BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

Berikut ini akan di jelaskan tentang strategi perancangan dan konsep visual dari film pendek tentang permainan tradisional Hong 25

III.1 Strategi Perancangan

Strategi didefinisikan sebagai suatu proses penentuan rencana yang berfokus pada tujuan jangka panjang, disertai penyusunan suatu cara atau upaya bagaimana agar tujuan tersebut dapat dicapai. Permasalahan yang ditemukan mengenai permainan Hong 25 yaitu kurangnya media informasi yang menampung dan melestarikan permainan tradisional Hong 25, Sehingga dibutuhkan perancangan media komunikasi dalam bentuk film pendek sebagai media informasi bersifat persuasif dengan tujuan untuk menginformasikan segala hal berkenaan dengan permainan tradisional Hong 25 serta mengulang kembali ingatan masyarakat tentang permainan Hong 25.

Adapun pemilihan target *audiens* dari film pendek tentang permainan tradisional Hong 25 dipandang dari segi demografis, psikografis, dan geografisnya adalah sebagai berikut:

a. Demografis
    - Usia : 12 - 15 tahun
    - Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

b. Psikografis
    - Masyarakat atau anak-anak yang kurang memiliki jiwa sosial dalam bermasyarakat, kurang berkumpul maupun sering dalam kesendirian.

c. Geografis

- Pemilihan target *audiens* berdasarkan geografis ditujukan kepada masyarakat anak-anak dikota-kota besar khususnya daerah kota bandung.

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi yang digunakan dalam strategi perancangan media informasi tentang permainan tradisional Hong 25 adalah melalui media film pendek yang bercerita tentang bagaimana permainan ini dimainkan oleh anak - anak dengan berbagai kenyataan yang terjadi pada saat bermain Hong 25 sesuai dengan riset dan observasi secara langsung dilapangan.

a) Pendekatan visual

Film pendek tentang permainan Hong 25 ini dimaksudkan untuk mengenalkan kembali tentang salah satu permainan tradisional yaitu Hong 25 serta menggugah daya ingat masyarakat tentang permainan tradisional Hong 25. Pendekatan visual yang dilakukan dalam film pendek Hong 25 yaitu dengan *setting* tempat yang dilakukan disalah satu lapangan yang kini akan dijadikan tempat pemukiman, dan para pemain dalam film Hong 25 masih duduk dibangku sekolah dasar dan menengah pertama dengan tujuan untuk menunjukan bahwa permaianan Hong 25 biasa dilakukan oleh anak-anak.

b) Pendekatan komunikasi verbal

Bahasa verbal yang digunakan dalam film pendek tentang permainan Hong 25 adalah bahasa Sunda, dikarenakan targetnya merupakan masyarakat daerah jawa barat khususnya bandung yang merupakan masyarakat dengan bahasa daerah yaitu bahasa sunda.

Contoh dialog dalam film pendek Hong 25 :

Njay : barudak ayeuna deuk maen Hong 25 deui moal

Iwan dan Gilang : hayu wae urng mah

Kiki : hayu ath siap ngan maneh ucing teh tong ngok-ngok wae Njay

Iwan dan Gilang : heueuh maneh mah ucing teh ngok-ngok wae

Njay : heueuh atuh ayeuna mah moal,hayu ath geura balik

III.1.2 Strategi Kreatif

Memvisualisasikan permainan Hong 25 dalam sebuah film pendek dengan *setting outdoor* sebuah lapangan yang identik dengan tempat berkumpul anak-anak serta melakukan suatu permainan, dilakukan pada waktu siang hari selepas pulang sekolah.

III.1.3 Strategi Media

Dalam pemilihan media yang akan dipakai sebagai media informasi pada film pendek tentang permainan Hong 25 ini harus tepat dalam pemilihannya. Alasan memilih film pendek yaitu untuk memudahkan dalam penyampaian informasi yang ingin dicapai.

III.1.3.1 Media Utama

Film pendek ini berisikan tentang cerita empat orang anak yang bermain Hong 25 setiap hari namun dua dari anak tersebut mulai bosan bermain Hong 25 dikarenakan mulai bosan dengan bermain Hong 25 dan ingin mencoba permainan yang lebih *modern* dan lebih praktis seperti permainan *game online* dan hal tersebut berdasarkan analisis yang telah dilakukan.

III.1.3.2 Media Pendukung

Jelas sangat dibutuhkan media pendukung untuk mempromosikan film pendek Hong 25, promosi dilakukan untuk menarik minat masyarakat untuk menonton film pendek Hong 25, media untuk mempromosikan film Hong 25 ini termasuk dalam media lini bawah yang diantaranya adalah :

- Pin

  Pada media pendukung ini berisikan tentang identitas dari judul dari film pendek sekaligus nama dari permainan tersebut yaitu Hong 25, yang dimaksudkan agar yang menggunakan atau yang memakai media ini bisa ingat dan diharapkan bisa mengetahui tentang permainan Hong 25 serta film pendeknya.



