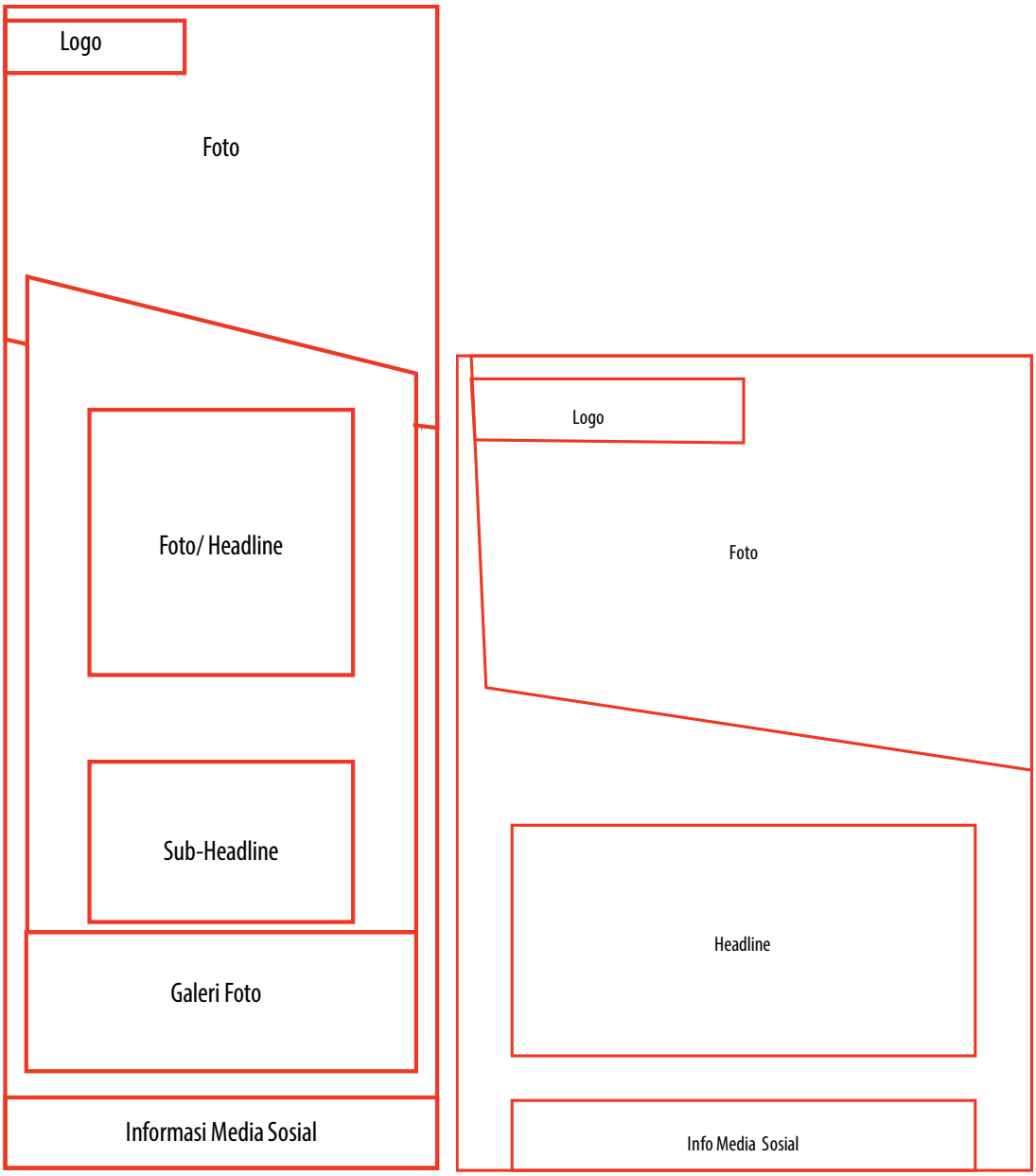


Gambar III.5 *Layout* DVD
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)





Gambar III.6 *Layout* Brosur
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

