BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

3. 1. Strategi Perancangan

Strategi perancangan terbagi atas tiga bagian yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.Tahapan perancanganSistem Informasi melalui media Audio Visual Dokumenter Drama memerlukan persiapan yang matang oleh karenanya Strategi Perancangan merupakan fondasi atau dasar dari produksi yang maksimal dan efektif.

3. 1. 1. Strategi Komunikasi

Strategi Komunikasi diperuntukkan agar dalam suatu perencanaan dan perancangan dapat berhasil secara maksimal melalui persiapan strategi atau siasat dalam lingkup wilayah Komunikasi.

Mengacu pada target audiens, tahapan komunikasi Mengenal La Galigo menggunakan pendekatan persuasif. Pemilihan gaya bahasa yang digunakan disesuaikan dengan gaya bahasa remaja yang langsung dan tidak terlalu formal. Selain itu penggunaan remaja sebagai narator dan pemain dapat mengajak target audiens untuk lebih dekat dan membuat target audiens membayangkan diri merekalah yang sedang mengalami atau melakoni karakter dari Film Dokumenter Drama mengenal La Galigo.

3. 1. 1. 1. Tujuan Komunikasi

Mengenalkan Naskah kuno Bugis La Galigo kepada khalayak sasaran sehingga dapat membangun kesadaran akan keberadaan Naskah baik dari isi maupun pesan Naskah Kuno Bugis La Galigo.

3. 1. 1. 2. Pesan Utama Komunikasi

Memberikan informasi yang mendasar mengenai keberadaan Naskah Kuno Bugis La Galigo.

3. 1. 1. 3. Materi Pesan

Pesan disampaikan secara verbal melalui narasi dan non verbal yang terdiri dari teks, video dan gambar.

3. 1. 2. Strategi Kreatif Dokumenter Drama

Strategi Kreatif diperlukan untuk menjalankan strategi komunikasi hingga dapat diterima oleh khalayak sasaran. Strategi Kreatif yang diambil disesuaikan dengan lingkungan target audiens.

3. 1. 2. 1. Penyampaian Pesan

Pesan disampaikan dengan mengikuti gaya bahasa dan gaya hidup target audiens remaja hingga pesan diterima dalam bentuk informasi yang persuasif.

3. 1. 2. 2. Rasionalisasi Visual

Penyampaian pesan yang objektif informatif merupakan karakteristik dari media audio visual film Dokumenter sehingga visualisasi dalam karya Tugas Akhir yang memberikan informasi berdasarkan pada fakta adalah pilihan yang tepat. Dikarenakan target audiensnya adalah remaja maka visualisasinya bergenre Dokumenter Drama. Hal ini dikarenakan untuk menarik minat dan perhatian target audiens yang cepat bosan.

3. 1. 3. Strategi Media

Strategi Media diperuntukkan agar dalam suatu perencanaan dan perancangan dapat berhasil secara maksimal melalui persiapan strategi atau siasat dalam lingkup wilayah Media.

3. 1. 3. 1. Alasan Pemilihan Media

Dipilihnya media Audio Visual dikarenakan kemudahan akan penyampaian komunikasi dan kreatif dalam bentuk audio visual terutama dalam film Dokumenter Drama yang memiliki alur.

3. 1. 3. 2. Pertimbangan Dasar

Perkembangan teknologi dan mudahnya akses terhadap teknologi tersebut merubah pola hidup masyarakat terutama pelajar madya yang dalam hal ini merupakan target audiens dari perancangan Tugas Akhir ini menjadi lebih kritis dan visual. Media Audio Visual merupakan media yang mudah dicerna atau dimengerti dikarenakan menggunakan dua indera yaitu indera pengelihatan dan indera pendengaran. Selain itu, audio visual memudahkan persepsi seseorang dalam menanggapi dan mengingat dikarenakan persepsi audio visual tersebut tersimpan di *Long Term Memory* atau ingatan jangka panjang.selain itu, media ini memiliki informasi yang padat dalam bentuk audio visual yang berdurasi tidak lama jika dibandingkan dengan membaca informasi tersebut.

3. 1. 4. Strategi Distribusi

Strategi Distribusi ini disesuaikan dengan target audiens yaitu pelajar Madya sehingga pemutaran film di tiap-tiap sekolah merupakan jalur langsung yang tepat pada sasaran. Distribusi film melalui penyimpanan pada format DVD sehingga akses pada informasi lebih mudah dan dapat dimiliki oleh target audiens.

3. 2. Konsep Visual

Konsep Visual dapat dibagi ke dalam empat aspek yaitu Tonalitas Warna dan Kecepatan Gerak Gambar, Pembingkaian (*Framing*) dan durasi gambar. Aspek pertama mencakup warna, tonalitas, kontras dan *brightness*, kecepatan gerak gambar, format ukuran video dan lainnya. Sedangkan pada aspek kedua yaitu Pembingkaian (*Framing*) yang mencakup batasan wilayah gambar, jarak, ketinggian, pergerakan kamera dan lainnya lalu pada aspek yang ketiga mencakup durasi atau panjangnya waktu dari suatu pengambilan gambar. Yang terakhir adalah aspek keempat yaitu Pra Produksi Film.

