BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Berdasarkan solusi yang sudah dijelaskan sebelumnya dimana perancangan informasi mengenai silat Cimande ini adalah bagaimana menginformasikan kepada masyarakat bahwa silat Cimande dapat dipelajari secara mendasar dan mandiri. Maka dari itu diperlukan strategi perancangan yang tepat agar pesan yang akan disampaikan kepada masyarakat mudah dipahami. Strategi perancangan yang baik adalah yang sesuai dengan tujuan awal yang diharapkan.

Strategi perancangan yang akan dilakukan adalah dengan membuat sebuah media yang bersifat tutorial yang dapat mengajarkan, memperagakan dan menjelaskan dengan benar disetiap jurusnya. Agar masyarakat dapat dengan mudah mempelajari silat Cimande yang mendasar dengan baik dan benar.

III.1.1 Tujuan Komunikasi

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan ini yaitu memberikan informasi bagaimana mempelajari jurus dasar silat Cimande secara praktis, sehingga masyarakat bisa belajar jurus dasar silat Cimande dengan baik dan benar secara mandiri dan diharapkan memudahkan masyarakat yang mempelajarinya. Selain informatif tujuan perancangan ini juga bersifat edukatif, yaitu dapat mendidik masyarakat agar dapat mengenal dan mempelajari salah satu seni bela diri tradisional asli Indonesia.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Dalam menyampaikan informasi dibutuhkan pendekatan komunikasi, agar mudah dimengerti dan dapat diterima baik oleh target audiens. pendekatan komunikasi bisa berupa visual maupun verbal atau bisa juga dengan keduanya. Pendekatan tersebut diharapkan dapat memberikan ketertarikan kepada target audiens.
Berikut penjelasan mengenai pendekatan visual dan verbal:

- **Pendekatan Visual**

  Pendekatan visual merupakan faktor penting dalam mencapai daya tarik target audiens. Pendekatan visual yang digunakan dalam menginformasikan jurus dasar silat Cimande adalah video tutorial agar informasi yang disampaikan dapat diterima dan dipelajari dengan mudah oleh target audiens.
- **Pendekatan Verbal**

  Komunikasi verbal yang digunakan adalah bahasa Indonesia, karena target audiens adalah orang Indonesia, kemudian gaya bahasa yang digunakan adalah bahasa sehari-hari sehingga mudah dimengerti dan dipahami oleh target audiens.

III.1.3 Materi Pesan

Materi pesan yang ditunjukan dalam perancangan informasi berupa video tutorial ini ialah untuk menyampaikan informasi kepada target audiens agar dapat mempelajari jurus dasar silat Cimande yang baik dan benar dengan mandiri dan praktis.

III.1.4 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan dalam perancangan media informasi adalah persuasif yang berupa ajakan dan langsung memberikan informasi ke target audiens, dan mempengaruhi agar ikut memperagakan jurus yang ditampilkan.

III.1.5 Khalayak Sasaran Perancangan

- *Consumer Insight*

  Consumer Insight adalah mencari tahu lebih dalam tentang latar belakang perbuatan dan pemikiran konsumen yang berhubungan dengan solusi dan komunikasi yang akan disampaikan yang hasilnya dapat digunakan untuk mengetahui *point of interest* dari target agar dengan mudah memformulasikan strategi berdasarkan *point of interst*. Untuk informasi jurus dasar silat Cimande ini target ditetapkan untuk para pelajar usia 11 hingga 15 tahun.

Target audience yang dituju adalah para pelajar yang berminat untuk mempelajari silat Cimande tetapi tidak memiliki akses dan mengetahui dimana tempat untuk belajar silat Cimande, sehingga diharapkan target audience dapat mempelajari jurus dasar silat Cimande dengan baik dan benar secara praktis dan mandiri.