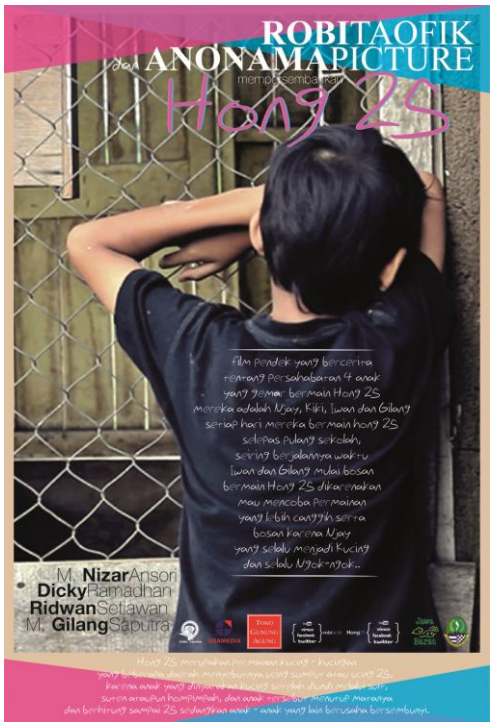
Gambar III.1 desain pin film pendek Hong 25

Spesifikasi :
Ukuran : 7 x 7 cm
Teknis bahan : Stiker cromo
Teknis : Cetak offset

- Poster

  Menginformasikan tentang para pemain film pendek Hong 25, sinopsis pembuat serta media tempat pendistribusian dari film pendek Hong 25 tersebut serta menjelaskan singkat tentang permainan Hong 25.

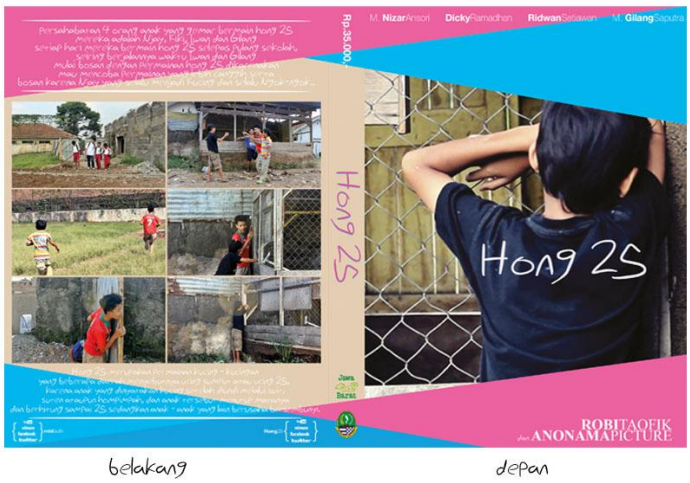
  Spesifikasi :
  Ukuran : 42 cm x 21 cm (A3)
  Teknis bahan : Art Paper 210gr
  Teknis : Cetak offset



Gambar III.2 desain poster film pendek Hong 25

- *Cover Cd*

  Pada media pendukung cover cd ini berisi tentang informasi beberapa potongan gambar dari film pendek Hong 25, harga pendistribusian serta informasi lain tentang film pendek Hong 25 tersebut.



Gambar III.3 desain *cover* depan dan belakang film pendek Hong 25

- *Sticker Cd* (label cd)

Spesifikasi :

Ukuran : 12 cm x 12 cm

Teknis bahan : Label *CD*

Teknis : Cetak offset

Jumlah : 2



Gambar III.3 desain label cd film pendek Hong 25

- Kaos



Gambar III.4 desain kaos film pendek Hong 25

Spesifikasi :

