BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Target *Audiens*

Segmentasi dari target masyarakat yang dituju dalam perancangan media informasi ini meliputi beberapa faktor diantaranya adalah sebagai berikut:

- Demografis
  Praktisi atau orang yang mempelajari beladiri capoeira
  Usia 15 – 40 tahun, karena anggota Capoeira meliputi anak – anak sampai orang dewasa.
  Gender laki-laki dan perempuan
- Psikografis
  Orang yang mempunyai pola hidup sehat suka akan berolahraga.
- Geografis
  Seluruh wilayah indonesia

III.2 Strategi Perancangan

Media informasi visual, merupakan media yang tepat dan efektif dalam menyampaikan sebuah informasi. Keberhasilan sebuah media sebagai alat penyampaian informasi sangat dipengaruhi oleh komunikasi sebagai unsur penting didalamnya. Dalam media ini terdapat suatu bentuk komunikasi yang berfungsi untuk serta memberi informasi sehingga *audience* terpengaruh hingga melakukan tindakan.

III.2.1 Tujuan Perancangan

Tujuan perancangan media informasi ini untuk memberitahu unsur – unsur penting dalam kegiatan *Roda de Capoeira* yang belum banyak diketahui anggota baru yaitu musik, lagu, permainan, agar anggota baru tidak hanya menilai sebagai sebuah tarian dan akrobatik.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

1. **Komunikasi Verbal**

   Penyampaian komunikasi dalam media informasi ini lebih menitik beratkan pada pemakaian narasi dan narasumber, sehingga akan lebih mudah dan cepat dipahami oleh masyarakat. Karena dalam filmnya narasumber yaitu (Nugi, pelatih Capoeira) menggunakan bahasa Indonesia yang digunakan dalam pergaulan sehari hari yang dimengerti oleh masyarakat umum. Serta adanya lagu yang dinyanyikan dengan bahasa Portugis, yaitu lagu khas dari Capoeira itu sendiri.

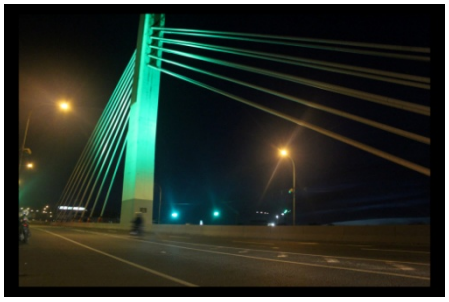
2. **Pendekatan Visual**

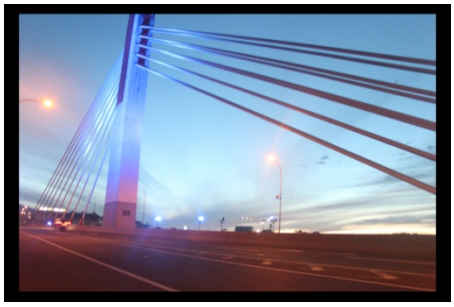
   Tampilan visual yang diperlihatkan adalah suasana aktifitas atau kegiatan Capoeira yaitu *Roda de Capoeira*. Lalu akan ditambahkan dengan efek-efek visual sederhana yang mendukung, dan memakai sudut dan tehnik pengambilan gambar yang menarik dan nyaman untuk dilihat. Dalam pengambilan sudut (*angle*) menggunakan teknik, diantaranya sudut atas (*high angle*), sudut bawah (*low angle*) dan kemiringan kamera.

III.2.3 Strategi Kreatif

Ada berbagai cara yang digunakan dalam pembuatan media informasi ini. Yang pertama isi dari materi film dokumenter ini berisikan tentang kegiatan roda de Capoeira, lalu akan disisipkan wawancara langsung dari pelatih Capoeira. Pada perpindahan antara adegan satu dengan adegan yang lainnya diberi *effect fade in* dan effect *fade out*, agar memperkuat estetika sinematografi supaya film ini tidak terlihat monoyon dan bagus untuk disimak.

Dan pada film dokumenter ini ada beberapa menggunakan teknik, teknik pertama pengambilan gambar pada video *timelapse.*





Gambar III.3 Timelapse Tugu Jembatan Pasupati

Sumber : Dokumen Pribadi

III.2.4 Strategi Media

Media adalah alat penghubung, perantara dan sarana serta saluran alat komunikasi untuk memperkenalkan dan mempromosikan pesan kepada target sasaran. Dengan perencanaan sistematik dan mendapatkan tanggapan dari penerima pesan.

