BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL MEDIA INFORMASI

III.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan terdiri dari dua kata yaitu strategi dan perancangan dan masing-masing memiliki arti kata yang berbeda, strategi adalah sebuah proses pencapaian.

Antony (dalam Hidayat 2000: 1) menyatakan bahwa strategi adalah suatu teknik yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan. Secara umum strategi diartikan suatu cara, teknik, taktik, atau siasat yang dilakukan seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Sedangkan perancangan diartikan sebagai sebuah aktivitas mengenai usulan-usulan yang merubah sesuatu yang telah ada menjadi sesuatu yang lebih baik.

Strategi Perancangan mengenai nelayan Binuangeun pada pengrajin perahu tradisional yang dibuat oleh masyarakat setempat yaitu melalui media informasi berupa video dokumenter dengan menggunakan teknik faktual dan eksposisi, faktual bertujuan untuk menggambarkan keadaan objek berdasarkan fakta-fakta yang dilihat Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Faktual dapat diartikan sebagai hal (keadaan, peristiwa) yang merupakan kenyataan, sesuatu yang benar-benar ada atau terjadi. Sedangkan eksposisi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Eksposisi yaitu uraian (paparan) yang bertujuan menjelaskan maksud dan tujuan, dimana Perancangan ini juga bertujuan untuk memaparkan atau menjelaskan sesuatu dengan tujuan memberikan informasi dan memperluas pengetahuan kepada masyarakat.

III.1.1 Tujuan Komunikasi

Mengenai perancangan suatu informasi, hal yang sangat penting adalah komunikasi yang dibutuhkan dalam memberikan sebuah informasi agar masyarakat mendapatkan informasi yang tepat dan akurat. Tujuan komunikasi dari perancangan media informasi ini yaitu diharapkan supaya masyarakat

khalayak mengetahui pesan-pesan yang akan disampaikan dengan mudah dan dimengerti.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Secara umum komunikasi dapat disebutkan sebagai proses pengiriman dan penerimaan pesan atau berita (informasi) antara dua orang atau lebih dengan cara efektif, sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami (Barata, 2003).

Dalam menyampaikan sebuah informasi kepada masyarakat maka harus adanya sebuah pendekatan komunikasi agar informasi yang disampaikan dapat dengan mudah dipahami oleh masyarakat, sehingga diharapkan pendekatan ini dapat menarik, komunikatif dan inovatif. Maka dibuatlah strategi komunikasi visual dan strategi komunikasi verbal untuk menyampaikan sebuah informasi mengenai perahu tradisional nelayan Binuangeun dalam video dokumenter.

Berikut ini merupakan penjelasan dari komunikasi verbal dan komunikasi visual yang digunakan dalam menyampaikan informasi perahu tradisional nelayan Binuangeun melalui media video dokumenter.

1. Pendekatan Visual

Strategi komunikasi visual yang digunakan di media video dokumenter ini menggunakan gaya cinematography Observatory atau Direct Cinema. Observatory atau Direct Cinema adalah suatu teori dan konsep video dokumenter yang dianggap mampu memperlihatkan realita visual secara sederhana dan apa adanya, karena dapat mempertahankan atau menjaga spontanitas aksi dan karakter sesuai kejadian (Garzon 2008: 15). Pendekatan yang bersifat observasi ini utamanya ingin merekam kejadian secara natural dan tidak dibuat-buat bersifat apa adanya. Oleh karena itu pendekatan visual video dokumenter tentang pengrajin perahu tradisional nelayan Binuangeun dengan konsep visual Observatory atau Direct Cinema akan sangat tepat karena memberikan informasi mengenai kehidupan masyarakat pesisir khususnya dalam pengrajin pembuatan perahu tradisional dilokasi setempat.

2. Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal yang digunakan dalam media informasi ini lebih menitik beratkan pada narasi dan objek dilokasi menggunakan bahasa Indonesia yang tidak baku dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari juga berguna untuk menjelaskan mengenai objek dilokasi, sehingga video dokumenter ini akan mudah dan cepat dipahami oleh audient. Kemudian pada penggunaan audio atau lagu untuk video dokumenter ini menggunakan natural dan *travel* yaitu musik-musik ilustrasi, musik ilustrasi menurut Pratista 2008, menjelaskan bahwa "musik ilustrasi adalah musik latar yang mengiringi aksi selama film berjalan (h:154).

III.1.3 *Mandatory*



Gambar III.1 Logo Banten

Sumber:https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/1/1a/Banten_coa.png/455px-Banten_coa.png

(Diakses pada 08/08/2016)

Program DISBUDPAR (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata) Provinsi Banten yang dibentuk berdasarkan Perda No. 3 Tahun 2012, diantaranya memiliki program-program beserta visi dan misi yaitu :

VISI :

MEWUJUDKAN KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA BANTEN YANG BERDAYA SAING DAN BERKELANJUTAN

Makna yang terkandung dalam visi tersebut adalah bahwa dalam lima tahun ke depan diharapkan pembangunan kebudayaan dan pariwisata Banten memperhatikan dan menjamin keberlangsungan usaha-usaha ekonomi, kehidupan sosial-budaya, pelestarian lingkungan hidup dan pelestarian kebudayaan daerah.

Memberikan ruang kepada masyarakat lokal untuk menggali potensi dan kreativitas guna menghasilkan produk-produk yang berdaya saing dalam peningkatan kesehjahtraan secara berkelanjutan.