Ukuran : *all size*

Teknis bahan : Combad 20s

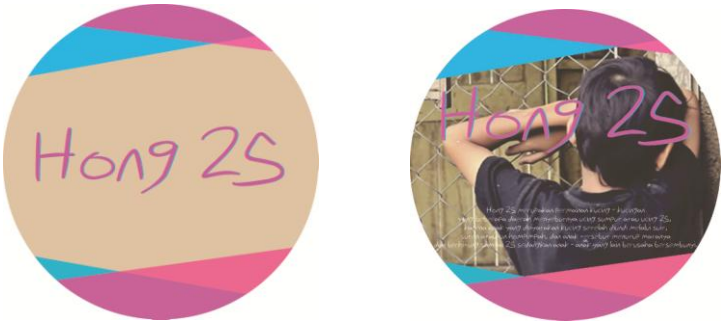
Teknis : Sablon manual

- *Sticker*



Gambar III.5 desain 1 sticker film pendek Hong 25

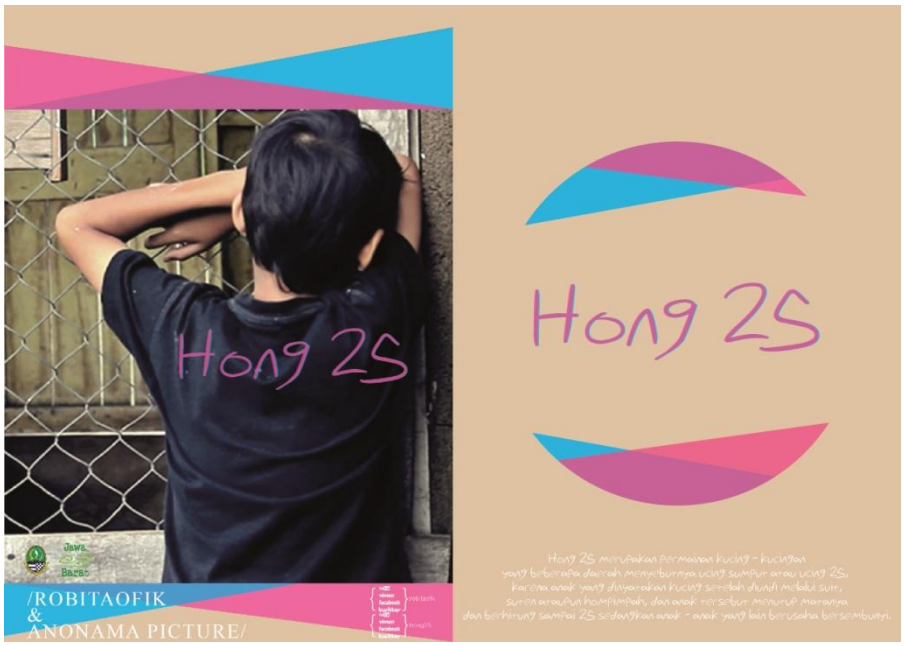
Spesifikasi :
Ukuran : 8 x 4 cm
Teknis bahan : Stiker cromo
Teknis : Cetak offset



Gambar III.6 desain 2 & 3 sticker film pendek Hong 25

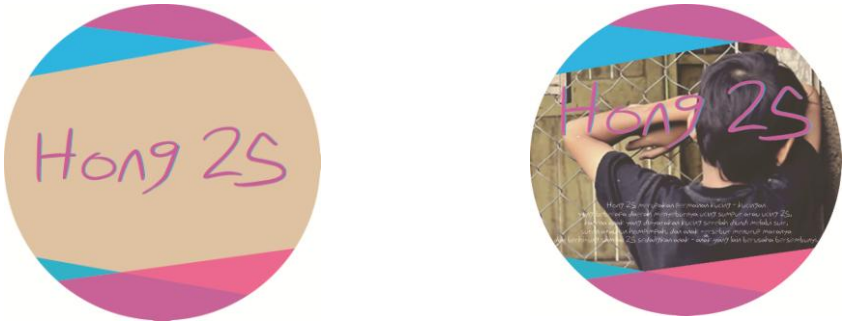
Spesifikasi :
Ukuran : 6 x 6 cm
Teknis bahan : Stiker cromo
Teknis : Cetak offset

- *Note* / Catatan



Gambar III.7 *Note* / Catatan film pendek Hong 25

- Gantungan Baju



Gambar III.8 desain Gantungan Baju film pendek Hong 25

III.1.4 Strategi Distribusi

Media informasi tentang permainan Hong 25 ini ikut didistribusikan oleh Dinas Budaya dan Pariwisata (DISBUDPAR) kota Bandung yang mana masyarakat dapat melihat informasi pendistribusian tersebut melalui media- media pendukung yang telah disediakan.

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

Wilayah penyebaran film pendek ini dilakukan dikota Bandung terlebih dahulu kemudian kota-kota besar lainya. Pengenalan atau pelestarian harus dilakukan didaerah itu sendiri terlebih dahulu kemudian pengenalan ke daerah-daerah lain.

III.2 Konsep Visual

Untuk menghasilkan infomasi melalui media audio visual yang baik, tentu dibutuhkan sebuah konsep visual yang baik pula karena ini dimaksudkan agar tidak terjadinya kesalahan dalam penyampaian pesan ataupun informasi dari permainan Hong 25. Konsep visual merupakan awal dari sebuah gagasan yang diperoleh dari sebuah pemahaman dan pendalaman materi dari semua permasalahan yang telah dikaji.

