BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan yang akan dibuat, mengenai media upacara adat babaritan Cikiwul ini adalah dengan merancang media informasi yang tepat sehingga mampu menyampaikan informasi atau pesan yang dapat mudah dimengerti dan dapat memenuhi kebutuhan akan informasi tentang upacara adat babaritan Cikiwul.

Informasi yang disampaikan adalah rangkaian acara dan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam upacara adat babaritan Cikiwul. Perancangan media informasi ini akan diterapkan kedalam dua media, yaitu media utama dan media pendukung, dimana materi akan lebih mendalam pada media utamanya. Media pendukung bersifat menguatkan informasi yang ada dalam media utama dan menarik perhatian target khalayak sasaran, selain itu juga sebagai media yang bersifat mengingat.

III.1.2 Tujuan Komunikasi

Memberikan informasi tentang budaya lokal yang ada di Cikiwul yaitu upacara adat babaritan Cikiwul dengan cara pendekatan komunikasi yang efektif. Dengan mengenalkan kembali tradisi upacara adat babaritan Cikiwul yang mengandung nilai-nilai budaya sebagai ciri khas masyarakat Cikiwul sehingga bisa terus dijaga dan juga dilestarikan. Upacara adat babaritan Cikiwul sebagai salah satu budaya yang ada di Indonesia harus tetap mendapat apresiasi karena budaya adalah ciri khas suatu daerah.

III.1.3 Pendekatan Komunikasi

Penyampaian pesan yang digunakan adalah melalui pendekatan verbal dan pendekatan visual yang disesuaikan dengan bahasan sebelumnya. Pendekatan komunikasi media informasi upacara adat babaritan Cikiwul menggunakan komunikasi searah dan disertai oleh gambar agar informasinya lebih cepat dipahami oleh audiens. Pendekatan yang digunakan adalah Suatu informasi yang

dikomunikasikan melalui sebuah videografi yang baik dan berkualitas, tentu harus memiliki sebuah arti pesan dan tujuan yang akan disampaikan terhadap target *audience* nya.

Setelah dilakukannya penelitian mengenai upacara adat babaritan desa Cikiwul, demi tercapainya penyamapain informasi tentang upacara adat babaritan desa Cikiwul ini, maka dalm film tersebut akan menggunakan cara dalam pengambilan angle dan pemberian *instumental* audio yang menarik, dan dengan pengambilan gaya-gaya yang digunakan ini diharapkan pesan yang disampaikan bisa tepat kepada target audiens dan target bisa memahaminya dengan baik.

- Pendekatan Verbal

  Pendekatan verbal dalam media informasi upacara adat babaritan Cikiwul dilakukan dengan penyampaian bahasa Indonesia yang digunakan sehari-hari dalam berkomunikasi yang bersifat naratif agar mudah dimengerti dan dipahami oleh khalayak sasaran. Bahasa yang digunakan dalam media informasi upacara adat babaritan Cikiwul adalah bahasa Indonesia untuk keseluruhan media namun juga tetap memakai istilah Sunda yang terdapat pada upacara adat babaritan Cikiwul.

- Pendekatan Visual

  Tinaburko (2009) menjelaskan "Komunikasi visual merupakan konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif yang diaplikasikan kedalam berbagai media komunikasi visual yang terdiri atas ilustrasi (gambar), tipografi, warna. Pendekatan komunikasi visual yaitu mengikuti suasana jaman dahulu. Dengan menggunakan ilustrasi buku kuno serta serpihan api agar memberi kesan mistisnya, dan tipografi yang digunakan seperti mesin ketik karena jaman dahulu masih menggunakan mesin ketik, serta warna yang memberi kesan mistis dan pedesaan,dan alat-alat serta busana mengikuti jaman dahulu agar lebih menarik khalayak sasaran.

