BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL FILM DOKUMENTER PERMAINAN TRADISIONAL SUNDA

III.1 Strategi Perancangan

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

Dalam menyampaikan pesan agar dapat diterima dengan baik dan dimengerti oleh *target audience*, maka harus menggunakan media yang tepat. Komunikasi melalui media film dokumenter agar *target audience* melihat keberadaan permainan tradisional Sunda yang saat ini sudah jarang dimainkan di lingkungan masyarakat dan anak-anak di Kota Bandung, mengetahui bahwa dalam permainan tradisional Sunda mengandung nilai-nilai dan makna dalam kehidupan sehari-hari serta akan mendapat informasi tentang cara bermain permainan tradisional Sunda.

a. Tujuan Komunikasi

Dalam perancangan film dokumenter permainan tradisional "Kaulinan urang lembur" bertujuan untuk:

- Memberikan informasi, nilai, makna, dan filosofi hidup yang terkandung dalam permainan tradisional.
- Agar permainan tradisional Sunda tetap dimainkan dilingkungan anak-anak dan masyarakat kota Bandung, Jawa Barat.

b. Pendekatan Visual

Tampilan visual yang diperlihatkan dalam film dokumenter "Kaulinan urang lembur" mengacu pada permainan tradisional sunda yang dekat dengan alam dan lingkungan sekitar serta filosofi-filosofi yang terkandung didalamnya. Untuk memperkuat visual *setting* tempat diarahkan ke sebuah pemukiman warga di kota Bandung berdasarkan kenyataan yang ada dan di pakarangan ulin dago pakar utara (komunitas Hong). Penambahan efek-efek pada visual serta menggunakan tekhnik dan sudut pandang pengambilan gambar membuat tampilan

visual lebih menarik dilihat, menggugah perasaan, dan mendukung kesan serta maksud dari setiap adegan.

c. Pendekatan Verbal

Penyampaian komunikasi dalan film dokumenter "Kaulinan urang lembur" menggunakan bahasa Indonesia pada penjelasan tentang permainan dan cara bermainnya oleh narasumber dan bahasa lokal (Sunda) yang digunakan oleh para pemain. Materi pesan dari film dokumenter ini menitik beratkan pada cara bermain, nilai-nilai dan filosofi yang terkandung dalam permainan tradisional Sunda.

III.1.2 Segmentasi

Demografis

Target Primer	: Anak-anak
Target Sekunder	: Orang Tua
Usia	: 6 - 12 tahun
Pendapatan Orang Tua	: 1.5 juta / bulan
Status Sosial	: Menengah ke bawah

Alasan memilih anak-anak usia 6-12 tahun menjadi target primer karena pada usia tersebut anak-anak sebagai pelaku utama permainan.

Geografis

Dari segi geografis *target audience*-nya adalah daerah pemukiman padat penduduk seperti Kiaracondong, Kota Bandung. Dan mencakup seluruh daerah di Jawa Barat.

Psikografis

Dari segi psikografis *target audience* yang memiliki minat bermain dan belajar bebagai hal khususnya permainan tradisional Sunda.

Consumer insight

Memiliki keinginan untuk tetap membudayakan bermain permainan tradisional Sunda di lingkungannya.

Consumer journey

Tabel II: *Consumer journey*

Tempat Bermain	Permainan yang Dimainkan
Lingkungan Sekolah	Sepak bola, *Ngadu kaleci,*
Lingkungan Rumah	*Jongbal* (Tendang bola), Layang-layang, *Sosorodotan, Play Station*

III.1.3 Strategi Kreatif

Dalam film dokumenter " Kaulinan urang lembur " memberikan informasi kepada orang tua dan anak-anak melalui komunitas Hong sebagai narasumber yang kompeten dan fokus terhadap permainan tradisional khususnya yang ada di daerah Jawa Barat. Dalam film ini berisi kegiatan anak-anak yang sedang bermain di pemukiman padat, dan komunitas Hong sebagai narasumber memberikan tata cara bermain permainan tradisional yang ada di Jawa Barat, antara lain *Hong-hongan, Parempet jengkol, Oray-orayan, Oray bungka dan Sondah* dan menjelaskan makna dan nilai yang terkandung didalamnya. Penayangan film dokumenter kaulinan urang lembur di tayangkan pada acara khusus di STV Bandung dalam acara "lokal Program" yang menayangkan acara tentang kearifan budaya lokal.

