BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3.1 Strategi Komunikasi

Komunikasi yang akan dibangun adalah komunikasi visual melalui audio visual berupa sebuah bumper. Tujuan komunikasi dari media ini adalah menyampaikan, Damar Parahyangan adalah program acara berita di STV yang mempunyai karakteristik Bandung/Sunda .

Pesan utamanya adalah menginformasikan bahwa Damar Parahyangan adalah program acara berita yang berbahasa sunda dan meliput tentang serba serbi Kota Bandung Raya . Sedangkan pesan yang ingin disampaikan berupa informasi bahwa dengan melihat visualisasi bumper Damar Parahyangan orang akan tahu kalau damar parahyangan adalah program acara yang ada di tv lokal Bandung.

3.2 Strategi Kreatif

Dalam perancangan ini pendekatan komunikasi berupa tampilan bumper STV Bandung yang berisi penyampaian gagasan kreatif yang merupakan dasar dari sebuah solusi visual tugas akhir dimana diperlukan adanya keselarasan bumper damar parahyangan yang baru dengan karakter Sunda / Bandung. Sehingga bumper dapat mewakili kota bandung di benak masyarakat umum.

Penyampaian pesan dalam sebuah identitas dibutuhkan visualisasi yang sederhana dan mudah dimengerti, karena pada umumnya masyarakat melihat sebuah bumper sebagai identitas sebuah acara program televisi.

Maka dibutuhkan simbol simbol budaya yang dapat lebih mencerminkan kebudayaan sunda dan dapat mewakili Kota Bandung, seperti simbol bunga, karena Bandung dikenal sebagai Kota Kembang.

3.3 Strategi Media

Media yang digunakan adalah media audio visual berupa sebuah bumper, alasan memilih bumper karena di dalamnya terdapat unsur audio visual dan kita dapat memasukan sebuah gambar maupun suara karena mudah diingat oleh masyarakat umum dibandingkan dengan gambar saja dan bumper ini sangat efektif sebagai media promosi dan identitas.

3.4 Strategi Distribusi

Strategi distribusi merupakan strategi yang harus dipersiapkan dalam upaya penyebaran untuk mendukung tercapainya tingkat sasaran. Adapun yang menjadi bagian dari strategi distribusi media. Yaitu distribusi media berdasarkan kebutuhan dan tempatnya.

Sebagai media promosi dan identitas visual maka bumper STV ini dipasang atau ditayangkan pada awal atau akhir sebuah program acara Damar Parahyangan dan saat masuk iklan atau setelah iklan supaya mudah dilihat dan diingat. Tujuannya agar pesan yang ingin disampaikan tercapai atau tepat sasaran.

3.5 Konsep Visual



Pembuatan bumper ini melibatkan unsur - unsur keobjektifan informasi yang akan disampaikan. Sehingga dalam mengolah bentuk visualnya

harus bisa memberikan gambaran seperti apa karakter dari sebuah program, acara itu nantinya. Pembentukan nilai-nilai estetika visual yang akan dilengkapi oleh audio, yang mengacu pada karakter program acara yang diangkat.

Melihat karakteristik program acara ini, maka pemilihan elemen-elemen visual mengikuti citra dari karakteristik program berita itu sendiri. Penambahan *visual effect* sebagai dramatisasi bentuk yang akan memberikan pengaruh pada hasilnya.

3.5.1 Konsep Warna

Pembuatan bumper Damar Parahyangan ini, penulis menggunakan beberapa warna seperti warna Biru, hijau yang berhubungan dengan dingin, dan tenang, sangat terkait dengan orang Sunda/orang Bandung tenang dan ramah kepada siapapun dalam hal bicara, dan sangat cocok digunakan untuk mepromosikan program acara Damar Parahyangan dengan pengertian warna biru dan hijau juga memberikan kesan rasa kecermatan, kebersihan, menyegarkan, dingin, sehingga penonton yang menonton program berita Damar Parahyangan ini akan terkesan mendapatkan sesuatu yang segar dan baru dari berita berita yang ditampilkan oleh Damar Parahyangan ini.

Biru adalah basis untuk warna-warna tapi tambah adalah merah dan kuning untuk membawa berbagai macam warna dari *minty* hijau ke ungu lembut dapat mempromosikan perasaan tenang, ketenangan, kepercayaan dan relaksasi apabila melihatnya.



Gambar 3.1 Warna Warna yang dipakai dalam pembuatan Bumper Damar Parahyangan.

3.5.2 Konsep Tipografi

Pembuatan bumper Damar Parahyangan ini penulis menggunakan font sangkuriang cursive dan Aksara Sundanese Latin menggambarkan karakter dari masyarakat Bandung yang sederhana ramah dan berkarakter budaya sunda yang kuat dari font tersebut. Penulis juga menggunakan font Indonesiana Serif selain mudah dibaca font ini mempunyai kesamaan dengan sangkuriang Cursive dan French Script MT, yaitu pada tiap ujung sudut huruf melebar seperti kaki sehingga mempunyai kesan modern, kontentporer dan efisien.