MISI :

Misi Ke-1 :

Melestarikan Nilai, keragaman dan kekayaan Budaya ditujukan untuk : (1) meningkatkan kualitas perlindungan, pengembangan dan pemanfaatan bidang kesenian; (2) meningkatkan nilai-nilai tradisi; dan (3) meningkatkan kualitas pelestarian warisan budaya;

Misi Ke 2 :

Mengembangkan destinasi pariwisata yang berdaya saing ditujukan untuk : (1) mengembangkan destinasi pariwisata yang berdaya saing; dan (2) Meningkatkan kualitas usaha pariwisata berbasis ekonomi kreatif;

Misi Ke 3 :

Meningkatkan SDM dan kelembagaan kebudayaan & pariwisata yang profesional ditujukan untuk (1) meningkatkan kerjasama dan kemitraan; (2) meningkatkan penguatan kelembagaan; dan (3) Meningkatkan daya saing sumber daya manusia;

Misi Ke 4 :

Mengembangkan pemasaran kebudayaan dan pariwisata ditujukan untuk memperluas jejaring pemasaran kebudayaan dan pariwisata;

Misi Ke 5 :

Meningkatkan kapasitas kelembagaan dinas budaya dan pariwisata ditujukan untuk (1) Meningkatkan kualitas SDM Dinas kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Banten yang profesional dalam pelaksanaan tugas pokok dan fungsi; (2) Terwujudnya rencana program dan penganggaran serta evaluasi dan pelaporan yang berkualitas; (3) Terwujudnya organisasi dan tatalaksana yang sesuai dengan kebutuhan tugas pokok dan fungsi; dan (4) Meningkatkan ketersediaan data dan informasi pembangunan yang akurat.

Hubungan mengenai program DISBUDPAR (Dinas kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Banten) dengan adanya pembuatan perahu tradisional Rampus di Binuangeun terlampir pada Misi Ke-1 alinea ke 1,2 dan 3 yaitu Melestarikan Nilai, keragaman dan kekayaan Budaya, perahu Rampus adalah warisan leluhur masyarakat terdahulu yang pembuatannya sudah lama dilakukan.

III.1.4 Materi Pesan

Materi pesan yang disampaikan pada media informasi ini adalah menyampaikan bagaimana mengenai situasi pembuatan perahu tradisional Binuangeun serta memberikan rahasia cara pembuatan perahu yang baik dan kuat dalam struktur kerangka pembuatannya oleh masyarakat nelayan pengrajin setempat dan memberikan informasi mengenai nilai-nilai yang terkandung didalamnya melalui ilustrasi gambar visual berupa video dokumenter dengan ditambah narasi dan audio yang sudah ditentukan agar diharapkan masyarakat khalayak tidak bosan ketika melihatnya.

III.1.5 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan yaitu menggunakan bahasa Indonesia yang tidak baku dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari juga berguna untuk menjelaskan mengenai objek dilokasi, dan yang kedua bahasa Sunda untuk istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan perahu tradisional Binuangeun sehingga diharapkan

materi pesan yang akan disampaikan mudah dimengerti masyarakat khalayak sasaran.

III.1.5.1 Tagline

Keyword atau kata kunci dari video dokumenter ini adalah “Perahu Tradisional Rampus”.

III.1.6 Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran dari Video dokumenter perahu tradisional Rampus nelayan Binuangeun adalah masyarakat luar daerah terutama remaja hingga dewasa yang memiliki ketertarikan akan nilai keterampilan. Pemilihan segmentasi remaja hingga dewasa didasari karena mereka merupakan orang-orang yang dapat memberikan perubahan terhadap nilai aset budaya seni di masa mendatang.

A. Target Audient

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

1. Demografis

Ditinjau dari aspek demografis, target sasaran dari perancangan informasi media video dokumenter perahu tradisional nelayan Binuangeun adalah :

- Usia : Masa Dewasa 18- 30 tahun
- Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- Kelas Sosial : Menengah ke atas
- Pendidikan : Diatas semua golongan
- Status : Belum menikah dan Menikah
- Agama : Semua Agama

Alasan memilih faktor usia diantara 18 hingga 30 tahun menurut Kisdarto Atmosoeprapto (tanpa tahun : 57) mengatakan bahwa :

Masa dewasa, umur 18-30 tahun pada usia ini lebih tertarik pada hal-hal baru, sehingga lebih ingin mempelajari tentang sesuatu hal yang menarik terutama dalam mengejar cita-cita. Oleh karena itu, mereka diharapkan dapat mengetahui budaya serta pengetahuan dalam pengrajin perahu nelayan tradisional Rampus yang belum mereka ketahui di Binuangeun.

2. Geografis

Dilihat dari segi geografis dalam video dokumenter ini meliputi luar wilayah Binuanngeun, seperti kota serang dan wilayah Banten yang lainnya.

3. Psikografis

Berdasarkan usia pada target audient yaitu usia 18-30 tahun, ini ditunjukkan kepada laki-laki dan perempuan yang menyukai tentang keterampilan dalam pembuatan perahu tradisional juga lebih mencintai pesona pedesaan.

III.1.7 Strategi Kreatif

Dalam strategi kreatif yang dilakukan hal utama yaitu menentukan identitas dari wilayah Binuangeun dengan adanya pembuatan perahu Rampus di lokasi Binuangeun yang memiliki kelebihan akan kekuatan konstruksinya sehingga menjadi sebuah informasi yang dapat mewakili Binuangeun.

Didalam strategi kreatif ini dimunculkan penggambaran cerita seseorang yang bernama Adi akan mengunjungi Binuangeun sekaligus sahabatnya yang tinggal di Binuangeun, dengan penggambaran seorang Adi, target khalayak akan dibawa secara emosional melalui cerita Adi, sehingga diharapkan dapat memberikan kesan positif dan pencitraan yang baik sehingga informasi ini dapat diingat kedalam benak khalayak,

III.1.8 Strategi Media

Dalam menyampaikan informasi tentang pembuatan perahu tradisional nelayan Binuangeun yaitu dengan menggunakan media berupa video dokumenter.