III.1.4 Materi Pesan

Materi pesan yang disampaikan adalah berupa informasi mengenai prosesi upacara adat babaritan Cikiwul serta nilai-nilai yang terkandung dibalik setiap upacara tersebut. Pada setiap upacara yang dilakukan terdapat pesan yang mengandung makna sosial dan budaya.

III.1.5 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan dalam media informasi ini menggunakan naratif agar mudah dimengerti oleh masyarakat luas, hal ini bertujuan agar masyarakat memahami dan dapat mengetahui tentang tradisi upacara adat babaritan Cikiwul dan juga masyarakat khususnya khalayak sasaran dapat mengetahui prosesi dan memahami makna yang terkandung dalam upacara adat babaritan Cikiwul. Masyarakat diharapkan dapat mencintai budayanya sendiri serta melestarikannya juga.

III.1.6 Khalayak Sasaran Perancangan

- *Consumer Insight*

Target *audience* yang dicari adalah masyarakat berusia muda sekitar 15 - 25 tahun atau setara dengan SMP kelas 3 hingga mahasiswa ataupun yang baru lulus jenjang kuliah yang hidup di daerah perkotaan khusunya Bekasi. Berdasarkan studi lapangan dan hasil kuisioner, pemuda pada jaman sekarang cenderung tidak tahu tentang budaya dan sejarah yang terdapat di kota Bekasi khususnya desa Cikiwul dimana di dalam upacara adat babaritan Cikiwul terdapat nilai-nilai budaya yang mewakili desa Cikiwul. Entah itu karena pergeseran jaman atau orang tua yang tidak mau membimbing anaknya untuk mengetahui sejarah dan budaya itu sendiri.

- *Consumer Journey*

Penyampaian ide yang telah terbentuk ialah melalui media-media yang akan digunakan, maka diperlukan perencanaan yang baik agar mendapatkan interaksi dan tersampaikan pada sasaran. Dengan begitu maka diperlukan daftar aktifitas dari target *audience*, sebagai berikut:

Tabel III.1 Tabel *Consumer Journey*

Sumber:Pribadi (2016)

No	Kegiatan	Tempat	*Poin of Contact*
1.	Bangun pagi	Kamar tidur	Jam dinding
2.	Mandi/Bersantai	Ruang tamu, halaman rumah	Mug, piring, TV
3.	Perjalanan ke sekolah	Jalan, sekolah	mobil, poster, stiker ,flayer
4.	Di sekolah	sekolah	Buku, pensil, penggaris, papan tulis
5.	Istirahat	Kantin, Lapangan olahraga atau koridor sekolah	Tumbler, kotak makan, jajanan, poster,buklet
6.	Pulang sekolah	Jalan	Kunci, banner, poster
7.	Istirahat, ganti pakaian	Rumah	Sofa, tempat tidur, tv, baju,totebag
8.	Bermain	Rumah, warnet, rental PS, warung kopi, cafe	Gadget, computer, playstation Flyer
9	Tidur	Rumah	Selimut, tempat tidur, bantal,

III.1.7 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang dimunculkan pada film semi dokumenter ini adalah musik ilustrasi yang mewakili kebudayaan sunda yang berada di desa Cikiwul sedangkan *setting* atau lokasi pada film ini adalah tempat yang masih terjaga keasliannya di desa Cikiwul sehingga film ini menyuguhkan suasana adat desa Cikiwul. Dalam perancangan media informasi upacara adat babaritan Cikiwul dibuat juga beberapa strategi kreatif untuk menarik minat khalayak sasaran, diantaranya adalah:

- *Copywriting*

Perancangan film menggunakan judul "Babaritan Cikiwul Bekasi" dengan *tagline* "Ngandelkeun syukur ka gusti", bertujuan agar dapat menjadi informasi

tentang pembahasan film secara keseluruhan. *Tagline* dirancang agar dapt menjelaskan sudut pandang pembahasan film dan juga sekilas memberikan pernyataan singkat dari gambaran keseluruhan konteks film. Judul dan *tagline* merupakan satu kesatuan dimana *tagline* menjadi kalimat yang menjelaskan judul. Berikut ini penjabaran arti kata dan maksud judul dan *tagline*.