- *Consumer Journey*

No	Kegiatan	Tempat	*Poin of Contact*
1	Bangun tidur	Kamar tidur, rumah	*Handphone*, televisi,tablet
2	Perjalanan ke sekolah	Jalan	Poster, brosur, *billboard*
3	Di sekolah	kelas	Buku, pensil, penggaris, papan tulis
4	Istirahat, jam kosong perkuliahan	Sekitaran sekolah	Majalah Dinding, *Handphone*
5.	Pulang sekolah	Jalan, area kampus	poster, brosur, Billboard, *handphone*
6	Istirahat, bersantai	Rumah	Televisi, *Handphone*, komputer, laptop, tablet, berselancar
7	Tidur	Rumah	Selimut, tempat tidur, bantal, *handphone*

Tabel III.1 *Consumer journey*
Sumber: Data pribadi.

III.1.6 Strategi Kreatif

Strategi kreatif merupakan merupakan konsep dasar untuk menunjang perancangan yang telah direncanakan sebelumnya, dan strategi kreatif dibutuhkan untuk merancang media informasi ini agar pesan dapat tersampaikan dengan baik. Dalam merancang media informasi mengenai jurus dasar silat Cimande ini, informasi yang disampaikan berupa gerakan – gerakan jurus yang ditampilkan dalam bentuk audio visual. Konsep perancangan diawali dengan membuat video *bumper* yang menarik perhatian target audiens. Video *bumper* yang dibuat adalah sebuah animasi teks

judul yang ada. Sebagai penyambung antara video *bumper* dengan konten utama, dibuat ilustrasi yang mengulas singkat tentang sejarah tentang silat Cimande.

Dalam menyampaikan informasi jurus dasar silat Cimande, setiap gerakan – gerakan jurusnya akan diperagakan oleh model. Pengambilan gambar direkam dengan sudut pandang sejajar dengan mata atau biasa disebut dengan *Normal Angle atau Eye Level* dan pengambilan bidang gambar dengan tipe shot *Wide Shot* dan *Cut-In*. Merekam gambar dengan *Normal Angle* akan memudahkan target untuk melihat setiap gerakan yang diperagakan oleh model karena sudut pandangnya sejajar dengan target audience sehingga seolah – olah terjadi interaksi tatap muka antara model peraga dengan target audience.

Pengambilan bidang gambar *Wide Shot* dipilih karena dapat menampilkan model secara utuh sehingga setiap gerakan akan terlihat dengan jelas. Dan *Cut-In* dipilih karena akan menampilkan detil secara jelas dari setiap bentuk tangan dan kaki. Audio yang dimunculkan dalam video tutorial ini berupa *Voice Over*. *Voice Over* digunakan untuk mendukung konten video yang ditampilkan, sehingga setiap gerakan akan diiringi dengan *Voice Over* agar materi yang disampaikan didalam video tutorial dapat tersampaikan dengan jelas dan diikuti dengan baik dan benar. Karakter suara dalam *Voice Over* adalah karakter suara pemuda penuh semangat.

1. *Storyline*

   Scene 1 : - Animasi Teks “Mempelajari Jurus Dasar Silat Cimande”.

   Scene 2 : - Ilustrasi desa Cimande.

   - Ilustrasi Guru mengajarkan silat kepada muridnya. menggunakan baju adat sunda (pangsi).
   - Ilustrasi Anak kebingungan mencari tempat belajar silat Cimande.
   - Ilustrasi CD Tutiorial Silat Cimande.
   - Anak sedang belajar silat Cimande dengan melihat video Tutorial Silat Cimande.

Scene 3 : - Animasi text “Sikap”

- Wide Shot, memperlihatkan subjek/model secara keseluruhan.
- Cut-In, memperlihatkan tangan subjek dalam melakukan Sikap.
- Wide Shot, memperlihatkan subjek/secara keseluruhan untuk mengulangi gerakan Sikap sekali lagi.

