# BAB III
# STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

## III.1 Strategi Perancangan

Strategi yang akan dirancang dalam pembuatan media informasi Bedug Pendowo, untuk pengetahuan bagi murid sekolah dasar di Kabupaten Purworejo. Yang didalamnya menginformasikan tentang sejarah pembuatan bedug sampai akhirnya ditempatkan di Masjid Agung Purworejo dan kini Bedug Pendowo dijadikan ikon dari kabupaten Purworejo.

Perancangan dibuat berdasarkan segmentasi yang akan dituju yaitu murid sekolah dasar khususnya kelas 5 dan 6, maka media penyampaiannya diharapkan akan sangat membantu bagi sekolah dasar. Untuk melakukan pendekatan kepada murid dalam menyampaikan pelajaran sejarah mengenai bedug. Karena memang sejarah tentang asal mula keberadaan bedug ini harus diinformasikan kepada murid.

### III.1.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi yang disampaikan dalam film animasi 3D tentang Bedug Pendowo adalah untuk membantu murid mengetahui sejarah keberadaan artefak yang ada di Kabupaten tempat yang mereka tinggali.

### III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Perancangan film animasi 3D ini menggunakan dua metode pendekatan, yaitu ;

- Pendekatan Visual

Dalam perancangan media, penokohan karakter dibuat menyerupai mainan kirigami yang bertekstur *polygon*. Pendekatan visual bersifat interaktif, persuasif, dan komunikatif. Hal ini bertujuan agar penyampaian informasi dari visual dapat dipahami dan diterima dengan baik oleh murid yang menerima informasi. Visualisasi di dalam film animasi 3D ini akan dibuat menyesuaikan kemampuan menyerap dari murid agar mudah dipahami dan diterima oleh murid. Selain agar mudah dipahami, visualisasi juga diharapkan agar dapat memberikan kenyamanan kepada murid. Karena rasa kenyamanan dari murid saat menyaksikan film

animasi 3D ini dapat membantu menghilangkan kejenuhan, sehingga film ini akan disaksikan sampai selesai.

- Pendekatan verbal

Pendekatan verbal pada media ini hanya akan menggunakan prolog saja. Karena pendekatan visual yang akan lebih mendominasi dari isi film animasi ini. Diharapkan dari visualisasi yang dibuat, murid sudah mampu mengartikan penjelasan dari visual yang disajikan. Dan pendekatan visual mempunyai peranan dan kekuatan lebih dimana keduanya akan bertugas sebagai persentator utama.

### III.1.3 Materi Pesan

- Isi Pesan

  Materi pesan yang akan disampaikan dalam film animasi 3D Bedug Pendowo berisikan tentang pengetahuan sejarah mengenai bagaimana bedug ini dibuat hingga ditempatkan di Masjid Agung Purworejo. Selain itu, juga akan disertakan pesan sosial yang akan ditayangkan supaya menjadi ajaran bagi murid selain hanya mendapatkan ajaran tentang sejarahnya saja. Pesan sosial yang akan disertakan diantaranya adalah makna gotong-royong, tanggung jawab, dan keagamaan. Karena pada hakikatnya semua peristiwa pasti terdapat sebuah pesan yang dapat memberikan ajaran baik.
- Bentuk Pesan

  Pesan yang akan disampaikan dalam bentuk tampilan visual serta penyajian informasi sejarah Bedug Pendowo yang dirancang menarik dan mampu menggambarkan isi pesan yang akan disampaikan kepada target audiens.
- Penyampaian Pesan

  Dalam perancangan aplikasi media ini, menggunakan bahasa Indonesia yang merupakan bahasa pokok, agar dapat diterima oleh seluruh masyarakat pada umumnya.

### III.1.4 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan pada film ini adalah pesan yang disampaikan lewat film secara storyteller dan dengan menggunakan format narasi. Narasi (*voice over*

*commentary*) yang dikombinasikan dengan serangkaian gambar yang bertujuan agar lebih deksriptif dan informatif. Karena Narasi adalah inovasi yang nyata pada film dokumenter yang memiliki kecenderungan untuk memaparkan sesuatu dengan lebih gamblang. Serta gaya bahasa yang digunakan juga bahasa sehari - hari, tidak formal namun ada juga gaya bahasa yang formal, karena film ini ditargetkan untuk anak – anak.

### III.1.5 Khalayak Sasaran Perancangan

#### III.1.5.1 Consumer Insight

*Consumer Insight* adalah link emosi antara produk dengan konsumen, artinya menyelami emosi konsumen. Bagaimana konsumen bereaksi dan beremosi terhadap suatu produk, jasa, service, sales, promosi yang kita tawarkan kepada konsumen.