III.1.4 Strategi Media

Media merupakan sarana untuk menyampaikan pesan, Agar pesan tersampaikan dengan baik dan jelas serta mudah dimengerti maka pemilihan media berdasarkan penilitian lapangan, *target audience* dan *consumer journey*. Media tersebut adalah media utama dan media pendukung.

a. Media Utama

Film Dokumenter

Mengisahkan tentang permainan tradisional Sunda yang jarang dimainkan dilingkungan anak-anak, karena berbagai faktor diantaranya ketidaktahuan anak-anak akan jenis-jenis permainan tradisional sunda dan cara bermainnya, lahan yang sempit. Komunitas Hong hadir ditengah-

tengah masyarakat untuk memberikan sosialisasi, pengetahuan tentang jenis-jenis dan cara bermain permainan tradisional Sunda.

b. Media Pendukung

Media pendukung berfungsi sebagai sarana mempromosikan media utama, bersifat sebagai penunjang, melengkapi serta mempermudah menyampaikan informasi kepada *target audience* / khalayak ramai. Media pendukung dalam film dokumenter " kaulinan urang lembur " ini adalah:

- Poster
- Baliho
- Stiker
- Kalender

III.1.5 Strategi Distribusi

Media informasi film dokumenter "kaulinan urang lembur" ini dapat didistribusikan langsung ke setiap warga yang berada di daerah Kiaracondong dan Sekolah Dasar yang ada di Kota Bandung setelah sebelumnya telah dipromosikan memalui poster-poster dan stiker yang telah disebar luaskan dan oleh Dinas Pendidikan Jawa Barat atas dasar pelestarian permainan tradisional, untuk pendistribusian yang lebih luas. Dengan memanfaatkan moment hari kemerdekaan Republik Indonesia pada tanggal 17 Agustus, untuk media promosi baliho, poster dan stiker didistribusikan /disebarluaskan 2 bulan sebelum penayangan film yaitu minggu ke-2 dan ke-4 pada bulan Juni, Juli dan minngu pertama pada bulan Agustus.

III.1.5.1 Jalur Distribusi

Atas dasar pelestarian kebudayaan lokal permainan tradisional Sunda, maka jalur distribusi dilakukan dengan cara bekerja sama dengan Dinas Pariwisata dan budaya Kota Bandung, Dinas Pendidikan Jawa Barat dan di bagikan langsung kepada masyarakat.

III.2 Konsep Visual

Secara keseluruhan konsep visual pada film dokumenter “kaulinan urang lembur” ini, menampilkan kehidupan anak-anak diperkotaan yang pemukiman nya padat, namun anak-anak masih bermain permainan tradisional dengan memanfaatkan lahan yang ada, tentunya permainan tradisional tersebut adalah permainan yang bisa dimainkan di lahan yang tidak terlalu luas. Agar visual nya menarik untuk di lihat dalam film dokumenter “kaulinan urang lembur” ini pun menggunakan beberapa teknik pengambilan gambar seperti *long shot, bird eye view, high angle, low angle,* dan *eye level* , serta beberapa sudut pandang seperti sudut pandang objektif, sudut pandang subjektif, sudut pandang subjektif-intrepretatif dan sudut pandang subjektif tidak langsung serta menggunakan elemen-elemen fotografi. Elemen visual pada media pendukung baliho, poster dan stiker menggunakan rol film untuk mempertegas bahwa media tersebut mempromosikan sebuah film dan untuk mempermudah *target audience* mengerti.

III.2.1 Format Desain

Format desain pada film dokumenter “kaulinan urang lembur” ini menggunakan layar *Lanscape* dengan rasio 1920 x1080i, 16:9 HD (High Devinision), menggunakan teknik pengambilan gambar seperti *long shot, bird eye view, high angle, low angle,* dan *eye level* , serta beberapa sudut pandang seperti sudut pandang objektif, sudut pandang subjektif, sudut pandang subjektif-intrepretatif dan sudut pandang subjektif tidak langsung.