Scene 4 : - Wide Shot, memperlihatkan subjek/model secara keseluruhan memperagakan kuda - kuda

- Cut-In, memperlihatkan posisi kaki subjek/model

  Text : “kaki dibuka kesamping dengan posisi lutut ditekuk” dan “kaki dibuka kedepan dengan posisi lutut ditekuk”
- Wide Shot memperlihatkan subjek/model secara keseluruhan untuk mengulang gerakan kuda – kuda.

Scene terakhir : - closing

2. *Storyboard*

   Storyboard dibuat bertujuan untuk mempermudah perancangan dalam pengambilan gambar dalam perancangan video tutorial ini. *Storyboard* sangat berfungsi dalam memberikan arahan dalam tahap produksi video yang dirancang.

III.1.7 Strategi Media

Stategi media merupakan sarana untuk menyampaikan pesan kepada target audiens, agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan mudah dan dipahami. Strategi media utama yang digunakan adalah video. Video menjadi media informatif yang tepat untuk target audiens, karena dapat diaplikasikan dan diputar di media lainnya seperti televisi, komputer, laptop, tablet, handphone dan CD. Media utama harus didukung oleh media pendukung seperti poster, brosur, dan media yang dapat memberikan informasi yang jelas terhadap media utama. Sehingga target audiens mendapatkan informasi yang jelas tentang informasi jurus dasar silat Cimande.

a) Media Utama

- **Video Tutorial**

  Video tutorial dipilih karena merupakan sebuah media audio visual berisikan informasi yang menjelaskan dan mencontohkan sesuatu dengan sangat jelas secara visual dan suara. Sehingga target audiens lebih menangkap informasi atau pesan yang disampaikan.

b) Media Pendukung

- **Poster**

  Poster merupakan media informasi yang dapat dilihat ditempat umum seperti di majalah dinding sekolah.

- **Brosur**

  Brosur merupakan media yang tepat dan mudah untuk memberikan informasi yang lengkap kepada target audiens tentang video tutorial jurus dasar silat Cimande.

- **X Banner**

  X Banner merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan informasi maupun memberikan daya tarik kepada orang yang melihatnya.

- **Media Sosial**

  Media sosial digunakan agar target audiens sewaktu – waktu dapat mengakses informasi di internet melalu media sosial yang ada. Beberapa media sosial yang akan dibuat adalah:

  1. Facebook

     Facebook merupakan media sosial cukup banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia hingga saat ini.

  2. Twitter

     Selain Facebook, Twitter juga merupakan salah satu media sosial yang cukup terkenal dan banyak digunakan. Karena informasi terkini dapat diakses dan didapat dengan cepat dan mudah di media ini, sehingga dapat memudahkan menyebarkan informasi.

3. Youtube

   Youtube merupakan situs berbagi video sehingga sangat tepat sekali untuk mendukung media utama yang merupakan video tutorial. Sehingga target audiens dapat mengakses dan melihat video tutorial jurus dasar silat Cimande dengan sangat mudah.

- **CD**

  CD merupakan media pendukung yang bisa menjadi alternatif lain selain harus melihatnya melalui Youtube yang memerlukan akses internet. CD tutorial ini akan dibagikan dan disebarkan pada stan yang ada di sekolah ataupun di *event* tertentu.

III.1.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Target audiens tentang informasi jurus dasar silat Cimande adalah pelajar di usia 11 hingga 15 tahun di kota Bogor. Sebagaimana *point of contact* pada *consumer journey,* maka strategi distribusi akan dilakukan melalui:

- Media *online*, dikarenakan target audiens dapat mengakses internet baik dari handphone, tablet, komputer ataupun laptop.
- Media cetak, dikarenakan target audiens pada waktu tertentu memiliki kontak dan pengelihatan terhadap media cetak saat didalam perjalan menuju ataupun pulang sekolah dan saat disekolah.