Berikut *insight* dari target *audience* yang didapat dari hasil wawancara kepada Eko Suryanto selaku salah satu pegawai Dinas Kebudayaan Kota Purworejo :

- Bisa menghargai budaya dan turut serta melestarikannya.
- Dapat lebih mengerti apa itu Bedug Pendowo dan perjalanan sejarah pembuatannya.

#### III.1.5.1 Consumer Insight

*Consumer Journey* adalah proses mencari dan memahami keadaan *customer* secara mendalam. Mulai dari aspek demografinya, psikografinya. Atau secara ekstrim adalah memahami apa yang dilakukan customer mulai dari bangun tidur hingga tidur lagi.

- ***Purchase***

  Dalam hal ini kebanyakan murid-murid SD mendapatkan pelajaran sejarah saat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS.

- ***Behaviour***

  Murid-murid SD yang belum mengetahui kebudayaan didaerahnya sendiri akan terkesan seperti lemah pengetahuan.

### III.1.6 Strategi Kreatif

Setelah inti pesan (*the big idea*) telah ditemukan, perlu dipikirkan bagaimana strategi kreatif akan diterapkan, agar isi pesan tersebut dapat sampai dan diterima dengan tepat oleh sasaran, serta mampu mencapai tujuan komunikasi yang ditetapkan. Pada dasarnya dalam strategi kreatif atau pesan, dikembangkan dari dua focus utama yakni terfokus pada produk, atau terfokus pada sasaran. Dan untuk pembuatan film animasi ini adalah fokus pada sasaran, maka strategi yang ditempuh adalah melalui hal-hal apa yang ada pada sasaran, seperti kebutuhan, keingingan, citra yang ada, emosi dan sejenisnya. Terdapat bermacam-macam strategi dalam penyusunan suatu perencanaan pesan, tetapi pada dasarnya aliran-aliran tersebut dikembangkan dari dua fokus utama di atas. Dan salah satu aliran tersebut adalah *Image Strategy* (Strategi Pembentukan Citra). Karena adakalanya seseorang tidak menemukan kelebihan atau keunikan yang ada pada suatu produk, gagasan atau jasa, sehingga sulit menentukan janji penjualan seperti dalam strategi USP. Banyak produk sejenis yang dipromosikan, susah membedakan satu dengan lainnya. Untuk itu dalam film animasi ini perlu dikembangkan suatu strategi kreatif, yang didasari pada pengembangan kekuatan dan identitas Bedug Pendowo agar mudah diingat dan mempunyai makna tertentu. Strategi ini disebut sebagai strategi pembentukan citra (Image Strategy).

Adapun yang dinamakan Daya Tarik, Daya Tarik ini dimaksudkan sebagai pendekatan yang digunakan dalam menarik perhatian konsumen serta mempengaruhi perasaan mereka terhadap suatu produk/ jasa. Dengan demikian dengan daya tarik ini diharapkan mampu menggerakkan masyarakat, berbicara mengenai keinginan atau kebutuhan mereka dan pada akhirnya membangkitkan ketertarikan mereka. Dan salah satunya dari beberapa kategori adalah Daya Tarik Emosional, Daya Tarik Emosional ini berkaitan dengan kebutuhan psikologis atau kebutuhan sosial sasaran, dalam membeli atau menggunakan suatu produk. Beberapa motivasi dalam menentukan keputusan pembelian biasanya didasari pada motivasi emosional. Sering terjadi konsumen merasa memiliki suatu produk lebih penting dibanding dengan memahami pengetahuan, keistimewaan atau kegunaan produk itu sendiri. Daya tarik rasional sering dianggap kurang tajam

untuk menarik perhatian konsumen. Maka daya tarik emosional lebih sering dimanfaatkan. Begitupun juga dengan film animasi ini.

### III.1.7 Strategi Media

Strategi media adalah sebuah alat untuk menyampaikan isi pesan kepada target sasaran agar pesan yang ingin disampaikan mudah dimengerti.

**Pemilihan Media**

Untuk menyampaikan isi pesan tersebut kepada khalayak sasaran dan mencapai tujuan seperti yang diinginkan, haruslah mempertimbangkan sistem strategi komunikasi yang tepat. Media dapat dibedakan menjadi dua, yaitu media utama dan media pendukung.

Pendekatan yang dilakukan adalah dengan cara mengemas informasi kedalam sebuah media utama ditambah media pendukung dan media promosi.

a. **Media Utama**

   Media utama merupakan film animasi 3D dengan materi sejarah Bedug Pendowo.

b. **Media Pendukung**

   Media pendukung yang dimaksud adalah media tambahan berupa alat untuk membuat miniatur bedug. Dan media yang akan dipakai adalah media sosial youtube sebagai media penyebaran online agar cakupan lebih luas, poster, xbanner, flyer, sticker, dan kaos anak.