- Ide Cerita

  Bagaimana sesungguhnya mensyukuri nilai-nilai budaya dan kerukunan masyarakat Cikiwul dipersentasikan melalui upacara adat babaritan.

- *Storyline*

  Storyline adalah 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.adapun *scene* yang terdapat di upacara adat babaritan di desa cikiwul .

  Scene 1

  Mengenalkan suasana perdesaan yang berada di desa Cikiwul

  Scene 2

  Ketua ada mempersiapkan sesajen atau *ancak* untuk upacara

  Scene 3

  Kepala adat dan masyarakat cikiwul menuju tempat upacara

  Scene 4

  Kepala adat membuka upacara dengan membaca *jampe*

  Scene 5

  Kepala adat dan masyarakat menuju tempat upacara yang lain

  Scene 6

  Kepala adat mengubur kepala dan kaki kambing yang sudah disembelih

  Scene 7

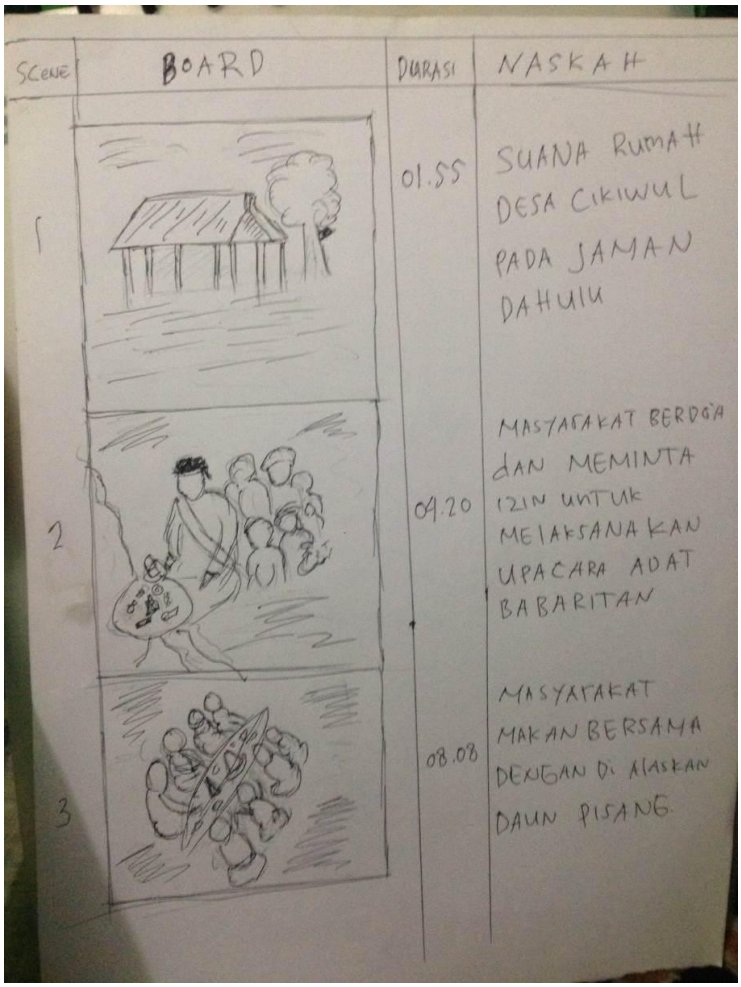
  Kepala adat dan seluruh masyarakat makan bersama nasi tumpeng dan makanan lainnya yang dibawa oleh seluruh masyarakat

Scene 8

Masyarakat menggantung *ancak* di setiap perempatan

- *Storyboard*

  Storyboard adalah sebuah seri dari gambar yang bersambung, dengan atau tanpa kata, yang memberitahukan sebuah cerita yang berkelanjutan, sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah.