III.2.5 Pemilihan Media

Pemilihan media berfungsi untuk membatasi media yang akan digunakan dalam perancangan media informasi unsur – unsur pendukung dalam kegiatan Capoeira yaitu roda de Capoeira agar tidak terlalu luas dengan pertimbangan disesuaikan dengan target yang dituju. Maka pemilihan media yang akan digunakan haruslah efesien dan tepat sasaran.

Media dapat dibedakan menjadi dua, yaitu media utama dan media pendukung

1. **Media Utama**

   Film Dokumenter

   Media film dokumenter ini menjelaskan secara detail faktor – faktor penting untuk mendukung dalam kegiatan Capoeira yaitu roda dan jenis – jenis permainan didalam roda.

   Informasi yang disuguhkan dalam media utama ini memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi, sehingga mudah di cerna oleh target audien.

   - **Definisi Film**

     Film merupakan media yang menyajikan pesan audio, visual dan gerak.Oleh karenanya, film memberikan kesan yang

impresif bagi penontonnya. Seperti hal nya dalam buku “Mari Membuat Film”, Heru Effendy (2009) menjelaskan “film dokumenter menyajikan realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan” (h.4). Bila dilihat dari pemahaman film maka film digunakan sebagai media yang membentuk realitas. Cerita yang ditayangkan lewat film dapat berbentuk fiksi atau non fiksi. Lewat film, informasi dapat bdengan lebih mendalam karena film adalah media.

2. Media Pendukung

Media pendukung ini bersifat menunjang, melengkapi atau mempertegas media utama agar penyampaiannya mudah di terima oleh masyarakat.

Adapun media pendukung tersebut adalah sebagai berikut :

- Poster

  Poster merupakan media luar ruang yang informasinya mudah tersampaikan.

- X – Banner

  Media ini digunakan untuk memberikan informasi atau promosi pada saat pemutaran film documenter.

- Pin

  Sebagai media pelengkap yang diberikan secara cuma-cuma, yang berfungsi sebagai pengingat.

- Gantungan Kunci

  Sebagai media pelengkap yang diberikan secara cuma-cuma, yang berfungsi sebagai pengingat.

- Baju Kaos

  Sebagai media pelengkap yang diberikan secara cuma-cuma, yang berfungsi sebagai daya tarik masyarakat.

- Kalender

  Sebagai media pelengkap yang diberikan secara cuma-cuma, yang berfungsi sebagai pengingat.

- Cover CD

Sebagai media pelengkap yang diberikan secara cuma-cuma, yang berfungsi sebagai pengingat.

- Tas

  Sebagai media pelengkap yang diberikan secara cuma-cuma, yang berfungsi sebagai pengingat

III.3 Konsep Visual

Untuk menghasilkan infomasi melalui media audio visual yang baik, tentu dibutuhkan sebuah konsep visual yang baik pula karena ini dimaksudkan agar tidak terjadinya kesalahan dalam penyampaian pesan ataupun informasi. Konsep visual merupakan awal dari sebuah gagasan yang diperoleh dari sebuah pemahaman dan pendalaman materi dari semua permasalahan yang telah dikaji.

III.3.1 Format Desain

Format desain pada film dokumenter ini menggunakan video *high resolution* yaitu 1280 x 720 *pixel* dengan perbandingan aspek rasio 4 : 3. Aspek rasio merupakan perbandingan lebar dan tinggi dari sebuah *pixel* dalam sebuah gambar. Sedangkan format kemasan dari film pendek ini berupa CD. Judul yang akan di pilih atau di gunakan dalam film pendek ini adalah *"Roda de Capoeira"*.

Kemudian untuk media-media yang dibuat, dalam film pendek ini dengan format terakhir yang akan digunakan adalah format cd, dengan durasi film ± 15 menit yang akan dipusblish kedalam *format file* *.mp4 .