### III.1.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Media film animasi 3D ini mulanya akan diserahkan kepada Dinas Kebudayaan Kabupetan Purworejo sebagai dinas yang bertanggung jawab dan mempunyai wewenang untuk menyalurkan informasi tentang peninggalan kebudayaan kepada masyarakat setempat. Sekaligus meminta izin untuk kemudia akan disalurkan kepada tiap-tiap sekolah dasar di Kabupaten Purworejo.

Waktu penyebaran media akan dilakukan tepat pada waktu mata pelajaran sejarah. Hal ini bertujuan untuk lebih menguatkan bahwa informasi yang akan disajikan

adalah mengenai sejarah. Sehingga lebih memaksimalkan interaksi antara murid dengan informasi mengenai kebudayaan.

### III.2 Konsep Visual



Gambar III.1 Papper craft
(Sumber : Dokumen pribadi)

Gambar III.2 karakter penokohan
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Gaya perancangan desain yang dibuat berupa film animasi dengan tampilan tiga dimensi (3D) dengan teknik visual *Lowpoly* yang ceritanya dirancang berdasarkan studi dari buku "Kisah Bedug Raksasa dan Masjid Agung" karangan R.H Oteng Suherman yang telah dilakukan. *Lowpoly* adalah bentuk poligon yang mempunyai segmen lebih sedikit. sehingga bentuk terlihat lebih simetris.

Konsep tampilan visual mengarah pada kesederhanaa desain karakter secara keseluruhan dimana murid-murid yang akan melihat media ini dapat mengerti dan memahami cerita melalui apa yang dilihat karena di dalam media ini terdapat elemen-elemen atau tampilan visual yang mempermudah pemahaman, diantaranya dengan pembuatan Desain karakter tokoh yang busananya disesuaikan dengan penokohan, jabatan, dan profesi. Selain itu, inti dari alur cerita disesuaikan dengan yang ada didalam buku tersebut.

#### III.2.1 Format Desain

Format desain yang akan dibuat dalam perancangan multimedia interaktif ini adalah jenis file video berbentuk persegi panjang yang yang beresolusi 1280x720 dengan *aspaect ratio* 16:9. Hal ini biasanya dinyatakan sebagai **width × height**,

dengan satuan di pixel: misalnya, "1024×768" berarti lebarnya adalah 1024 pixel dan tingginya 768 pixel. Film Animasi yang berjudul “Kisah Bedug Pendowo” dipilih karena merupakan sebuah kalimat penjelasan untuk murid-murid agar mereka menunjukkan antusiasme tinggi karena dari judul tersebut diartikan seperti dongeng.

### III.2.2 Tata Letak / Layout

Konsep *layout* pada media pendukung perancangan “Kisah Bedug Pendowo” yang berupa film animasi 3D ini mengacu pada beberapa patokan dasar yang dipakai dalam merancang sebuah layout :

- Proporsi (*proportion*)
  Proporsi yang dimaksud adalah kesesuaian antara ukuran halaman dengan isinya.
- Keseimbangan (*balancing*)
  Prinsip keseimbangan merupakan suatu pengaturan agar penempatan elemen dalam suatu halamanmemiliki efek seimbang.
- Kontras (*contrast*)
  Menonjolkan unsur satu elemen yang terdapat pada sebuah materi objek sebuah halaman untuk memunculkan kekontrasan pada objek tersebut sehingga diperoleh fokus perhatian.
- Irama (*rhythm*)
  Irama memiliki makna yang sama dengan repetition atau pola pengulangan yang menimbulkan irama yang menarikdiikuti.
- Kesatuan (*Unity*)
  Prinsip kesatuan atau *unity* adalah hubungan antara elemen-elemen desain yang semula berdiri sendiri-sendiri serta memiliki ciri sendiri-sendiri yang disatukan menjadi sesuatu yang baru.

Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan seperti halnya yang dilakukan dalam pembuatan film animasi ini.