Gambar III.1 sketsa *storyboard*

Sumber : Pribadi (2016)

- *Visualisasi*



Gambar III.2 Reverensi

Sumber : https://humaspdg.files.wordpress.com/2010/05/03022008042.jpg (23/7/2016)



Gambar III.3 Reverensi

Sumber : http://img.bisnis.com/posts/2015/10/06/479644/seren-taun.jpg.(23/7/2016)



Gambar III.4 Reverensi

Sumber : http://1.bp.blogspot.com/-u7H8dL99tJA/UDNQK0JnGdI/AAAAAAAABB0/j86X28Q5M8E/s1600/Ritual_Barong_Ider_Bumi1.jpg (23/7/2016).

III.1.8 Mandatory

Perancangan film semi dokumenter upacara babaritan ini bekerja sama dengan beberapa pihak. Adapun pihak yang bekerjasama dalam perancangan informasi mengenai upaacara adat babaritan di desa cikiwul ini yaitu Dinas Kebudayaan Kota Bekasi.



Gambar III.5 Logo Kota Bekasi

Sumber : https://badarweb.files.wordpress.com/2015/09/logo-kota-bekasi-glest-radio.jpg.(5/8/2016).

III.1.9 Strategi Media

Dalam perancangan media informasi ini, dibutuhkan strategi media untuk mendukung media informasi sampai tepat sasaran. Dalam perancangan media informasi upacara adat babaritan Cikiwul akan digunakan media utama dan beberapa media pendukung lainnya diantaranya:

- Media Utama

  Media utama berupa film semi dokumenter, film semi dokumenter adalah gabungan fakta dan fiksi (Dony, 2010: para 1). Beberapa adegan direkayasa, disesuaikan dengan tema, umumnnya interpretasi imajinatif, bertujuan menambahkan cerita menarik. Pilihan media ini karena video lebih menarik dari pada media cetak, karena khalayak sasaran tinggal melihat dan mendengarkan tanpa harus banyak membaca *text*. Selain itu film semi dokumenter tentang upacara adat babaritan Cikiwul masih belum bisa ditemui.
- Media Pendukung

  Dalam memperkenalkan buku tersebut perlu media promosi untuk menarik minat audiens diantaranya beberapa media pendukung antara lain:
  - Poster

    Poster digunakan untuk menarik perhatian, Poster di aplikasikan di tembok tembok dengan cara di tempel, poster juga berguna untuk memberikan informasi tentang produk dan dicetak dengan ukuran A3 (29,7 x 42cm).

  - *Flyer*

    Media *flyer* memberikan informasi. *Flyer* juga memberi ajakan kepada orang agar mengunjungi tempat diputar nya film dokumenter tersebut. *Flyer* dicetak dengan ukuran a5 (14,8 x 21 cm).

- *X-banner*

  Memberikan petunjuk dimana letak posisi di adakanya pemutaran film dokumenter tersebut dibuat lebih besar dari poster agar menarik perhatian orang dari kejauhan , dicetak dengan ukuran 60 x 160 cm.

- Stiker

  Media stiker dapat digunakan dimana saja, karena medianya bisa ditempel, stiker sangat cocok untuk dijadikan sebagai media pengingat.

- Gantungan Kunci

  Gantungan Kunci digunakan sebagai media pengingat karena mudah dibawa kemana saja.

- *Cover CD*

  Cover CD ini berguna untuk membuat menarik penampilan *audience* dan ingin memilikinya .

- Baju

  Baju digunakan sebagai media pengingat karena dapat dipakai kemana saja.

