BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL FILM DOKUMENTER PERMAINAN TRADISIONAL EGRANG

III.1. STRATEGI KOMUNIKASI

Media komunikasi visual, merupakan media yang tepat dan efektif dalam menyampaikan sebuah informasi. Keberhasilan sebuah media sebagai alat penyampaian informasi sangat dipengaruhi oleh komunikasi sebagai unsur penting didalamnya. Dalam media ini terdapat suatu bentuk komunikasi yang berfungsi untuk serta memberi informasi sehingga *audience* terpengaruh hingga melakukan tindakan pendekatan.

III.1.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi perancangan media film dokumenter ini untuk melestarikan permainan tradisional egrang, yang keberadaannya hampir hilang yang sudah tergeser oleh permainan modern, tujuannya agar tidak sampai melupakan warisan dari nenek moyang tentang keberadaan permainan tradisional.

III.1.2 Tema Dasar Komunikasi

Tema dasar komunikasi diambil dari permainan tradisional Sunda itu sendiri yaitu “Egrang” yang akan diangkat sebagai tema perancangan film dokumenter.

III.1.3 Rasional Visual

Materi pesan yang ingin disampaikan adalah menginformasikan kepada masyarakat umum khususnya pelajar berupa film dokumenter yang berwawaskan ilmu

pengetahuan yang bersifat informasi dan sekaligus diharapkan memberi nilai lebih bagi pemirsa.

III.1.4 Materi Pesan

Materi pesan yang ingin disampaikan adalah untuk mengajak orang agar mengetahui nilai-nilai budaya dan nilai-nilai filosofi permainan tradisional egrang supaya tidak melupakan salah satu budaya yang diwariskan nenek moyang secara turun temurun.

III.2 Strategi Kreatif

Strategi kreatif dirancang berdasarkan perilaku target *audience* yang didapat dari hasil studi indikator. Adapun pendekatan-pendekatan strategi kreatif yang dilakukan adalah :

III.2.1 Pendekatan Verbal

Penyampaian komunikasi dalam film dokumenter ini lebih menitik beratkan pada pemakain bahasa lokal (sunda) maka dibuat teks berbahasa Indonesia, agar maksud dan tujuan yang disampaikan dapat dimengerti oleh semua kalangan.

III.2.1.1 Tata Suara

Proses perekaman dalam film dokumenter ini dilakukan dengan cara, sebagai berikut :

- Menggunakan narasi berbahasa Sunda

  Bahasa bicara mengacu pada pda jenis bahasa komunikasi verbal yang digunakan sebuah film. Beberapa yang perlu

  diperhatikan menyangkut bahasa bicara adalah wilayah dan waktu. Dan kebanyakan menggunakan bahasa induk mereka masing-masing.

III.2.1.2 Musik

Musik merupakan salah satu elemen yang paling berperan penting dalam memperkuat *mood*, nuansa, serta suasana sebuah film. Musik dapat kita kelompokan menjadi 2 macam, yakni ilustrasi musik dan lagu. Ilustrasi musik yaitu musik latar yang mengiringi aksi selama cerita berjalan, sedangkan lagu yaitu pengiring sebuah film yang membentuk karakter serta *mood* suasana adegannya.

Elemen musik disini dimasukan untuk mempertegas suasana agar lebih kuat maknanya.

Narasi di isi oleh : Ocin

Ilustrasi musik : Ganda Sari, Feri

Judul lagu : Kecak *and shangiyang of* Bali

III.2.2 Pendekatan Visual

Tampilan visual yang diperlihatkan mengacu pada nilai-nilai filosofi dari permainan tradisional yang memperlihatkan kedekatan dengan alam, tuhan, dan lingkungan secara sederhana, tegas, minimalis dan berisi sebagaimana umumnya sebuah dokumentasi film. Lalu akan ditambahkan dengan efek-efek visual sederhana yang mendukung kekuatan sebuah film dokumenter, dan memakai sudut dan tehnik pengambilan gambar yang menarik dan nyaman untuk dilihat. Visual diarahkan pada suasana pedesaan yang asri dan nampak tenang. Maka untuk mendukung film documenter ini menggunakan teknik pengambilan gambar secara *objective camera angle.* Angle ini menempatkan kamera dari sudut pandang penonton yang tersembunyi. Kamera melihat dari sudut pandang penontondan tidak dari sudut pandang pemain tertentu. Camera angle obyektif tidak mewakili siapapun. Penonton tidak dilibatkan, dan pemain tidak merasa ada kamera yang sedang mengambil gambar tentang dirinya atau dengan kata lain pemain tidak merasa bahwa apa yang dilakukannya ada yang melihat.