A. Media Utama

Media utama yang dipilih yaitu video dokumenter. Video dokumenter merupakan cara kreatif mempresentasikan realitas (Effendi 2002:11).

Video dokumenter tak pernah lepas dari tujuan penyebaran informasi, Pendidikan dan Propaganda (Effendi 2002:12). Dan tentunya video ini membahas mengenai informasi pembuatan perahu tradisional Binuangeun oleh pengrajin nelayan setempat dari mulai keadaan dilokasi dan aktivitas pembuatan perahu di Binuangeun.

B. Media Pendukung

Selain media utama, maka perlu juga sebuah atribut atau media yang dapat membantu media pendukung, untuk membantu mewakili jalannya sebuah informasi mengenai perahu tradisional Binuangeun, sehingga dapat memberikan kesan yang positif pada khalayak.

Beberapa media pendukung yang digunakan adalah sebagai berikut :

Poster

Digunakan untuk membantu memberikan sebuah informasi mengenai video dokumenter perahu tradisional Binuangeun yang nantinya akan di tempatkan di media digital seperti facebook dan papan informasi

X-banner

Media x-banner ditempatkan di media digital seperti youtube dan facebook serta diperlukan jika ada acara stand di wilayah-wilayah Banten mengenai Binunageun.

Cover Dvd

Penggunaan media cover dvd digunakan untuk memberikan identitas atau informasi dari video yang dikemas ke dalam Dvd, agar terlihat bahwa itu merupakan dvd video dokumenter mengenai Binuangeun.

Diunggah ke media sosial, Youtube, Facebook (www.youtube.com , www.facebook.com)

Pada era ini media digital juga sangat berkontribusi terhadap perkembangan-perkembangan informasi, sehingga penempatan video dokumenter mengenai perahu tradisional Binuangeun akan di unggah ke situs Youtube dan Facebook agar informasi mengenai video dokumenter ini dapat dengan mudah di lihat.

T-shirt

Penggunaan media t-shirt digunakan sebagai media pengingat selain itu juga penempatan t-shit adalah sebagai media informasi yang berjalan karena digunakan sebagai pakaian yang dipakai setidaknya 2 sampai 3 hari dalam seminggu.

Stiker

Media stiker dibagikan pada khalayak sehingga dapat digunakan untuk ditempatkan pada kendaraan roda dua atau roda empat, jika nantinya sudah terbaca dan mengetahui mengenai video dokumrnter ini, maka setidaknya dapat memberikan kesan nilai positif.

Pin

Penggunaan pada media pin juga merupakan media yang cocok karena dapat memberikan informasi yang berjalan sehingga kesan dan ditempatkan di tas atau kaos.

Topi

Ditujukan untuk khalayak, oleh karena cuaca yang panas maka media topi digunakan

Miniatur perahu Rampus

Media ini nantinya menjadi media yang dapat dipajangkan di ruang tamu atau ruangan-ruangan baik perkantoran atau ruangan sehari hari.

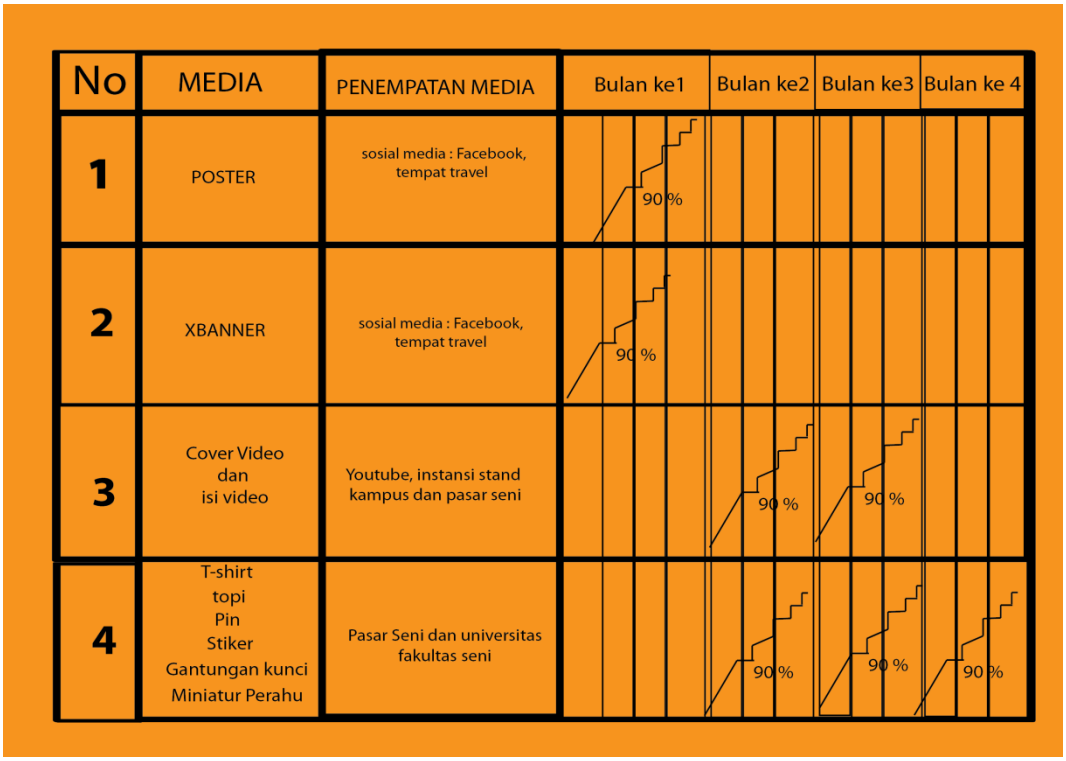
Gantungan kunci

Media gantungan kunci ini digunakan agar khalayak dapat mengingat bahwa pentingnya melestarikan akan nilai-nilai budaya sebagai pengetahuan dan pembelajaran.