III.1.10 Strategi Distribusi

Produksi dan pendistribusian video upacara adat babaritan Cikiwul sebagai media utama akan diberikan kepada pemerintah kota Bekasi untuk selanjutnya didistribusikan ke setiap kelurahan. Di Bekasi ada 56 kelurahan yang akan melakukan *screening* pada acara-acara lokal dan poster, *flyer*, yang akan disebarkan ke masyarakat melalui Dinas Kebudayaan Bekasi sekitar ±2000,dan stiker, gantungan kunci, x-banner sekitar ±200. Selain itu video upacara adat babaritan Cikiwul akan didistribusikan ke setiap sekolah di kota Bekasi sebagai media edukasi kebudayaan, mulai dari jenjang SMP hingga SMA.

Tabel III.2 Tabel Jadwal Pendistribusian Media

Sumber:Pribadi (23/7/2016).

NO	DAFTAR MEDIA	TAHUN 2016					
		NOV			DES		
		II	III	IV	I	II	III
1	POSTER						
2	FLYER						
3	X-BANNER						
4	GANTUNGAN KUNCI						
5	STIKER						
6	BAJU						
7	COVER CD						

Media Pendukung

Media Utama

- Poster dan *flyer* mulai disebar di tanggal 18 November – 14 Desember 2016 kesetiap kelurahan , RW dan RT di sekitar Bekasi.
- *X-banner* akan di sebar kesetiap kelurahan pada tanggal 10 Desember – 20 Desember 2016 masing-masing kelurahan di sekitar Bekasi memiliki 4 – 8 X-banner.
- Gantungan kunci, Stiker dan Baju sebagai aksesoris di perjual belikan sekitar tanggal 30 November – 20 Desember 2016 dan setiap kelurahan memiliki stand untuk penjualan.
- Cover CD dan CD nya diperjual belikan dihari penayangan film semi dokumenter Upacara Adat Babaritan di Desa Cikiwul tersebut di tanggal 20 Desember 2016 disetiap Kelurahan yang ada di Bekasi.

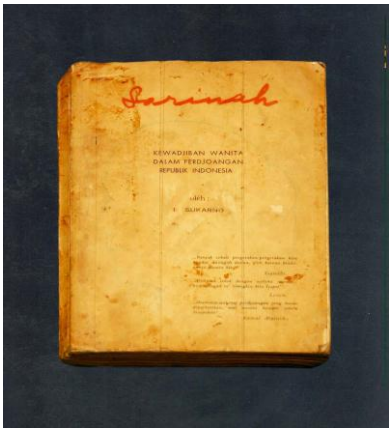
III.2 Konsep Perancangan

Dalam membuat rancangan media informasi, dibutuhkan beberapa konsep visual, untuk media informasi ini menggunakan beberapa elemen seperti video, tipografi, narasi dan lain sebagainya. Selain itu dalam konsep perancangan ini menggunakan *backsound* yang sesuai dengan nuansa sunda untuk memperkuat karakter kebudayaan yang ada di Cikiwul. Konsep perancangan ini diharapkan dapat

membantu khalayak sasaran dalam mencerna informasi yang telah dibuat sedemikian rupa agar dapat tersampaikan pesannya.

III.2.1 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 dari upacara adat babaritan. Konsep visual merupakan awal dari sebuah gagasan yang diperoleh dari sebuah pemahaman dan pendalaman materi dari semua permasalahan yang telah dikaji. Dengan menyatukan visual yang menggunakan suasana perdesaan asli desa Cikiwul dan kostum pakaian adat yang dipakai kepala adat maupun masyarakat yang digunakan dalam upacara adat babaritan desa Cikiwul ini maka didapatlah sebuah konsep visual yang menampilkan sebuah upacara adat babaritan yang didalamnya tidak menghilangkan keaslian dari adat tersebut sehingga tidak juga menghilangkan tentang pesan dan nilai-nilai yang terkandung didalam upacara adat babaritan desa Cikiwul. Opening dengan buku kuno yang memberi kesan bahwa buku-buku tersebut masih di lestarikan, begitupun opening dengan menggunakan media buku dapat melestarikan video tersebut.