Gambar III.1 Format Desain

(sumber : Data Pribadi)

III.2.2 Tata Letak/ *Layout*

Dalam film dokumenter " kaulinan urang lembur " didominasi oleh warna *orange* muda agar menghasilkan kesan ketenangan, kesederhanaan dan kegembiraan pada visual videografinya, menggunakan *effect cros dissolve* untuk menghasilkan perpindahan gambar yang halus disetiap adegan-adegannya. *Setting* di pemukiman penduduk untuk memperlihatkan kondisi keberadaan permainan tradisional Sunda saat ini yang sudah jarang dimainkan, dan di Pakarangan ulin dago pakar yang suasana lingkungannya memberi kesan kampung Sunda lama, agar *target audience* yang melihat merasakan nuansa Sunda.



Gambar III.2 Contoh *Layout*
(sumber : Data Pribadi)

III.2.3 Tipografi

Dalam film dokumenter "kaulinan urang lembur" ini menggunakan beberapa tipografi yang diaplikasikan pada media utama dan pendukung, pemilihan tipografi berdasarkan tema, Tipografi sangkuriang Cursive di aplikasikan pada judul film untuk memperkuat kesan Sundanya dan mengacu pada tingkat keterbacaan agar mudah dibaca oleh *target audience*, serta Helvetica Neue LT 23 yang memiliki kesan feminim dan tegas digunakan pada *subtitle*, *credit title* dan keterangan lainnya.

Sangkuriang Cursive

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo

Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

0123456789

:",!@#$%&()/?><

Helvetica Neue LT 23

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo

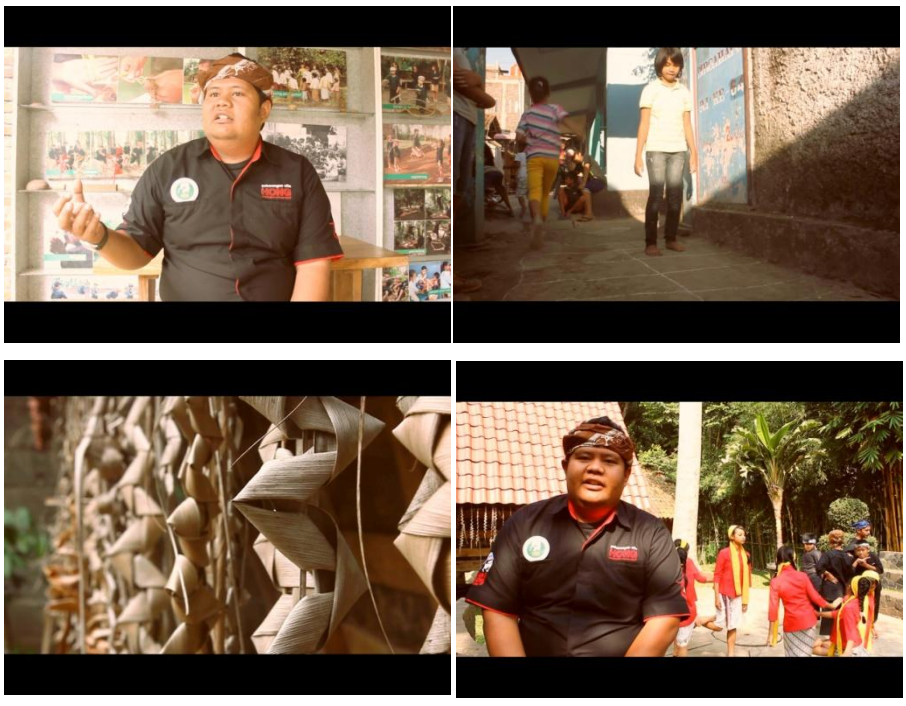
Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

0123456789

;",!@#$%&()/?><

III.2.4 Ilustrasi

Dalam film dokumenter “kaulinan urang lembur” ini menggambarkan apa yang dijelaskan oleh narasumber sehingga memperkuat penjelasan tersebut. Memperlihatkan keberadaan permainan tradisional Sunda saat ini yang jarang dimainkan oleh anak-anak di lingkungan masyarakat Kiaracondong karena berbagai kendala, suasana di komunitas Hong dengan berbagai macam sarana dan prasarana bermain permainan tradisional Sunda serta menggambarkan tentang cara bermain permainan tradisional Sunda.