.

III.1.9 Strategi Distribusi

Tabel III.10 Strategi distribusi



Distribusi atau penyebaran media dilakukan sesuai dengan tabel penjadwalan seperti tabel di atas, jadwal penyebaran media dilakukan pada bulan pertama yaitu berupa poster dan X-banner, poster dan X-banner dilakukan pada bulan pertama melalui sosial media seperti *facebook* dan *youtube* dikarenakan penyebaran melalui media digital akan sangat cepat dan efektif, begitu juga tempat-tempat pemberangkatan dan pemberhentian travel mobil akan sangat lebih praktis orang-orang yang akan berpergian melihat media x-banner dan poster, setelah bulan pertama sudah mencapai target khalayak yang dituju media berupa video di sebar melalui *youtube* secara gratis dan juga dilakukan penayangan di kampus-kampus dan pasar seni melalui stand pasar seni atau stand kampus terutama kampus-kampus di Banten. Dan untuk media-media pendukung seperti Miniatur perahu dan lain sebagainya akan disebarkan secara berbayar dengan satu full set box yang berisikan kaos, topi, pin, miniatur perahu, gantungan kunci, stiker dan sebagainya.

III.2 Konsep Visual

III.2.1 Format Video

Video merupakan rangkaian dari banyak frame (bingkai) gambar yang dijalankan dengan cepat. masing-masing bingkai merupakan tahap-tahap (sekuen) dari suatu gerakan, mata kita tidak akan dapat menangkap perbedaan (titik jeda perpindahan) antara-frame jika rangkaian tersebut diputar dengan kecepatan diatas 20 frame/detik. Otak kita akan menangkapnya sebagai ilusi gerak (Sianipar, 2008).

Format video yang digunakan adalah format video digital dengan resolusi *full high definition* 1080x720 *pixel* berdurasi 20 menit dalam format Televisi.

Studi visual pada video dokumenter ini yaitu menggunakan pengembangan video dokumenter yang berjudul “Lewa Di Lembata” karya produksi Watchdog yang disponsori oleh BAKTI (Bursa Pengetahuan Kawasan Timur Indonesia). Penggunaan referensi tersebut karena salah satunya menggunakan teknik pengambilan gambar secara langsung yang terjadi di lokasi dan juga menggunakan beberapa *timelapse,* pada objek videonya pun banyak mengambil

gambar mengenai alam dan masyarakatnya dan dikombinasikan dengan perkembangan situasi disana.



Gambar III.2 Scerencapture Video Dokumenter "Lewa Di Lembata"

Sumber : Video Lewa Di Lembata



Gambar III.3 Screncapture Video Dokumenter "Perahu Tradisional Rampus Binuangeun"

Sumber: Dokumentasi Pribadi

III.2.2 Tata Letak (*Layout*)

Tata letak dalam video dokumenter ini menggunakan menggunakan teknik *The Rule of Thirds* yang artinya teknik yang menggambarkan penghindaran sebuah subyek utama di tengah-tengah frame kamera, artinya subyek utama pada pengambilan gambar ini tidak selalu ditempatkan di tengah kamera yang nantinya akan terlihat statis dan kurang menarik perhatian.

Fajar (2007) menjelaskan "*The Rule of Trids,* hindari pula pusat perhatian berada tepat ditengah gambar. Biasanya jika subyek utama kita ditempatkan persis ditengah-tengah *frame* akan terlihat statis dan kurang menarik perhatian. Biasanya, kita akan menghasilkan gambar yang baik dengan menempatkan pusat perhatian berdasarkan *rule of thirds (*h:122).

Komposisi *Rule of third* adalah petunjuk bagaimana caranya mengkomposisikan obyek di satu per tiga bagian dalam foto agar lebih enak dilihat. Tujuannya adalah agar Video dokumenter ini terlihat menarik karena komposisi objek tidak selalu harus ada di tengah agar kreatifitas pengambilan gambar objek tidak membosankan untuk ditonton.



Gambar III.4 Pembagian komposisi *Rule of thirds*
Sumber: Dokumen Pribadi

Untuk penggunaan *aspek ratio* pada video dokumenter mengenai Binuangeun, dalam pembuat perahu Rampus ini agar terlihat berkesan dan bagus, maka penggunaan aspek rationya menggunakan *aspek ratio* yang lebar supaya tampilan keadaan gambar dilokasi semua terlihat oleh kamera, aspek rationya yaitu 16:9, merupakan *aspek ratio* standar untuk video standar layar lebar film-film Indonesia dan Juga digunakan dalam kamera video pribadi.

Karena video dokumenter adalah video yang mendokumentasikan gambaran secara realitas mengenai suatu kehidupan yang terjadi juga mendukung pada layar tampilan LCD yang diproduksi di Indonesia pada masa sekarang. *Aspek ratio* adalah perbandingan antara lebar dan tinggi bingkai gambar *(frame)* (Effendi, 2002).