Adapun waktu penyebaran media yang tepat untuk sasaran informasi sesuai pada tata waktu *customer journey* yaitu:

- Untuk media utama pada jam-jam dimana sasaran informasi sedang melakukan akses internet besar-besaran tidak hanya pada handphone, yaitu ketika target sasaran bangun tidur dan larut malam, ketika khalayak sudah tidak disibukan dengan kegiatan yaitu berkisar jam 09.00 – 11.00 dan pada jam 17.00 – 22.00.
- Pada media pendukung di berikan pada jam-jam masuk perkuliahan di area kampus dimana sasaran informasi sedang berkumpul, dan pada tempat *hang out* seperti *cafe-cafe* kecil.

- Adapun bulan untuk penyebaran media ini dengan cara memberikan memberikan unggahan di youtube terlebih dahulu dengan informasi-informasi yang ada pada media *online,* lalu sedikit demi sedikit kita beri pengertian dengan menggunakan brosur dan poster info grafis.

NO	Media	Juni	Juli	Agustus	September	Oktober
1	Poster					
2	Brosur					
3	X - Banner					
4	CD					
5	Media Sosial					

Tabel III.2 Waktu distribusi
Sumber: Data Pribadi

III.2 Konsep Visual

Konsep visual merupakan rancangan dan gagasan ide yang mendetail dalam pembuatan media. Berikut ini merupakan bagian dari konsep visual.

III.2.1 Format Video

Format video tutorial mempelajari jurus dasar silat Cimande menggunakan *widescreen* dengan ukuran 1920px X 1080px, karena pandangan mata seseorang yang bersifat horizontal, sehingga akan mendapatkan kenyamanan saat melihat video ini.

a) Custom video for Windows

- Frame Size : 1920 X 1080 pixel
- Frame Rate : 29.97 fps
- Pixel Aspect Ratio : Square Pixel (1.0)
- Format Video : MP4 File (mp4)
- Durasi : 9 menit 37 detik

b) Audio Setting

- Sampe Rate : 4800Hz
- Format Audio : mp3
- Compressor : Uncompressed31
- Quality : 100%

III.2.2 Bumper

Bumper adalah animasi pendek yang menjadi pembuka atau penutup dalam sebuah video atau progam. Bumper biasanya menampilkan elemen visual seperti teks, warna, efek-efek yang digunakan, musik (backsound) sehingga dapat mendukung atau menghidupkan suasana. *Bumper* yang dibuat dalam video tutorial ini berupa animasi teks.



Gambar III.1 *Capture screen* Video *bumper*
Sumber: Pribadi (11 Juni 2016)

III.2.3 Tata Letak

Tata letak merupakan usaha untuk menata dan memadukan elemen – elemen grafis seperti teks, gambar, warna dan lain lain sehingga menjadi sebuah visual yang menarik dan komunikatif dan memudahkan target audiens menerima informasi yang disajikan. *Grid System* pada tata letak dalam pembuatan video sangat penting untuk mempermudah dan menjaga konsistensi dari sebuah komposisi yang sudah diciptakan.



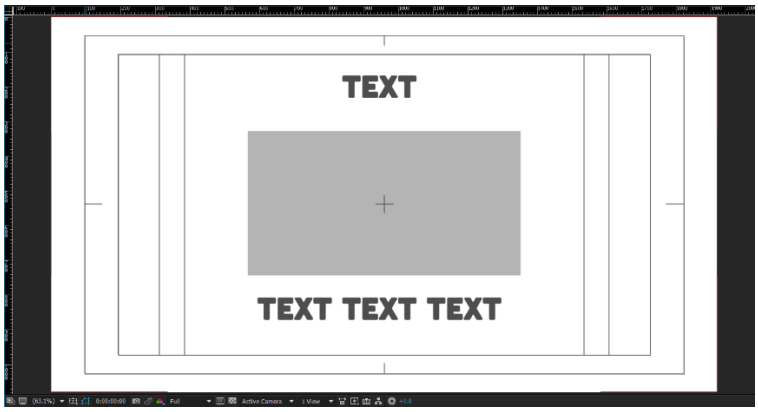
Gambar III.2 Tata letak video *bumper*

Sumber: Pribadi (11 Juni 2016)