3. 2. 1. Tonalitas Warna dan Kecepatan Gerak Gambar

Tonalitas gambar dapat dikontrol melalui pengaturan kontras, brightness, color secara ringan dikarenakan ini adalah Dokumenter maka diusahakan untuk melakukan proses pengeditan seperlunya. Pengaturan ini juga dapat dilakukan dengan penggunaan peralatan pendukung seperti filter UV untuk menahan sinar Ultraviolet sehingga menghasilkan gambar yang jelas dan tidak *under-exposured* maupun *over-exposured,* pengaturan diafragma dalam penentuan exposure dan pengaturan *zooming out* dan *zooming in*. Warna yang

digunakan adalah warna natural. Hal ini dikarenakan genre dari medianya yaitu Dokumenter.

Kecepatan gerak gambar adalah kecepatan normal yaitu dengan mengatur pada kecepatan 24 *frame per second* (*fps*). Pengaturan lensa dilakukan untuk mengatur *frame* dan dengan menggunakan penggunaan lensa *zoom* dikarenakan teknik *zoom* ini sering digunakan dalam banyak adegan untuk mendukung gaya *handheld camera*. Teknik lainnya yang akan digunakan adalah teknik *Deep Fokus* yang dimana latar belakang dan latar depan sama-sama focus dan tajam yang dapat memberi kesan bahwa latar belakang maupun depan sama pentingnya. Dalam pengambilan gambar wawancara, teknik *Deep Fokus* dapat memperlihatkan profil narasumber dan juga profil lokasi yang juga memberikan informasi mengenai tema yang diangkat. Untuk Dokumenter ini tidak akan digunakan efek khusus karena di Dokumenter ini akan diperlihatkan situasi yang sebenarnya untuk membangun rasa kepercayaan dan kebenaran akan informasi yang dipaparkan.

3. 2. 2. *Framing*

Melalui *framing* ini, Film Dokumenter Drama ini dihadirkan melalui jalinan peristiwa. Ada empat unsur yang akan dibahas dalam *framing* ini yaitu bentuk dan dimensi frame; ruang *offscreen* dan *onscreen*; sudut, kemiringan, tinggi dan jarak; serta pergerakan kamera.

Aspek ratio yang digunakan adalah *Fullscreen* 4:3 disesuaikan untuk strategi distribusi Film Dokumenter Drama ini melalui Roaadshow ke SMA-SMA di Kota Makassar. Ruang *offscreen* dan *onscreen* merupakan komposisi visual *frame* secara keseluruhan. Dalam wawancara, narasumber akan dihadirkan

ditengah-tengah *frame* sedangkan pada *scene journal log*, *host* dapat berada di kanan, kiri maupun di tengah frame. Dalam wawancara, informasi yang diberikan adalah fakta sehingga komposisi ditengah secara konsisten merupakan representasi dari fakta tersebut sedangkan pada *scene journal log* yang dibawakan oleh *host*-nya, komposisi adalah fleksibel karena peran *host* merupakan representasi dari pendapat/ opini yang terbentuk oleh *host* selama proses pelaksanaan produksi. Jarak sudut, kemiringan serta ketinggian kamera akan bervariasi tergantung pada situasi dan kondisi yang terjadi di lapangan dikarenakan pengambilan Dokumenter ini adalah langsung dan bergantung pada keberadaan *host*. Lalu yang terakhir adalah pergerakan kamera. Pergerakan kamera adalah subjektif karena mengikuti pandangan *host* dalam pengambilan gambarnya.

3. 2. 3. Durasi Gambar

Durasi cerita yang berjalan pada sebuah shot dalam konteks naratifnya menunjukkan durasi sebuah gambar. Dokumenter ini terdiri dari lima sekuen dengan sepuluh *scene* yang memiliki kurang lebih 15-30 *shot/ take.*

3. 2. 4. Pra Produksi

3. 2. 4. 1. Ide Cerita

Membuat sebuah Film Dokumenter Drama yang mengenalkan sebuah karya peninggalan leluhur Suku Bugis yaitu Naskah Kuno Bugis La Galigo.

3. 2. 4. 2. Sinopsis

seorang remaja yang bernama Azie sedang membuat laporan penelitian mengenai sebuah Naskah Kuno Bugis terpanjang di dunia yang bernama La Galigo. Namun dalam prosesnya Azie tertidur dan mengalami mimpi yang aneh mengenai penelitian yang telah dilakukannya. Dalam mimpinya Azie memberikan informasi mengenai Naskah Kuno Bugis La Galigo.