III.2.3 Tipografi

Tipografi dalam konteks desain komunikasi Visual mencakup pemilihan bentuk huruf, besar huruf; cara dan teknik penyusunan huruf menjadi kata atau kalimat (Tinarbuko,2009)

pada penggunaan huruf tipografi dalam video dokumenter ini yaitu menggunakan huruf-huruf gaya *art nouveau* sebagaimana menurut Danton Sihombing menjelaskan (2001) "*Art nouveau* mengangkat alam sebagai referensi dengan keindahan dan harmoni (h:51)

karena video ini lebih menitik beratkan pada konstruksi perahu yang berada di wilayah pesisir selatan Binuangeun sebagai gambaran lokasi alam, dipadukan dengan huruf-huruf *san serif* untuk penggunaan *Cover* Video, X-banner, stiker. Poster, T-shirt dan topi, huruf-huruf yang digunakan dalam video dokumenter adalah sebagai berikut :





Sementara itu untuk bagian judul pada video Dokumenter ini dipadukan dengan huruf ***LuggerBug*** dan *Lakmus font type*



Gambar III.5 Judul Video Dokumenter
Sumber: Dokumen Pribadi

Penggunaan ***Gill Sans MT*** digunakan untuk keterangan nama objek dan diletakkan dibawah *Frame*, dapat dilihat dari gambar berikut :

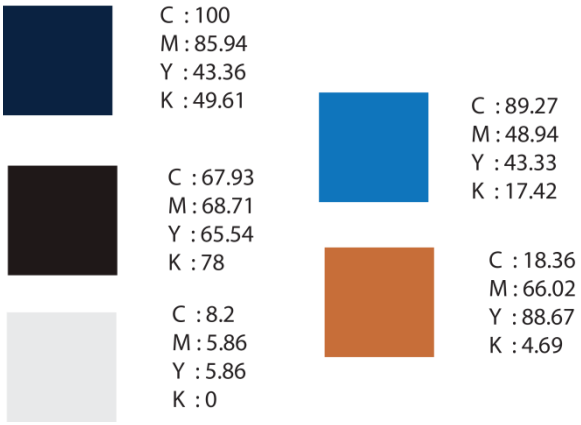


Gambar III.6 Keterangan penempatan huruf untuk objek dalam Video
Sumber: Dokumen Pribadi

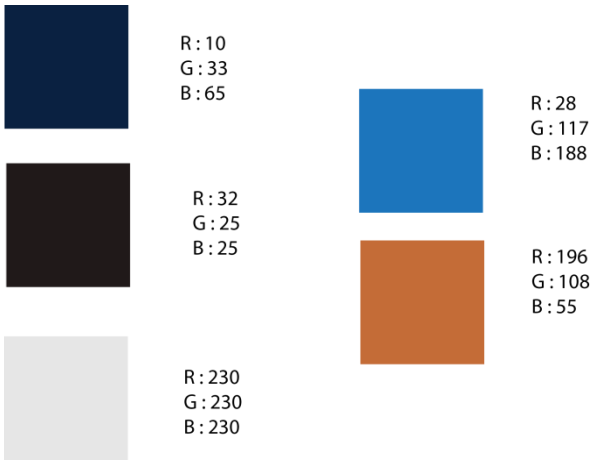
III.2.4 WARNA

Santoso (2013:55) mengatakan bahwa "Konsep pewarnaan sangat penting karena berhubungan langsung dengan visual. Dengan penataan warna yang baik dan

terukur, penonton akan terbantu untuk lebih cepat masuk ke cerita film. Dengan kata lain penonton akan menyatu dengan video atau film yang sedang ditontonya". Dalam penggunaan warna, warna yang digunakan dalam media utama dan media pendukung ini adalah warna-warna biru, hitam, putih, coklat dan biru tua yang dapat menambah kesan yang baik, berikut warna yang digunakan dalam media utama dan pendukung.



Gambar III.7 *Color Picker* CMYK
Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar III.8 *Color Picker* RGB
Sumber: Dokumen Pribadi

III.2.5 Musik

Untuk mendukung suasana dalam video dokumenter, maka pada penggunaan audio atau musik untuk video dokumenter ini menggunakan musik ilustrasi yaitu

musik instrumen yang mengiringi jalannya video agar kesan dalam video dokumenter ini semakin nikmat didengar oleh audiens juga menjadi penanda suasana pada video.

Pratista 2008, menjelaskan bahwa "musik ilustrasi adalah musik latar yang mengiringi aksi selama film berjalan" (h:154).

Menurut Widagdo 2007 dalam bukunya bikin film indie itu mudah menerangkan bahwa "musik ilustrasi berguna untuk menciptakan *mood* (suasana kejiwaan), memperkuat informasi ataupun mempertegas informasi" (h:3).

III.2.6 Ide Cerita

Melakukan pembuatan video dokumenter mengenai "Pembuat perahu Rampus Binuangeun" adalah daerah pesisir yang memiliki wilayah perairan yang indah dan juga mempunyai kemampuan dalam membuat sebuah perahu tradisional merupakan nilai-nilai pengetahuan lokal yang dimiliki masyarakat nelayan setempat sebagai bagian dari perkembangan masyarakat Indonesia khususnya di wilayah pesisir, serta memperlihatkan secara mendalam nilai-nilai pengetahuan yang bisa dipelajari dari masyarakat nelayan Binuangeun juga dalam pembuat perahu tradisional. Tujuannya agar masyarakat khalayak yaitu masyarakat luar Binuangeun lebih mengetahui tentang nilai-nilai pengetahuan nelayan Binuangeun dalam pembuatan perahu.

III.2.7 Video *Statement*

Binuangeun merupakan wilayah pesisir yang mayoritas penduduknya bernelayan, dikawasan tersebut terdapat nelayan pembuat perahu tradisional yang dikenal kuat dalam konstruksinya. Apakah masyarakat luas mengetahui keberadaan pembuat perahu tradisional di Binuangeun ?. Bila tahu, apakah masyarakat luar tahu mengenai bentuk dan konstruksinya ?. Apa yang akan masyarakat khalayak lakukan jika mengetahui pembuatanya ?. Apabila tidak ada perahu tradisional di Binuangeun, bagaimanakah ciri dari identitas Binuangeun ?.