Gambar III.6 Reverensi

Sumber : http://1.bp.blogspot.com/-6yShUnf-yHA/Tk38kxLKG9I/AAAAAAAABOs/ThsvVpsT2tU/s1600/Buku%2Bkuno%2BSarinah%2Bkarya%2BSoekarno.jpg. (23/7/2016).

III.2.2 Format Desain

Film semi dokumenter ini memiliki sebuah konsep atau gaya yang akan memudahkan dalam penyampaian bahasa visual dengan tujuan agar dapat dengan mudah dipahami oleh penonton atau target khalayak sasaran. Dengan gaya natural yang akan digunakan dalam judul dan logo ini menggukanakan warna oren kecoklatan dan hitam karena ini merupakan ciri khas dari upacara adat babaritan desa Cikiwul, karena pakaian yang diigunakan kepala adat pada saat pagelaran berlangsung itu semua bernuansa hitam dan warna kuning kecoklatan diambil dari warna rumah kayu dan tanah yang mewakili karakter sebuah desa, dan ini juga bermaksud memberikan nuansa buhun karena warna gelap tersebut terlihat memiliki unsur tradisional. Kemudian untuk media yang dibuat, Format desain pada film pendek ini dengan menggunakan video high resolution 1920 x 1080 pixel dengan perbadingan aspek rasio 16 : 9. Aspek rasio merupakan perbandingan lebar dan tinggi dari sebuah pixel dalam sebuah gambar. Sedangkan format kemasan dari film pendek ini berupa DVD, dengan durasi film ± 9 menit yang akan dipusblish kedalam format file *.vod (DVD), karena disesuaikan dengan standar medianya. Adapun spesifikasi format video:

Video editing menggunakan adobe premiere pro

• *Costum video for windows*

- *Frame size : 1920 x 1080pixel*
- *Frame rate : 30000frame /second*
- *Pixel aspect rasio : NTSC widescreen 16 : 9*
- *Color depth : 24 bith - Quality 100%*

• *Audio setting*

- *Sample rate : 4800Hz*
- *Format audio : mp3*
- *Compressor : Uncompressed 31*
- *Quality : 100 % • Video rendering*
- *Fields : no fields*
- *Compressor : Indeo Video5.06*
- *Compresion control : smoothness*
- *Date rate : 3000kb/s*

• *Video Encoding*

- *Conopus Pro Encoder*

III.2.3 Tata Letak *(Layout*)

Rustan (2014) "pada dasarnya *layout* dapat dijabarkan sebagai tataletak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya. Dapat dikatakan bahwa desain merupakan arsiteknya, sedangkan *layout* pekerjaanya". Media dengan ukuran dan bentuk yang berbeda membutuhkan cara penerapan *layout* yang berbeda. Demikian pula fungsi yang berbeda dari masing-masing media itu membutuhkan penanganan layout yang berbeda pula. Maka *layout* akan menjadi bahan pertimbangan dalam pembuatan media perancangan ini. Hal ini akan menjadi bahan pertimbangan dalam pembuatan media utama maupun media pendukung dalam perancangan ini.

III.2.3.1 Sudut Kamera

Yuda (2011) Sudut kamera atau *angle* menentukan tersampaikannya informasi atau pesan yang terdapat pada film ini. Untuk memaksimalkan penyampaian informasi atau pesan pada film ini akan menggunakan beberapa teknik pengambilan sudut kamera pada perancangan film, yaitu *high angle* teknik pengambilan gambar oleh juru kamera yang memposisikan kamera berada dalam posisi di atas obyek bidikan sehingga mampu membangun kesan dramatis, *eye level angle* teknik pengambilan gambar oleh juru kamera yang memposisikan kamera berada dalam posisi di sejajar dengan pandangan mata, baik berdiri maupun ketika duduk antara obyek dan kamera dkedudukannya sejajar sehingga mampu mempresentasikan gambaran sebuah objek secara wajar atau seolah-olah menyaksikan dengan mata sendiri, *low angle* teknik pengambilan gambar oleh juru kamera yang memposisikan kamera berada dalam posisi di bawah obyek bidikan yang bertujuan untuk membangun kesan yang megah dan agung.