3. 2. 4. 3. Skenario

Terlampir

3. 2. 4. 4. Lokasi

Nama Lokasi:

Pusat Studi La Galigo, UNHAS

Alamat:

Jl. Perintis Kemerdekaan 214, Makassar

Kontak:

Nurhayati Rahman, 0811411792

Nama Lokasi:

Gedung Arsip Nasional

Alamat:

Perintis Kemerdekaan 10, Makassar

Kontak:

Sansari M.Hum,

Kepala Bidang Informasi

Nama Lokasi:

Yayasan Kebudayaan Sulawesi Selatan

Alamat:

Jl. Rappocini Raya 76, Makassar

Kontak:

Muhammad Salim,

Kepala Bidang Informasi

Nama Lokasi:

Kediaman Ishak Ngeljaratan

Alamat:

PerDos UNHAS, Blok AB No. 1, Makassar

Kontak:

0411-585-005

Nama Lokasi:

Kediaman Muhammad Salim

Alamat:

Jl. Urip Sumoharjo III No. 31, Makassar

Kontak:

081324588899

Nama Lokasi:

Studio Virtual, UNIKOM

Alamat:

Jl. Dipati Ukur No. 114, Bandung

Kontak:

022-250-6637

Nama Lokasi:

Kostan Dian Gita Utami

Alamat:

Jl. Dago Atas No. 339, Bandung

Kontak:

0811468240

3. 2. 4. 5. Talent

Nama:

Dian Gita Utami

Peran:

Pemain Utama, Azie

Pekerjaan:

Mahasiswa S2 ITB

Alamat:

Jl. Dago Atas No. 339, Bandung

Nama:

Ishak Ngeljaratan

Peran:

Narasumber pertama

Pekerjaan:

Budayawan Bugis

Alamat:

PerDos UNHAS, Blok AB No. 1, Makassar

Nama:

Muhammad Salim

Peran:

Narasumber kedua

Pekerjaan:

penerjemah La Galigo,

Kepala Bidang Informasi YKSS

Alamat:

Jl. Urip Sumoharjo III No. 31, Makassar

3. 2. 5. Studi Warna



Gambar 3. 1. Referensi Warna

Warna dalam Kisah La Galigo yang paling sering disebutkan adalah warna Kuning, Merah dan Hijau.Kuning atau emas merupakan warna kedewataan. Pada Kisah ini, Warna Kuning merupakan representasidari Batara Guru dan menyimbolkan kebijaksanaan. Dalam Perancangan ini, Warna kuning diambil dari warna Lontarak.Untuk memberikan kesan kuno yang elegan. Warna kuningyang telah diberi tekstur dan di gelapkan pinggirannya Warna kuning ini “ eye catching” atau menarik perhatian. Merah merupakan warna keberanian.Warna ini merupakan warna karakter Sawerigading yang menyimbolkan kepahlawanan dan kebenaran.Hijau merupakan warna kebangsawanan.Karakter La Galigo yang diwakili dalam warna ini adalah Batara Lattu yang menyimbolkan intelegensia.Pada Penerapannya, Warna Kuning dan Merah digunakan dalam Logogram dan logotype logo. Pada Gagasan Visual warna yang digunakan merupakan warna Kuning.

3. 2. 6. Studi Tipografi



Gambar 3. 2. Font Brutality Extra

Font ini dipilih sebagai Font utama yang diaplikasikan pada Headline dikarenakan bentuknya yang sesuai dengan kesan yang ingin diciptakan, yaitu Kuno.Selain itu, Font ini mengimajinasikan akan bentuk potongan batu untuk mewakili zaman batu.



Gambar 3. 3. Font Aladdin

Font ini diaplikasikan pada Tagline dari gagasan visual dikarenakan bentuknya yang menyerupai huruf Lontarak yang merupakan huruf yang digunakan dalam penulisan Naskah Kuno Bugis La Galigo.



Gambar 3. 4. Font Calligrapher

Font ini diaplikasikan pada Body Copy gagasan visual.



Gambar 3. 5. Font Cancun, Gautami, Geogria dan Arial

Font ini diaplikasikan pada beberapa media aplikasi sebagai text.

3. 2. 7. Gagasan Visual



Gambar 3. 6. Variasi Gagasan Visual

Terinspirasi oleh bentuk Naskah Kuno Bugis La Galigo yang unik maka dipilihlah Naskah Kuno Bugis La Galigo bentuk asalnya (bukan salinan manuskripnya pada kertas biasa) sebagai visual utama yang dapat mempresentasikan Naskah Kuno Bugis La Galigo dalam Film Dokumenter Drama Mengenal La Galigo. Alternatif satu memberikan gambaran fenomena yang terjadi saat ini bahwa Naskah Kuno ini telah terbang dan hampir menghilang. Sedangkan pada Alternatif dua yang juga menggambarkan fenomena perubahan gaya hidup yang membuat Kearifan leluhur terputus dengan saat ini.