III.2.8 *Storytelling*

Alur cerita Pada video dokumenter ini adalah mengenai perjalanan seseorang sebut saja Adi, Adi adalah orang yang menyukai traveling yaitu Adi menyukai perjalanan ekspedisi ke wilayah-wilayah ujung Indonesia, saat itu kebetulan Adi memiliki sahabat yang tinggal di wilayah selatan pulau Jawa yaitu Binuangun, setelah Adi menghubungi sahabatnya dan mengobrol panjang, karena sebelum sahabatnya pulang ke daerahnya, sahabatnya pernah bercerita mengenai tempat tinggalnya yaitu desa nelayan, dalam obrolan Adi dan sahabatnya, diceritakan Adi ingin mengunjungi daerah Binuangeun, Adi menanyakan mengenai keterampilan masyarakat nelayan didaerah Binuangeun, kemudian sahabatnya menjawab yaitu adanya pembuatan perahu yang sudah dilakukan turun temurun, yang sampai saat ini hanya diketahui oleh masyarakat Binuangeun, setelah beberapa hari Adi berangkat menuju lokasi dengan mendokumentasikan perjalanannya dengan peralatan berupa kamera untuk dijadikannya dalam sebuah video dokumenter, saat di perjalanan Adi menyalakan kamera setelah sahabatnya menjemputnya di terminal bus, diawal sebelum memasuki wilayah pemukiman nelayan, iya melihat padang rumput yang hijau beserta lautan yang biru dengan pepohonan kelapa yang cuacanya lumayan panas, diperjalanan Adi menceritakan mengenai perjalanannya dan mengajak penonton atau khalayak bahwa Adi sedang dalam perjalanan menuju Binuangeun dan ingin berbagi cerita mengenai aktivitas di Binuangeun, setelah Adi melewati jalanan padang rumput hijau dan lautan, terlihat tulisan gapura selamat datang di pantai Binuangeun, setelah memasuki gapura iya memasuki wilayah pinggiran pantai Binuangeun, setelah itu adi beristirahat lalu ke esok kan harinya iya memulai perjalanan menuju pembuatan perahu, di perjalanan iya merekam dengan menggambarkan suasana di pagi hari, kemudian setelah itu untuk menuju lokasi maka Adi dan sahabatnya menaiki perahu Binuangeun, dan setelah itu iya mendarat, kemudian iya melewati pasar lokal dan pelelangan ikan di Binuangeun dengan menggambarkan hiruk pikuk kehidupan disana, setelah melewati semua itu Adi berjalan menuju pinggiran perairan untuk pergi ke rumah pengrajin perahu dan berangkat bersama ke galangan kapal, sebutlah bapa Pandi. Adi adalah orang yang sangat penasaran mengenai keterampilan lokal, terutama dalam pembuatan perahu ini, makanya adi

akhirnya sahabatnya mempertemukan dengan seorang pengrajin perahu, karena di galangan perahu, bapa Pandi akan mengajak melihat aktivitas pembuatan perahu dan mengobrol mengenai perahu Binuangeun, setelah Adi dirasa cukup dengan mewawancarai selama beberapa jam akhirnya Adi mengambil kesimpulan mengenai perahu Binuangeun dan Adi sangat puas dengan perjalanannya.

III.2.9 *Storyline*

Gambaran cerita atau *Storyline* yang akan dimunculkan pada video dokumenter ini adalah sebagai berikut :

Scene 1

Video dokumenter ini dimulai dengan menampilkan salah satu jalan raya yang menuju ke lokasi Binuangeun dengan ditambah pemandangan laut di sisi jalan raya lalu setelah itu muncul “Paradokstudio Present”.

Scene 2

Scene ini merupakan tampilan dari suasana pagi hari saat dimulainya aktivitas masyarakat di Binuangeun.

Scene 3

Di bagian *scene* ini pembukaan Video Dokumenter “Pembuat Perahu Rampus Binuangeun” dengan suasana di perairan sungai.

Scene 4

Menggambarkan perjalanan diatas sungai yang menjorok ke laut lepas untuk menuju lokasi pembuat perahu dengan ditambah narasi.

Scene 5

Menggambarkan suasana pusat perekonomian pasar tradisional Binuangeun.

Scene 6

Suasana TPI (Tempat Pelelangan Ikan) menggambarkan aktivitas penjualan ikan dari hasil melaut, dengan menggunakan *timelapse* pada pengambilan gambarnya.

Scene 7

Setelah TPI, audient akan diajak berjalan menyusuri jalanan pesisir Binuangeun, untuk menjumpai seorang pengrajin perahu Rampus dirumahnya dan berangkat menuju galangan pembuatan perahu

Scene 6

Pada *scene* ini menampilkan lokasi pembuatan dan menjelaskan mengenai perahu tradisional Binuanageun yang dikenal kuat konstruksi perahunya, serta menampilkan suasana keadaan saat kerja dilokasi.

Scene 7

Melakukan interaksi antara penanya dan narasumber mengenai perahu Rampus Binuangeun.

Scene 8

Ketika dipertengahan di *scene* kedelapan sedang menjelaskan mengenai perahu, kemudian dibagian *scene* yang kesembilan, ketika *scene* delapan menjelaskan scene sembilan menggambarkan pekerjaan-pekerjaan dilokasi.

Scene 9

Pada scene terakhir ini, penutupan kesimpulan mengenai "Pembuat perahu Rampus".dengan menggambarkan lokasi diatas gedung.