Seperti yang ada di bawah ini :




Gambar III.3 memperkenalkan identitas pembuat film
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

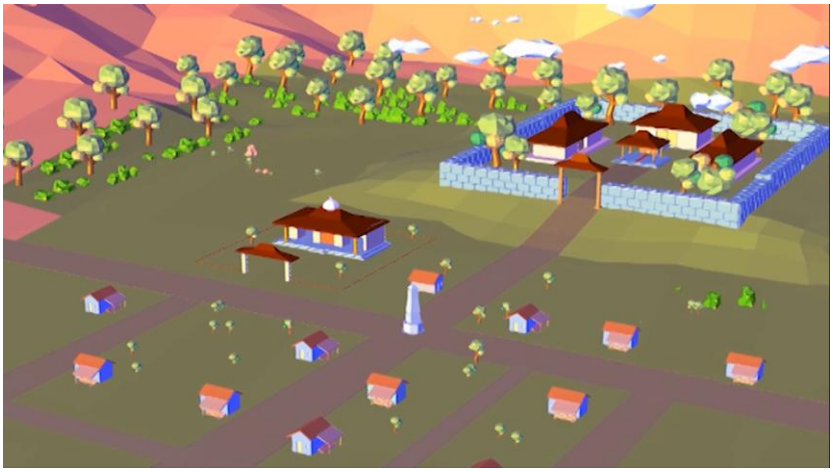



Gambar III.4 kata pembuka
(Sumber : Dokumentasi pribadi)




Gambar III.5 Layout Opening
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Setelah layout opening terbuka, kemudian akan terdapat potongan adegan yang memperkenalkan nama atau profesi para tokoh sebagai transisi menuju awal film, dan kemudian film dimulai. Seperti pada gambar di bawah ini :



Gambar III.6 Awal film
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

### III.2.3 Huruf

Pada perancangan film animasi ini, jenis huruf yang digunakan adalah jenis huruf yang memiliki kesan lucu, jelas namun bersahabat karena agar mudah dimengerti oleh murid-murid. Jenis huruf yang dipakai pada tampilan film adalah Gecko Personal Use Only dan Getcoffee Regular. Karena hurufnya selain jelas dan memudahkan untuk membaca, Huruf ini juga cocok untuk seumuran anak-anak.




Gambar III.7 tipgrafi
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

### III.2.4 Studi Ilustrasi

Ilustrasi adalah gambar yang memperjelas ide cerita atau narasi. Tujuan dari gambar ilustrasi adalah memperkuat, memperjelas, memperindah, mempertegas, dan memperkaya cerita atau narasi. Fungsi dari gambar ilustrasi dapat juga dimanfaatkan untuk menghidupkan sebuah cerita. Ilustrasi adalah unsur atau bagian yang paling penting dalam perancangan film animasi ini, karena visual akan banyak lebih membantu berperan untuk penyerapan pemahaman bagi pengguna yang ingin mengetahui apa yang diinformasikan. Illustrasi yang dipilih adalah karakter dengan kegiatan inti dari bagaimana proses rencana, musyawarah, pembuatan, hingga pengangkutan dari Bedug Pendowo. Seperti yang di bawah ini :



Gambar III.8. Illustrasi dalam film
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

### III.2.5 Warna

Pewarnaan yang digunakan pada film animasi ini adalah warna yang memiliki kesan *soft*, ceria, dan cerah. Selain itu tampilan warna harus memberikan kesan yang kuat terhadap penggambaran budaya.

Dalam pelajaran di Sekolah Pengertian Warna dapat diartikan sebagai sebuah spektrum tertentu yang terdapat di dalam cahaya yang sempurna / putih. Dalam dunia disain, Warna bisa berarti pantulan tertentu dari cahaya yang dipengaruhi oleh pigmen yang terdapat di permukaan benda. Warna – warna yang mendominasi digunakan dalam film ini adalah kuning, biru, merah, dan coklat. Karena warna – warna tersebut sangat cocok dengan karakter anak – ank dan remaja, seperti penjelasan di bawah ini :

- Kuning artinya adalah warna matahari, cerah, membangkitkan energi dan mood. warna yang penuh semangat dan vitalitas, komunikatif dan mendorong ekspresi diri.
- Orange Merupakan warna netral yang natural, hangat, membumi dan stabil, menghadirkan kenyamanan, memberi kesan anggun dan elegan.
- Hijau muda artinya Dapat membangkitkan energi, komunikatif, optimis, antusias, dan sejuk.

### III.2.6 Studi Lokasi

Dalam pembuatan film animasi ini hanya menggunakan lokasi-lokasi inti yang merupakan lokasi penting saja dalam keseluruhan sesuai alur cerita. Seperti suasana kabupaten purworejo, keraton, hutan, dan masjid agung. Teknis pembuatan dilakukan melalui penyederhanaan bentuk dari bentuk aslinya serta melakukan penambahan/pengurangan objek bertujuan agar ilustrasi yang dibuat diharapkan lebih mudah dipahami dengan pengkomposisian objek yang baik.