Gambar III.7 contoh pengambilan *high angle*

Sumber: http://1.bp.blogspot.com/j7_iDLoOdw4/s1600/IMG_7109.jpg.(5/8/2016)



Gambar III.8 contoh pengambilan *eye level angle*

Sumber : http://2.bp.blogspot.com/ziZmoDb7kkI/s1600/basic1_eyelevel.jpg (5/8/2016).



Gambar III.9 contoh pengambilan *low angle*

Sumber : http://cache1.asset-cache.net (5/8/2016).

III.2.4 Huruf

Sihombing (2015) “Tipografi memiliki peran penting dalam setiap karya desain grafis yang berlangsung dari setiap masa ke masa yang bersentuhan dengan peradaban manusia. Karya-karya yang muncul senantisa mewakili semangat zaman dari aksi seorang desainer grafis dalam menyikapi setiap kebutuhan komunikasi visual melalui dimensi dan disiplin yang terdapat dalam tipografi”. Isi teks *font* yang digunakan pada setiap media menggunakan *font* arial, dan *font* rod karena *font* ini bisa disebut dengan *font* yang sering digunakan diberbagai media dengan tujuan agar pembaca bisa jelas membaca dan tidak lelah ketika membacanya.

Rod

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

! @ # $ % ^ & * ( ) _ + { } : " | < > ?

Gambar III.10 Contoh *font* Rod

Sumber : Pribadi (23/7/2016).

TRAJAN PRO

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

0123456789

Gambar III.11 Contoh *font* Trajan Pro

Sumber : Pribadi (5/8/2016)

Arial

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
!@#$%^&*()_+{}:”<>?,./

Gambar III . 12 Contoh *font* Arial

Sumber : Pribadi (23/7/2016).

III.2.5 Karakter Tokoh

Adapun karakter tokoh yang akan tampil di film ini disesuaikan dengan referensi tokoh pada kebudayaan sunda yang digunakan juga oleh masyarakat desa Cikiwul. Pemilihan karakter tokoh ini bertujuan untuk memperkuat identitas asli masyarakat desa Cikiwul, walaupun pada kenyataanya pakaian adat ini sudah jarang digunakan oleh masyarakat.



Gambar III . 13 Contoh studi karakteristik tokoh

Sumber : http://budaya-indonesia.org/f/2924/gandung_baju_kampret.jpg.

(23/7/2016).



Gambar III .14 Contoh studi karakteristik tokoh

Sumber : https://id.wikipedia.org/wiki/Suku_Sunda(23/7/2016).

III.2.6 Audio

Putra (2011)Audio dalam sistem komunikasi bercirikan video, sinyal elektrik digunakan untuk membawa unsur bunyi. Istilah ini juga biasa digunakan untuk menerangkan sistem – sistem yang berkaitan dengan proses perekaman dan tranmisi yaitu sistem pengambilan/penangkapan suara, sambungan tranmisi pembawa bunyi,ampliter dan lainnya.

III.2.7 Warna

Diky (2014) Lighting, suhu, dan warna menjadi hal yang penting dalam sebuah film agar bisa digunakan untuk membantu penonton melihat kedalam *point of interest* atau sebuah fokus/titik utama dalam sebuah gambar dimana titik tersebut yang menjadi cerita dalam gambar tersebut. Dalam sinematografi hanya mengenal 2 warna cahaya yaitu *Daylight* (cahaya yang bersumber dari matahari) dan *Tungsten* (cahaya yang bersumber dari sebuah lampu pijar). Pada film ini mayoritas akan bersetting luar ruangan/*outdoor*, maka dari itu pada pengerjaan produksi film ini akan memakai warna cahaya *daylight*, dipadukan dengan *tone* warna yang sedikit gelap untuk memberikas kesan zaman dahulu.