III.2.10 *Shooting List* (Sasaran Tembak Kamera)

Shooting List (Sasaran Tembak Kamera) merupakan daftar mengenai gambaran yang akan ditampilkan dalam video dokumenter ini. Nama-nama lokasi di Binuageun yang menjadi *Shooting list* diantaranya adalah :

1. Pangasinan
2. Pantai Karang Seke
3. Pantai Karang Anyar

4. Pantai Karang Malang
5. Gapura
6. Aliran Sungai
7. Tempat Pembuatan Perahu tradisional
8. Rumah-rumah warga
9. Pasar Tradisional
10. TPI (Tempat Pelelangan Ikan)

III.2.11 *Storyboard*



Gambar III. 9 *Scene* 1 dan 2
Sumber: Dokumen Pribadi



didurasi ke 18 detik setelah di perjalanan sebelumnya digambarkan suasana memasuki wilayah Binuangeun dengan tanda gapura

pada durasi 42 detik muncul nama studio yang menggarap video ini, yaitu paradokstudio

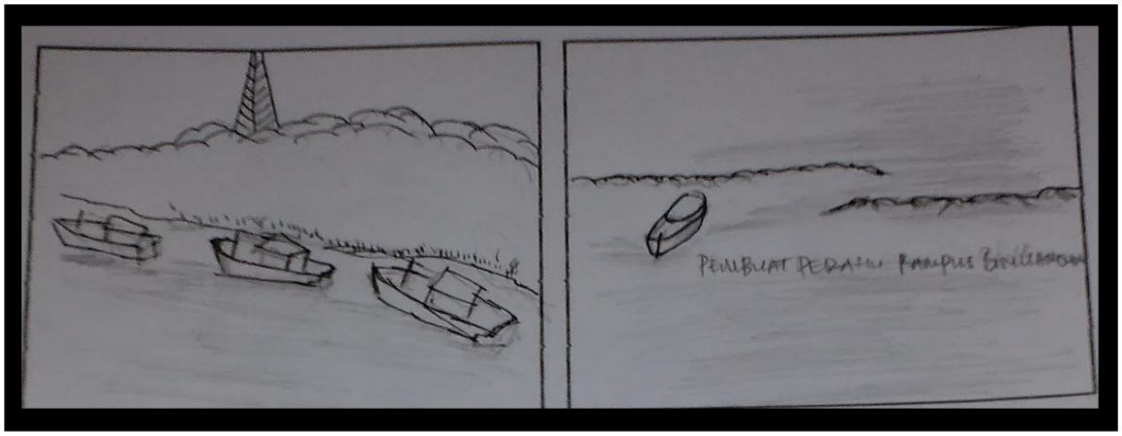
Gambar III. 10 *Scene* 3 dan 4
Sumber: Dokumen Pribadi



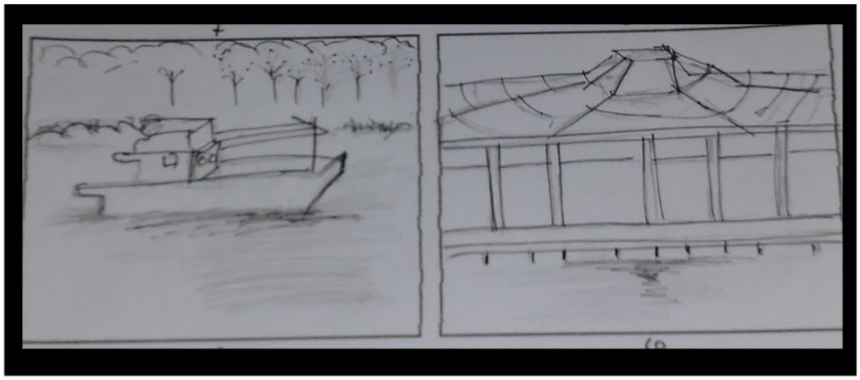
Setelah itu khalayak akan dibawa pada suasana pinggiran laut yaitu pada durasi ke 50 detik

dan gambaran pepohonan pinggiran pantai pada durai ini adi mengajak khalayak pada pusat Binuangeun

Gambar III. 11 *Scene* 5 dan 6
Sumber: Dokumen Pribadi



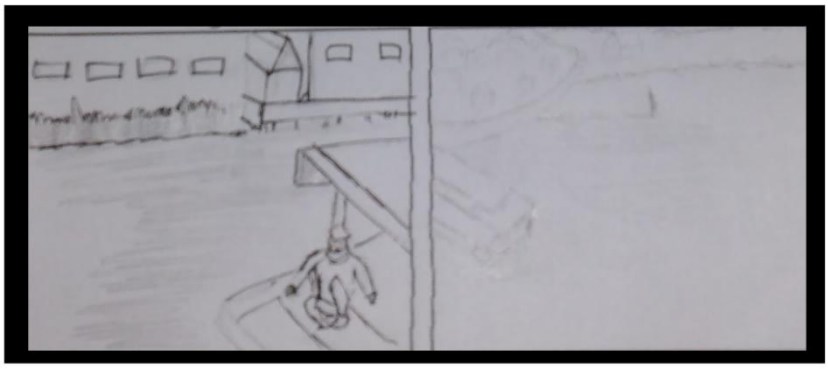
Gambar III. 12 *Scene* 7 dan 8
Sumber: Dokumen Pribadi



diceriitakan, setelah adi melihat suasana
di atas jembatan pada pagi hari,
adi mengamati perahu-perahu yang
berjalan dan menjelaskan mengenai Binuangeun

digambarkannya juga suasan pelelangan
saat pagi hari di durasi ke 2 menit 40 detik