Gambar III.3 Ilustrasi

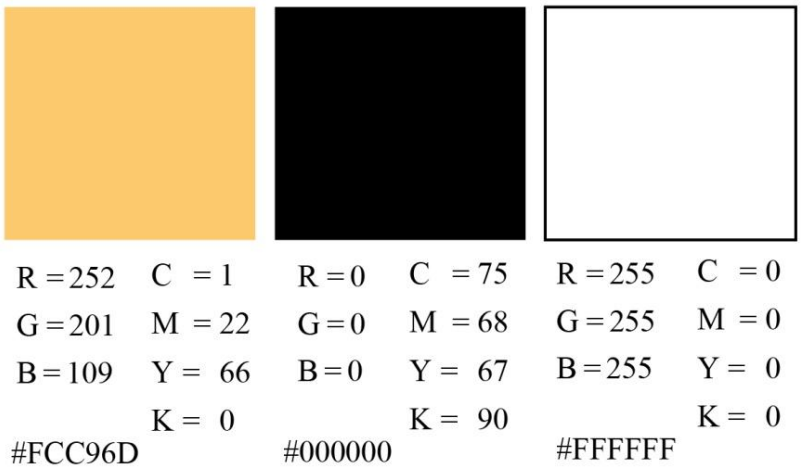
(sumber : Data Pribadi)

III.2.5 Musik

Musik merupakan elemen penting dalam memperkuat kesan, nuansa dan suasana dalam sebuah film. Dalam sebuah film musik dikelompokan menjadi 2 yaitu ilustrasi musik yang mengiringi pada adegan-adegan tertentu dan *Theme Song* atau *Sound track* sebagai identitas. Untuk mendapatkan kesan, nuansa dan suasana Sunda, dalam film ini menggunakan ilustrasi musik dan *Theme Song* yang berasal dari tatar sunda, musik yang digunakan berjudul "Cahya Sumirat" dari Sanggar kacapi pralagam.

III.2.6 Warna

Warna pada film dokumenter permainan tradisional "kaulinan urang lembur" didominasi oleh warna *orange* muda, warna ini memberi kesan ketenangan, kesederhanaan dan kegembiraan pada visual gambar yang ditampilkan. Agar memberi kesan bahwa dengan bermain permainan tradisional akan muncul kebahagiaan, kehangatan dan keceriaan. sedangkan warna hitam dan putih digunakan pada elemen pendukung, seperti subtitle dan *credit title* agar terlihat kontras.



Gambar III.4 Warna

(sumber : Data Pribadi)

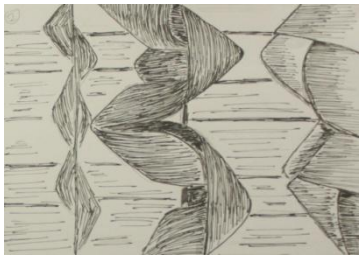
III.2.7 Sinopsis

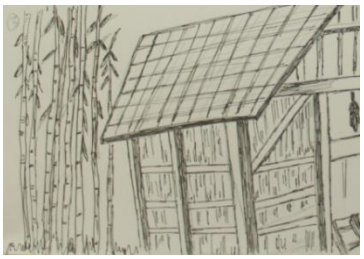
Permainan tradisional merupakan salah satu budaya lokal, yang memiliki banyak makna dan nilai yang terkandung didalamnya . Namun, saat ini permainan tradisional sudah jarang dimainkan dilingkungan anak-anak. Kehidupan anak-anak di Kota Bandung yang tetap berusaha memainkan permainan tradisional ditengah-tengah pemukiman yang padat, banyak kendala saat mereka bermain. faktor lingkungan dan keidaktahuan anak-anak akan beragamnya permainan tradisional Sunda karena tidak adanya narasumber yang memberikan sosialisasi dan tidak diajarkan oleh orang tuanya, semakin membuat permainan tradisional terlupakan dilingkungan anak-anak dan masyarakat.

Ditengah tenggelamnya permainan tradisional dilingkungan anak-anak Kota Bandung, Komunitas Hong hadir sebagai sarana dan tempat bermain permainan tradisional Jawa Barat, keberadaan Komunitas Hong memberikan angin segar akan keberlangsungan permainan tradisional Jawa Barat, karena memberikan informasi cara bermain dan nilai-nilai dan makna yang terkandung didalamnya.