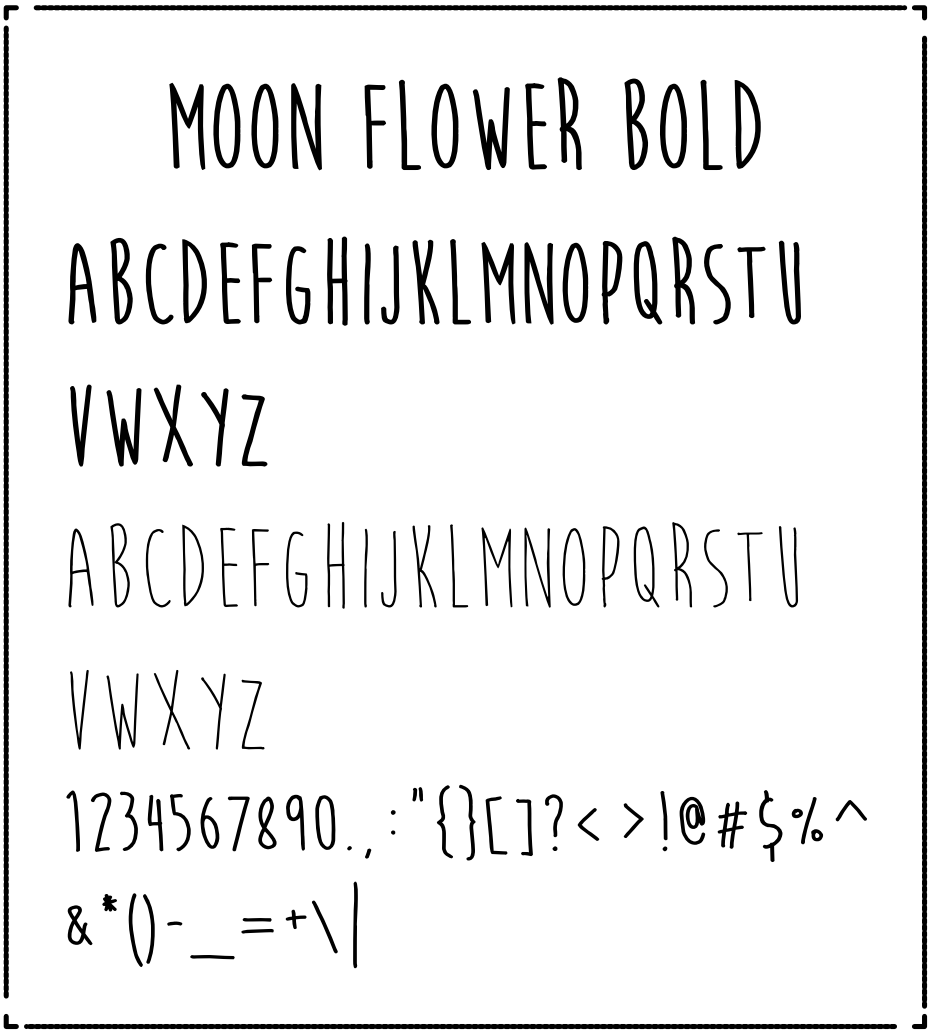


Gambar III.7 *Layout X-Banner* dan Poster
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

III.2.3 Huruf

Penggunaan tipografi pada video tutorial ini disesuaikan dengan gaya konsep visual yang digunakan, adapun font yang digunakan adalah Moon Flower Bold dan Myriad

Pro. Font tersebut dipilih karena ingin memberikan kesan santai saat ditayangkan, dan menyesuaikan dengan karakter dari pengisi suara.



Gambar III.5 *Font* Moon Flower Bold
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)



Gambar III.6 *Font* Myriad Pro
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2016)

III.2.4 Audio

Untuk audio dalam perancangan ini dibagi menjadi dua jenis yaitu dalam bentuk *voice over* yang berarti akan ada pengisi suara untuk narasi dan penjelasan singkat dari video yang akan ditayangkan. Selanjutnya adalah dalam bentuk *backsound* berupa lagu untuk membuat tutorial lebih menarik dan tidak membosankan. Selain mengambil dari lagu yang sudah ada, dari perancangan ini akan membuat lagu yang sesuai agar memiliki hak cipta karya orisinalitas untuk menghindari terkena *banned* ketika diunggah ke media sosial Youtube.