III.2.2.1 Konsep Visual

Konsep visual dalam pembuatan film dokumenter ini menggunakan elemen-elemen berupa tata suara, musik, tehnik pengambilan gambar dan elemen-elemen visual seperti fotografi, serta tifografi agar penyampain media informasi tersebut tidak membosankan dan menarik perhatian remaja serta mudah dimengerti.

III.2.2.2 Teknik Pengambilan Gambar

Pengambilan gambar film dokumenter ini dilakukan dengan cara, yaitu:

- Sudut pengambilan gambar

  Sudut kamera adalah sudut pandang kamera terhadap obyek yang berada dalam *frame*.

- Ukuran gambar

  Menggunakan *aspect ratio* perbandingan ukuran lebar serta tinggi *frame*. Tinggi 1080 x lebar 1920

- Gerakan kamera

  Pergerakan kamera berfungsi umumnya untuk mengikuti pergerakan seorang karakter serta obyek. Pergerakan kamera juga sering digunakan untuk menggambarkan situasi dan suasana sebuah lokasi atau suatu panorama.

- Gerakan objek

  Secara umum komposisi pengambilan gambar terkait dengan posisi obyek dalam *frame* dapat dikelompokan dua jenis, yakni komposisi simetrik dan komposisi dinamik.

  Komposisi simetrik sifatnya statis. Obyek terletak persis ditengah-tengah *frame* dan proporsi ruang disisi kanan dan kiri obyek relatif seimbang.

Komposisi dinamik sifatnya fleksibel dan posisi obyek dapat berubah sejalan dengan waktu.

III.2.2.3 Sinopsis

Di ceritakan sekumpulan lima anak-anak dari tatar Sunda yang suka bermain egrang. Mereka suka bermain di alam bebas menyatu dengan alam mereka bergerak lepas berlari, menari melompat dengan bebasnya. Lima anak-anak ini bersama sama memainkan egrang mereka mencari material di alam yang sangat bersahabat dengan mereka, kelima anak ini bersama sama belajar memainkannya tidak ada kata menyerah walupun harus jatuh bangun untuk bisa memainkannya.
Mereka bekerja sama untuk saling mengajarkan kepada temannya yang masih belum mahir memainkan egrang, setelah mereka berusaha untuk mahir memainkannya mereka saling berkompetis untuk mengadu cepat memainkan permainnan egrang.

III.2.2.4 Storyline

Take1

Diceritakan sekumpulan lima anak-anak dari tatar Sunda yang suka bermain egrang

Konsep kamera: *Extrime long shot* mengambil gambar-gambar pemandangan-pemandangan yang ada di tatar sunda.

Take 2

Mereka suka bermain di alam bebas menyatu dengan alam mereka bergerak lepas, berlari, menari melompat dengan bebasnya.

Konsep kamera: *Long shot* mengambil gambar kegiatan anak-anak yang sedang berlari, melompat, dan menari.

Take 3

Lima anak-anak ini bersama sama mencari material dialam bebas yang sangat bersahabat dengan mereka.

Konsep Kamera: *Medium long shot* mengambail gambar-gambar kegiatan mereka ketika mencari materialnya.

Take 4

Mereka bekerja sama membuat egrang.

Konsep Kamera; *medium long shot* mengambil gambar-agmbar kegiatan anak-anak membuat egrang.

Take 5

Setelah mereka mencari dan membuat egrang bersama sama, kemudian mereka bersama sama belajar memainkan permainan egrang. Tigak ada kata menyerah walaupun harus jatuh bangun untuk bisa memainkannya.

Konsep kamera: long shot mengambil gambar-gambar ketika mereka sedang belajar memainkannya.

Take 6

Mereka bekerja sama untuk saling mengajarkan kepada teman-temannya yang masih belum mahir memainkan egrang.