Gambar III.3 Tata letak video *Wide Shot*

Sumber: Pribadi (11 Juni 2016)



Gambar III.4 Tata letak video *Cut-In*

Sumber: Pribadi (11 Juni 2016)

III.2.4 Huruf

Huruf yang digunakan dalam perancangan media ini huruf yang menarik dan mudah dibaca agar informasi yang disampaikan mampu terbaca dengan jelas oleh target audiens. Adapun jenis huruf yang digunakan, diantaranya:

- Lobster



Gambar III.5 Jenis huruf Lobster

Sumber: Pribadi (11 Juni 2016)

- Cubano

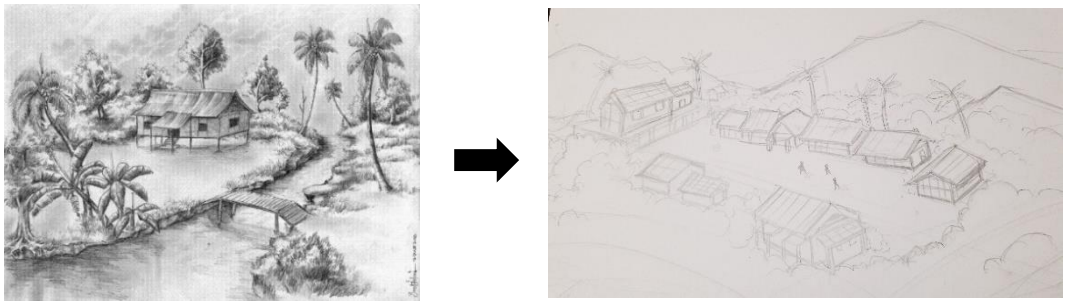


Gambar III.6 Jenis huruf Cubano

Sumber: Pribadi (11 Juni 2016)

III.2.5 Ilustrasi

Ilustrasi yang dimunculkan mulai dari karakter gambar, konten utama dan *background* yang digunakan merupakan elemen – elemen yang kental dengan suasana dan nuansa kedaerahan Indonesia.



(a) (b)

Gambar III.7 (a) Contoh ilustrasi gambar bernuansa kedaerahan (b) Sketsa desa

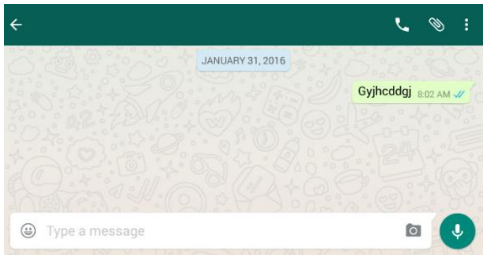
Sumber : (a) http://rumah.bisnetmuslim.org/gambar-lukisan-pensil-pemandangan/ (b) Pribadi (11 Juni 2016)



(a) (b)

Gambar III.8 (a) Contoh seragam silat daerah (b) Contoh seragam silat Cimande perguruan Sapu Jagat

Sumber : (a) http://www.aiaa.org.au/performers/gending_raspuzi/gending_raspuzi.html (b) Pribadi (15 Mei 2016)



(a)

(b)

Gambar III.9 (a) studi visual pada *background* (b) background yang digunakan

Sumber: (a) http://huzenify.blogspot.co.id/2016/02/cara-mengganti-wallpaper-atau.html

(b) Pribadi (11 Juni 2016)

III.2.6 Warna

Pemilihan warna yang digunakan dalam media informasi ini menggunakan warna yang disesuaikan dengan nuansa daerah setempat. Karena Kabupaten Bogor memiliki ciri khas warna hijau, oleh karena itu warna yang dipilih adalah warna hijau. Warna lain yang dimunculkan adalah warna yang cocok dengan warna hijau.