III.3.2 Layout

Pada film ini akan ditampilkan fugur pelatih capoeira yang menggunkan mode *close up*,penampakan pelatih dalam wawancara akan diposisikan sebelah kiri layar agar kegiatan yang berlangsung pada proses wawancara terlihat, yang memebrikan kesan yang tidak monoton.

III.3.3 Tipografi

Untuk tipografinya sendiri, film ini menggunakan jenis-jenis font yang sederhana. Adapun contoh dari tipografi yang dipakai untuk penulisan nama figur dan *title* dalam film ini adalah sebagai berikut : Font untuk tulisan utama

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

.,<>/?;:'"[]{}=+-_)(*&^%$#@!

Dalam pemilihan font untuk tulisan utama menggunakan jenis font “broadway”. Font ini mendukung untuk menampilkan kesan yang tidak monoton dan sederhana. Font untuk tulisan pendukung/keterangan adalah Verdana

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

,. / < > ? ; ’ : ” [ ] { } = - + _) (* & ^ % ! @ # $

III.3.4 Ilustrasi

Mengambarkan apa yang yang sedang dijelaskan narasumber sehingga memperkuat penjelasannya, dengan menggabungkan tipografi yang sesuai sebagai pendukung. Adapun bagian – bagiannya adalah :

1. Aktifitas sebelum kegiatan dimulai



Gambar III.4 Sebelum kegiatan dimulai

Sumber : Dokumen Pribadi

Mempersiapkan alat – alat musik dan seragam untuk kegiatan roda, serta pemanasan olah tubuh agar tidak terjadi kecelakaan dalam melakukan gerakan – gerakan tertentu atau cedera.

2. Pembukaan



Gambar III.5 Pembukaan

Sumber : Dokumen Pribadi

Berdoa dan mulai memainkan alat musik.

3. Dua orang mulai melakukan permainan didalam lingkaran



Gambar III.6 Dua orang pemain atau *jogador*

Sumber : Dokumen Pribadi

Lalu meliputi kegiatan atau aktifitas yang berlangsung.

4. Wawancara narasumber



Gambar III.7 Wawancara Narasumber

Sumber : Dokumen pribadi

Narasumber yang dimaksud adalah pelatih Grupo Capoeira Brasil Indonesia.

5. Macam – macam alat musik yang digunakan



Gambar III.8 Alat music yangdigunakan

Sumber : Dokumen pribadi

III.3.5 Warna

Untuk pemilihan warna sendiri, lebih mendominasikan warna-warna kuning, hijau dan biru, karena warna-warna ini adalah warnna yang khas dengan bendera brasil.



- Warna Biru mengartikan keluasan aspek yang ada pada Capoeira yang meliputi music nyanyian tarian dan sebagainya.
- Warna Kuning mengartikan filosofi yang ada pada setiap gerakan dan aktifitas Capoeira
- Warna Hijau mengartikan alami dari budaya Brasil dari zaman dulu sampai sekarang.

III.4 Sinopsis

Tugu Jembatan Pasopati merupakan salah cirri khas dari kota Bandung yang dimana sama halnya dengan aktivitas Roda adalah cirri khas dari Capoeira yang tidak bisa dipisahkan. Dengan kekreatifitasan dari warga Bandung menjadikan kota ini kota yang maju dan modis, dilihat dari banyaknya komunitas – komunitas yang ada dikota Bandung salah satunya Capoeira. Ada beberapak grup atau *grupo* Capoeira yang terdapat diada dikota ini seperti Senzala, Argola De Ouro, dan Grupo Capoeira Brasil. Grupo Capoeira Brasil berkembang melalui Unit Kegiatan Mahasiswa dibeberapa kampus dikota Bandung seperti, ITB (Institute Teknologi Bandung), UNPAD (Universitas Padjajaran), UNTEL (Universita Telkom), UPI (Universitas Pendidikan Indonesia). Kegiatan Capoeira ini berpusat di ITB (Institute Teknologi Bandung) yang melakukan roda setiap minggunya.

Sebelum melakukan roda, anggota Capoeira atau disebut Capoeirista terlebih dahulu mempersiapkan alat musik dan seragam yang digunakan serta melakukan pemanasan atau *warming up*,agar tidak terjadi cedera dalam melakukan kegiatan. Dimulai dengan alunan musik yang dipimpin olah berimbau dan menyanyikan lagu khas Capoeira yang berbahas Portugis. Untuk para Capoeirista yang berdiri

dilingkaran roda wajib melakukan tepuk tangan atau *claping* sesuai dengan tempo musik.