Konsep Kamera: Medium long shot, medium shot, medium close up mengambil gambar perorangan pemain dan mengambil semua pemain

Take 7

Setelah mereka berusaha mahir memainkannya mereka saling berkompetisi untuk mengadu cepat memainkan permainnan egrang.

Konsep kamera: medium long shot mengambil semua gambar pemain untuk memperlihatkan persaingannya.

III.2.2.5 Tipografi

Huruf yang baik mengarah kepada keterbacaan dan keaslian, mudah dibaca dan nyaman baik dari segi proporsi, spasi, ukuran maupun penempatannya. Penggunaan jenis huruf lebih diarahkan kepada kesan menarik, dan karakter huruf yang lembut dan tidak kaku sehingga tidak melelahkan mata *audience*. Dengan tingkat keterbacaan yang baik.



Corbel

ABCDEFGHIJKLMN

OPQRSTUVWXYZ

abxcdefghijklm opqrstuvwxyz

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

!@#$%^&*()_-+=

III.2.2.6 Warna

Warna yang dominan digunakan untuk media ini adalah warna hitam dan coklat gelap. warna-warna ini diambil karena mendukung sekali akan hasil media ini yang bisa menyampaikan pesan visual. Warna yang dipilih juga menentukan sifat dari konsep visual media ini.



R = 0 C = 0
G = 0 M = 0
B = 0 Y = 0
K = 0

R = 45 C = 57
G = 30 M = 68
B = 15 Y = 79
K = 76

III.3 Strategi Media

Media adalah alat penghubung, perantara dan sarana serta saluran alat komunikasi untuk memperkenalkan dan mempromosikan pesan kepada target sasaran. Dengan perencanaan sitematik dan mendapatkan tanggapan dari penerima pesan. Setiap media mempunyai kelebihan dan keterbatasan yang sangat berbeda, dari aspek efektif dan efesiensinya waktu, ruang dan biaya yang dianggarkan. Dalam penyampaian informasi kepada target sasaran dan tetap berorientasi pada tujuan perancangan, maka diperlukan media yang sesuai agar informasi dapat sampai dan dipahami dengan baik.

III.3.1 Pemilihan Media

Pemilihan media berfungsi untuk membatasi media yang akan digunakan dalam perancangan menginformasikan permainan tradisional egrang agar tidak terlalu luas dengan pertimbangan disesuaikan dengan target yang dituju. Maka pemilihan media yang akan digunakan haruslah efesien dan tepat sasaran.

Media dapat dibedakan menjadi dua, yaitu media utama dan media pendukung.

1. Media Utama

Film Dokumenter

2. Media Pendukung

Media pendukung ini bersifat menunjang, melengkapi atau mempertegas media utama agar penyampaiannya mudah di terima oleh masyarakat.

Adapun media pendukung tersebut adalah sebagai berikut :

Poster 1

Poster merupakan media lini atas yang juga merupakan media luar ruang yang informasinya mudah tersampaikan. Poster ini disebarkan di sekolah-sekolah maupun perguruan tinggi.

Poster 2

Poster merupakan media lini atas yang juga merupakan media luar ruang yang informasinya mudah tersampaikan. Poster ini disebarkan di sekolah-sekolah maupun perguruan tinggi.

Cover Cd

Untuk mendukung tampilan film agar lebih terlihat menarik.

III.4 Strategi Distribusi

Media informasi ini dapat di distribusikan oleh Dinas Pariwisata dan Budaya (DISPARBUD) kota Bandung yang mana masyarakat dapat melihat informasi pendistribusian tersebut melalui media-media pendukung yang telah disediakan.

III.4.1 Jalur Distribusi

Atas dasar pelestarian budaya permainan tradisional, maka pendistribusian ini melalui jalur kerjasama dengan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata dan Dinas Pendidikan Jawa Barat. Untuk dokumentasi guna mendukung pendidikan dan kebudayaan sehingga sangat tepat untuk mengejar target pelajar.

Wilayah penyebaran film dokumenter ini dilakukan di kota Bandung terlebih dahulu kemudian kota-kota besar lainya. Pengenalan atau pelestarian harus dilakukan didaerah itu sendiri terlebih dahulu kemudian kemudian pengenalan ke daerah-daerah lain. Dikarenakan segmentasi dari perancangan ini dikhususkan untuk siswa Sekolah Menengah Atas dan Perguruan Tinggi se Bandung.