Gambar III.10 Contoh palet warna yang digunakan pada video

Sumber: Pribadi (11 Juni 2016)

III.2.7 Teknik Pengambilan Gambar

Teknik pengambilan gambar adalah suatu teknik untuk memilih luas area *frame* yang tepat untuk subjek dan sesuai dengan kaidah teknik pengambilan gambar yang

telah ditentukan secara umum. Dalam pembuatan video dan film, ada sekitar 14 teknik pengambilan gambar yang biasa digunakan sebagai acuan. Dalam video tutorial jurus dasar silat Cimande, teknik pengambilan gambar yang dipilih adalah Wide Shot dan *Cut-In.*

- *Wide Shot*

  Teknik pengambilan gambar ini mengambil area yang pas untuk memperlihatkan seluruh tubuh subjek tanpa terpotong oleh *frame*. Teknik ini bermaksud untuk menonjolkan interaksi atau gerakan tanpa ada bagian tubuh yang terpotong.



Gambar III.11 Contoh pengambilan gambar *Wide Shot*
Sumber: Pribadi (15 Mei 2016)

- *Cut-In*

  Cut-In adalah teknik pengambilan gambar dengan menunjukan beberapa bagian dari subjek secara rinci. Biasanya digunakan untuk mengambil gerakan tangan dan gerakan kaki.



Gambar III.12 Contoh pengambilan gambar *Cut-In*
Sumber: Pribadi (15 Mei 2016)

III.2.8 Audio

Audio dalam media audio visual merupakan suatu elemen yang tidak bisa dipisahkan. Audio sangat penting peranannya dalam mendukung gambar atau video yang akan ditampilkan. dalam perancangan ini setidaknya ada dua komponen Audio yang dimasukan kedalam video tutorial ini, yaitu *Background Music (BGM)* dan *Voice Over (V.O).*

- *Background Music*

  Background Music atau latar belakang musik merupakan musik pengiring dalam video. *Background Music* digunakan untuk membangun suasana tertentu yang diinginkan. Dalam video tutorial ini, Background Music yang digunakan adalah musik instrument bernuansa khas Sunda yang kerap kali dijadikan musik pengiring pencak silat.

- *Voice Over*

  Voice Over adalah suara vokal manusia yang sengaja direkam untuk berbagai kegunaan yang biasanya digunakan pada radio, televisi, film, teater, dan lain-lain. *Voice Over* biasanya dibuat dengan teks yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Dalam video tutorial ini, *Voice Over* digunakan untuk menjelaskan dan mempertegas video yang ditampilkan.

III.2.9 Tata Cahaya

Tata cahaya merupakan teknik pengaturan cahaya natural atau dengan mempergunakan peralatan pencahayaan agar kamera mampu melihat obyek dengan jelas. Dalam merekam gambar, kamera membutuhkan cahaya yang cukup agar bisa berfungsi secara efektif. Menurut (Diki Umbara, 2009) ada dua jenis pencahayaan yang biasa digunakan dalam pembuatan film, *artificial light* dan *available light.* Available light adalah pencahayaan dengan memanfaatkan sumber cahaya yang ada. Karena proses pengambilan gambar dilakukan pagi hari dan di luar lapangan maka tata cahaya yang digunakan adalah cahaya natural yang berasal dari matahari, selain itu cahaya matahari dapat mendukung suasana pedesaan yang ditampilkan.

III.2.10 Latar Belakang

Latar belakang merupakan sebuah bidang yang terlihat paling jauh ketika melihat suatu objek. Latar belakang, merupakan salah satu komponen desain yang cukup penting. Latar belakang biasanya digunakan untuk memberikan dekorasi visual terhadap sebuah objek, yang akan memberikan suasana tertentu. Karena video tutorial ini ingin memunculkan suasana pedesaan, maka latar belakang yang dipilih adalah pohon – pohon pisang, pagar dan langit yang cerah.