Sedangkan untuk pemakaian huruf arial sebagai penegasan karena memiliki karakter kaku dan tebal kemudian mudah di baca.

Sangkuriang Cursive

z h c x n m s k d j f h g a l q p o w i e u r y t

Q W E R T Y U I O P A S D F G H J K L Z X C V B N M

Aksara Sundanese Latin (sundanese latin)

Indonesiana Serif

q w e r t y u ı o p a l dʒ h f h b v c n m x ,, ƨ



Arial

q w e r t y u i o p l k j h g f d s a z x c v b n m,

Q W E R T Y U I O P A S D F G H J K L Z X C V B N M

French Script MT

q w e r t y u i o p a s d f g h j k l z x c v b n m

Q W E R T Y U I O P S D F G H J K L Z X C V B N M

3.5.3 Konsep Layout

Untuk layout pembuatan bumper Damar Parahyangan penulis menggunakan layout standar televisi dengan ukuran *widht* 720 dan *height* 576, *pixel aspect ratio* D1/ DV PAL (1.07) Frame Rate 25 frames *per second* dan resolution *full*, dengan format tersebut bumper sudah bisa layak tayang.

3.5.4 Konsep Grafis

Sebagai bagian yang tak terpisahkan dari bumper. elemen-elemen grafis yang penulis buat pada bumper ini sengaja dibuatkan elemen elemen grafis yang sederhana tetapi tepat dengan karakter dari program acara yang akan dibuat oleh penulis, karena dengan dengan memberikan bentuk- bentuk yang sederhana akan menimbulkan kesan yang dinamis, agar konsep modern yang penulis inginkan bisa tercapai.

Adapun bumper televisi swasta nasional yang menjadi referensi penulis dalam mencari bentuk elemen grafis, adalah pada bumper yang terdapat pada program acara televisi swasta seperti opera van java, reportase trans tv, tv one, liputan 6 pagi.

3.6 Konsep Desain

Program acara-acara dalam perkembangan saat ini, telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, baik dalam bidang ekonomi, politik, maupun kebudayaan. Pengolahan pembuatan bumper ini memadukan unsur-unsur audio-visual secara efektif mengacu pada karakteristik tema dan tujuan yang akan disampaikan, baik dari segi konsep visual maupun konsep audio serta cara penyajiannya, Unsur visual akan diwakili oleh bentuk 3 dimensi dan 2 dimensi dan, Animation yang menggabungkan beberapa unsur yang berhubungan dengan karakter program acara yang ada. Mengacu pada karakter program acara yang memiliki sifat kedaerahan, maka dalam gaya menggambarkannya disini penulis berusaha menggambarkan sebuah karakter program acara yang bersifat kebudayaan atau symbol suatu daerah yang dikemas secara modern.

Dimana modern yang dimaksud adalah dengan memberikan elemen elemen grafis dan gerakan yang dinamis pada bumper yang penulis buat.

Oleh karena itu akan diutamakan penyampaiannya sesederhana mungkin agar mudah diterima oleh audience-nya dengan melalui elemen *video audio-visual* sebagai media aplikasinya.

3.7 Konsep Teknik

Teknik pembuatan bumper ini menggunakan animasi 3 dimensi dan 2 dimensi dengan mengkobinasikan antara unsur grafis, *visual*, dan *audio*. Dalam pengaplikasiannya penulis menggunakan *software, cinema 4D 11,5, adobe photoshop CS 3, Adobe After Effect CS 3, corel draw 13, Particell Illusion dan Adobe Premiere Pro CS 3.*

3.8 Konsep Animasi 3D

Animasi 3D merupakan komponen utama dari pembuatan sebuah bumper untuk televisi. Pada dasarnya animasi 3D dapat memberikan pandangan baru dan terlihat nyata untuk audience-nya.

Konsep animasi 3D yang penulis tentukan adalah untuk bumper damar Parahyangan dimana pembuatannya lebih menekankan pada gerakan-gerakan yang dinamis yang menandakan sebuah gerak yang modern dan unsur budaya atau symbolic daerahnya tidak hilang.

3.9 Konsep Audio

Peran utama audio sebagai pelengkap dan penambah daya tarik dalam mengikuti unsur *visua*l, *audio* merupakan bentuk ilustrasi suara yang mempertegas suasana dari *visual*. Dalam bumper ini audio berfungsi sebagai penutur cerita yang ingin disampaikan, dan pembentukan irama bisa membantu dalam perpindahan *visual* untuk membentuk suatu pola yang dinamis.

Dalam pembuatan bumper damar parahyangan penulis menggunakan lagu mojang parahyangan agar lebih mempertebal karakter atau unsur Sunda/Bandung.