III.2.8 *Storyboard*

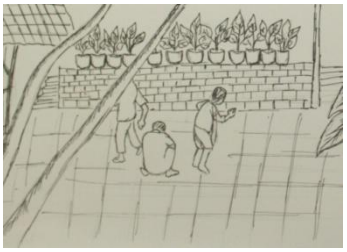
Tabel III: *Storyboard*

Scane	Sequence	Board	Durasi	Naskah
1	1		00.00.20	Pakarangan ulin dago pakar utara Memperlihatkan suasana di pakarangan ulin dago pakar (komunitas hong) serta fasilitas-fasilitas bermain yang ada, pohon dan lumbung padi.
	2		00.00.05	

	3		00.00.05	
	4		00.00.05	
	5		00.00.06	
	6		00.00.05	
2	1		00.00.05	Anak-anak yang sedang memulai permainan.
3	1		00.00.05	Suasana di kelurahan Cibangkong Lor dan aktivitas anak-anak yang sedang bermain.

	2		00.00.05	
	3		00.00.05	
	4		00.00.05	
	5		00.00.14	Anak-anak yang sedang bermain.
4	1		00.00.05	Penjelasan dari narasumber tentang keberadaan permainan tradisional saat ini.
5	1		00.00.05	Anak-anak yang akan memulai permainan “Jongbal”.

	2		00.00.05	Anak-anak yang sedang bermain “Jongbal”.
	3		00.00.05	Anak-anak yang sedang bermain Sondah.
	4		00.00.05	Anak-anak yang sedang bermain Sondah.
6	1		00.00.15	Penjelasan dari narasumber tentang nilai dari permainan tradisional.
7	1		00.00.20	Penjelasan dari narasumber cara bermain “ Hong-hongan ” dan anak-anak yang sedang bermain hong-hongan.
	2		00.00.05	Suasana anak-anak bermain Hong.

	3		00.00.05	
8	1		00.00.15	Penjelasan dari narasumber cara bermain “ Parempet Jengkol ” dan suasana anak-anak yang sedang bermain parempet jengkol.
	2		00.00.06	Suasana anak-anak bermain parempet jengkol.
9	1		00.00.20	Penjelasan dari narasumber cara bermain “Oray - orayan” dan suasana anak-anak yang sedang bermain Oray - orayan.
	2		00.00.06	Suasana anak-anak bermain Oray - orayan.
10	1		00.00.20	Penjelasan dari narasumber cara bermain “Oray bungka” dan suasana anak-anak yang sedang bermain Oray bungka.

	2		00.00.05	Suasana anak-anak bermain Oray bungka.
11	1		00.00.20	Penjelasan dari narasumber cara bermain “ Sondah ” dan suasana anak-anak yang sedang bermain Sondah.
	2		00.00.05	Suasana anak-anak bermain Sondah.
	3		00.00.07	
12	1		00.00.08	Anak-anak yang sedang berjalan di kebun menuju tempat bermain.

III.2.9 *Storyline*

Take 1

Pohon besar (low angle) kamera bergerak ke kanan bawah ke pohon bambu yang ada di sekitarnya. permainan tradisional sunda yang terbuat dari daun kelapa yang sudah mengering. lumbung padi dan pohon bambu.

Take 2

Suasana sore hari di pemukiman warga di cibangkong lor dan sekitarnya.lingkungan gang-gang pemukiman warga.kegiatan anak-anak yang sedang bermain.

Take 3

Penjelasan tentang pengertian permainan tradisional oleh narasumber. kegiatan anak-anak yang bermain permainan sondah dan jongbal. Penjelasan tentang inti dari permainan tradisional oleh narasumber.

Take 4

Penjelasan tentang cara bermain permainan tradisional hong serta nilai dan makna nya oleh narasumber dan kegiatan anak-anak yang sedang bermain hong-hongan.

Take 5

Penjelasan tentang cara bermain permainan tradisional parempet jengkol serta nilai dan makna nya oleh narasumber dan kegiatan anak-anak yang sedang bermain parempet jengkol

Take 6

Penjelasan tentang cara bermain permainan tradisional oray-orayan serta nilai dan makna nya oleh narasumber dan kegiatan anak-anak yang sedang bermain oray-orayan.

Take 7

Penjelasan tentang cara bermain permainan tradisional oray bungka serta nilai dan makna nya oleh narasumber dan kegiatan anak-anak yang sedang bermain oray bungka.

Take 8

Penjelasan tentang cara bermain permainan tradisional sondah serta nilai dan makna nya oleh narasumber dan kegiatan anak-anak yang sedang bermain sondah.

Take 9

Kegiatan anak-anak yang sedang berjalan menuju tempat bermain.