Gambar III. 13 *Scene* 9 dan 10
Sumber: Dokumen Pribadi



meperlihatkan suasana nelayan Binuangeun
di durasi ke 3 menit

kemudian dipotong dengan penggambaran
diatas jembatan agar tidak jenuh

Gambar III. 14 *Scene* 11 dan 12
Sumber: Dokumen Pribadi



kemudian setelah adi melihat suasana dipagi hari
adi kemudian menaiki perahu Binuangeun
untuk tujuan menemui seorang pembuat
perahu Binuangeun yaitu pada durasi ke
3 sampai 4 menit

masih paada scene sebelumnya, adi
menggambil gambaran melewati
jembatan dan menjelaskan mengenai nelayan
Binuangeun

Gambar III. 15 *Scene* 13 dan 14
Sumber: Dokumen Pribadi



kemudian setelah adi melihat suasana dipagi hari adi kemudian menaiki perahu Binuangeun untuk tujuan menemui seorang pembuat perahu Binuangeun yaitu pada durasi ke 3 sampai 4 menit

masih paada scene sebelumnya, adi menggambil gambaran melewati jembatan dan menjelaskan mengenai nelayan Binuangeun

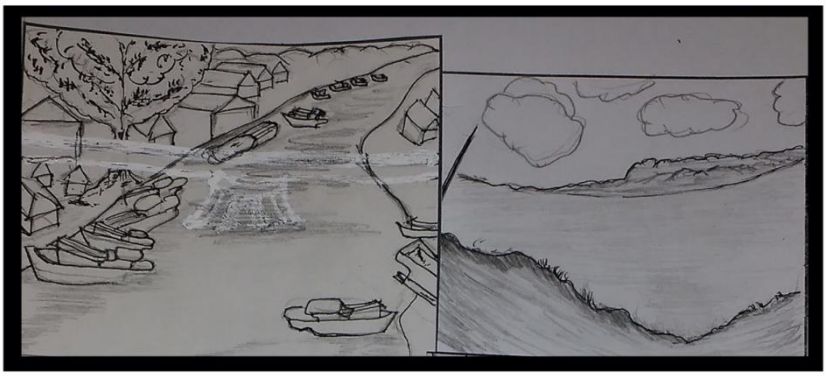
Gambar III. 16 *Scene* 15 dan 16
Sumber: Dokumen Pribadi



didurasi ke 5 menit 44 detik ditampilkan suasana pelelangan ikan dengan timelapse

dan aktivitas di pelellangan pada durasi ke 6 menit 44 detik

Gambar III. 17 *Scene* 17 dan 18
Sumber: Dokumen Pribadi



dipotong sedikit gambaran suasana di lihat dari atas dengan menjelaskan bahwa adi sebentar lagi akan sampai dirumah bapa pandi

lalu di durasi ke 7 menggambarkan perjalanan adi selanjutnya menuju rumah bapal pandi

Gambar III. 18 *Scene* 19 dan 20
Sumber: Dokumen Pribadi



ditengah perjalanan adi mengambil gambar anak-anak yang sedang bermain dipinggiran perairan

setelah perjalanan yang melelahkan akhirnya adi bertemu dengan seoang pembuat perahu dan setelah itu mereka pergi ke tempat pembuatan perahu yaitu pada durasi ke 7 menit 30 detik

Gambar III. 19 *Scene* 21 dan 22
Sumber: Dokumen Pribadi



kemudian adi sampai ditempat pembuatan perahu dan menggambil gambaran suasana ditempat pembuatan perahu

dimenit ke 10 menggambarkan suasana para pembuat perahu bekerja

Gambar III. 20 *Scene* 23 dan 24
Sumber: Dokumen Pribadi



setelah itu bapa pandi mengajak adi ngobrol dengan adi dan sahabat adi untuk menanyakan mengenai perahu tradisional Binuangeeun didurasu ke 11 menit

gambaran saat sumber atau bapa pandi sedang menjelaskan

Gambar III. 20 *Scene* 25 dan 26
Sumber: Dokumen Pribadi



gambaran para pekerja di durasi ke 12 menit diiringi dengan suara narasumber yang sedang wawancara

gambaran langsung pekerja yang sedang bekerja diiringi dengan suara narasumber yang sedang wawancara

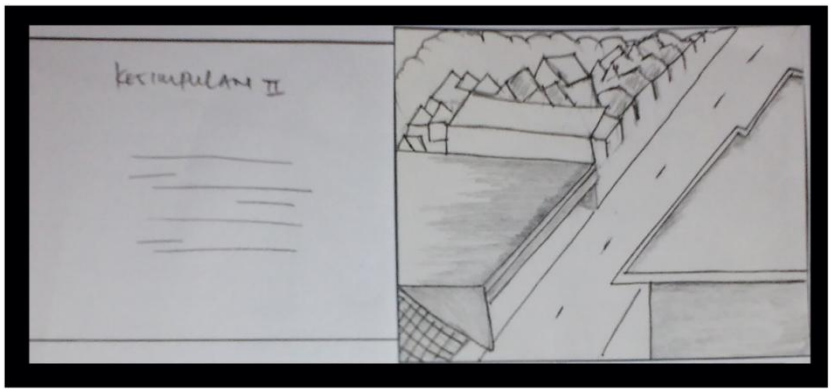
Gambar III. 21 *Scene* 27 dan 28
Sumber: Dokumen Pribadi



narsumber menjelaskan hingga durasi ke 18 menit 40 detik

dilanjut dengan kesimpulan dari penjelasan mengenai perahu Binuangeun

Gambar III. 22 *Scene* 29 dan 30
Sumber: Dokumen Pribadi



kemudian kesimpulan kedua dengan menjelaskan mengenai perahu Rampus pada durasi ke 19 menit

dan digambarkan suasana penggambarn Binuangeun pada sesi penutupan yaitu didurasi ke 19 menit 20 detik hingga selesai

Gambar III. 23 *Scene* 31 dan 32
Sumber: Dokumen Pribadi