Permainan akan dimulai ketika pemimpin roda yang memegang alat musik berimbau sudah memberikan izin. Permainan dilakukan secara bergantian oleh anggota Capoeira sampai dengan selesai, biasanya kegiatan ini dilakukan ± 2 jam lamanya. Setelah kegiatan selesai biasanya para Capoeirista masih melakukan aktifitas seperti melatih permainan alat musik dan akrobatik.

III.4.1 *Storyline*

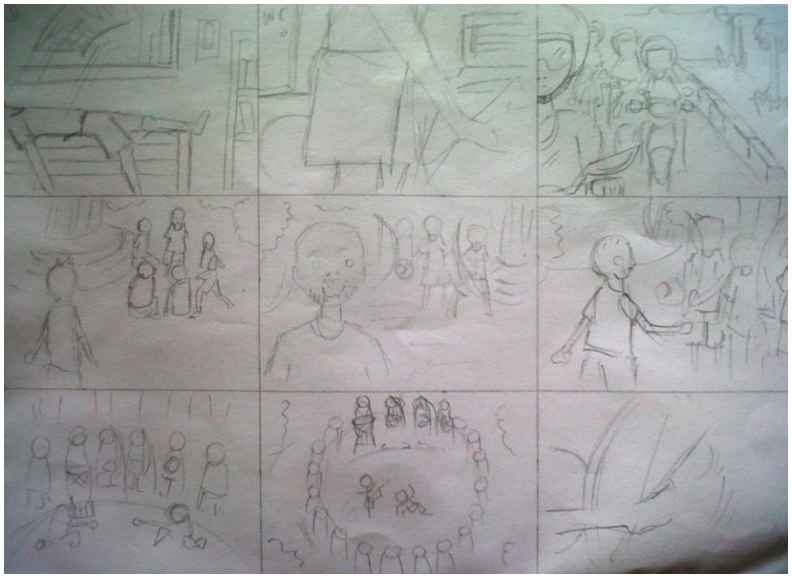
Sebuah naskah cerita dalam bentuk teks. merancang naskah merupakan spesifikasi dari teks dan narasi dalam aplikasi multimedia. dalam merancang naskah, analis menetapkan dialog dan urutan elemen-elemen secara rinci.

- Suasana kota Bandung
- Tugu Jembatan Pasupati
- Aktifitas sebelum melakukan kegiatan
- Pemanasan dan mempersiapkan alat musik
- Wawancara dengan salah satu pelatih
- Memulai kegiatan Capoeira yaitu roda
- Pemimpin roda mulai memainkan alat musik
- Wawancara dengan pelatih lainnya
- Dua orang capoeirista masuk kedalam lingkaran roda dan mulai melakukan permainan secara bergantian
- Capoeirista lainnya melakukan tepuk tangan sesuai tempo musik dan menjawab lagu yang dinyanyikan
- Pergantian permainan dalam roda
- Pemain musik memulai tempo musik yang lebih cepat
- Permainan berakir dengan kegembiraan

III.4.2 *Storyboard*

Storyboard disini bertujuan untuk memudahkan dalam pengambilan gambar dan memandu, sutradara, kameramen editor dan seluruh kru yang terlibat didalamnya.

Karena storyboard sangat berfungsi sekali dalam memberikan arahan saat akan mengambil gambar agar sesuai dengan cerita yang diinginkan.



Gambar III.9 *Storyboard*

Sumber : Dokmen pribadi

III.4.3 *Audio*

Musik merupakan salah satu elemen penting dalam memperkuat kesan, nuansa dan suasana sebuah film. Musik dapat dikelompokan dalam 2 kelompok yaitu ilustrasi musik dan lagu. Ilustrasi musik digunakan sebagai musik latar yang mengiringi selama cerita berjalan, sedangkan lagu digunakan sebagai pengiring dalam film yang membentuk karakter dam kesan dan suasana sebuah film.

- iIustrasi musik : instrument berimbau (alat musik khas Capoeira)
- lagu : lagu yang dipilih adalah lagu dari Capoeira itu sendiri.