Berikut adalah beberapa penjelasan tentang konsep visual dari film pendek permainan Hong 25 :

III.2.1 Format Desain

Format desain pada film pendek tentang permainan Hong 25 dengan menggunakan video *high resolution* yaitu 1280 x 720 *pixel* dengan perbandingan aspek rasio 4 : 3. Aspek rasio merupakan perbandingan lebar dan tinggi dari sebuah *pixel* dalam sebuah gambar. Sedangkan format kemasan dari film pendek ini berupa CD. Judul yang akan di pilih atau di gunakan dalam film pendek ini adalah *"Hong 25",* judul tersebut dipilih karena merupakan identitas dari permaiannya tersebut yaitu Hong 25.

Kemudian untuk media-media yang dibuat, dalam film pendek ini dengan format terakhir yang akan digunakan adalah format cd, dengan durasi film ± 8 menit yang akan dipusblish kedalam *format file* *.mp4 .

III. 2.2 Inti Cerita / Premis

Premis / inti cerita dari film pendek ini adalah menceritakan tentang persahabatan empat orang anak yang gemar bermain Hong 25,dimana Njay lah yang selalu menjadi kucing dan Kiki lah yg selalu menjadi pembela, seiring berjalannya waktu teman Njay yang lain mulai bosan dengan permainan Hong 25 karena Njay yang selalu menjadi kucing dan ingin mencoba permainan yang lebih modern.

III. 2.3 Sinopsis

Persahabatan empat orang anak yang gemar bermain Hong 25, mereka adalah Njay, Kiki, Iwan dan Gilang. Dimana Njay lah yang selalu menjadi kucing dalam setiap bermain Hong 25. Dan Kiki lah yang selalu menjadi pemenang (pembela dalam bermain permainan Hong 25) ketika bermain Kiki adalah pemain yang sulit ditemukan ketika dia bersembunyi, selain pintar bersembunyi Kiki juga pintar melakukan taktik dalam bermain, Kiki pun sangat cepat berlari, Hampir setiap hari keempat sahabat tersebut melakukan permainan Hong 25 selepas mereka pulang sekolah, dan selalu Njay lah yang menjadi kucing dalam setiap kali bermain. Seiring berjalannya waktu dua teman lain Njay yaitu Iwan dan Gilang mulai bosan bermain Hong 25, dan mau mencoba permainan baru yaitu *PB (point blank)*, serta bosan karena Njay lah yang selalu menjadi kucing, tapi Njay tidak bosan dengan permainannya, dalam setiap kali bermain Hong 25 Njay selalu berobsesi bahwa suatu saat dia bisa menemukan ketiga temannya dan memulai kembali permainan dengan Njay sebagai pemain bukan kucing yang selalu dia perankan. Namun ketika keinginan Njay belum terwujud untuk menjadi pemain yang ikut bersembunyi bukan sebagai kucing, kedua teman nya sudah mulai bosan dengan permainan tersebut,sedangkan yang satu lainnya yaitu Kiki merasa tidak seru bila main Hong 25 berdua, jadi Kiki juga tidak mau bermain kembali Hong 25. Namun Njay tidak berhenti mengajak keempat temannya untuk kembali bermaian permaian Hong 25, dan Njay hanya mendapat jawaban yang sama dari teman – temannya.

III.2.4 *Storyline*

- Persahabatan empat orang anak yaitu Njay, Kiki, Iwan, dan Gilang yang gemar bermain Hong 25
- Setiap pulang sekolah mereka selalu bermain permainan tradisional Hong 25,
- Njay yang selalu menjadi kucing dalam setiap kali bermain permainan Hong 25
- Kiki yang selalu menjadi pembela atau yang selalu men 25 kan setiap kali bermain
- Njay selalu *ngok-ngok* disetiap kali bermain Hong 25
- Gilang dan Iwan mulai bosan dengan Njay yang selalu *ngok-ngok* disetiap kali bermain Hong 25
- Kiki merasa kalau bermain Hong 25 berdua itu kurang ramai dan seru
- Njay pun terus mencoba mengajak kedua temannya untuk bermain kembali Hong 25
- Namun jawaban yang diterima Njay selalu sama
- Njay pun merasakan kesendiriannya tanpa bermain kembali Hong 25

III.2.5 *Scene Plot* / Struktur Cerita

- Njay, Iwan dan Gilang sedang berjalan selepas pulang sekolah
- Kiki datang menghampiri Njay, Iwan, dan Gilang dari belakang
- Njay, Iwan, Gilang dan Kiki berbincang tentang rencana bermain Hong 25
- Mereka pun pulang ke rumah masing - masing untuk bersiap bermain Hong 25
- Njay datang lebih awal dari ke tiga temannya
- Njay menunggu kedatangan ketiga temannya
- Iwan dan Gilang datang menghampiri Njay
- Njay bertanya tentang keberadaan Kiki
- Tidak lama kemudian Kiki datang
- Mereka berempat hompimpah untuk menentukan siapa yang menjadi kucing
- Njay jadi kucing dan ketiga temannya bersembunyi
- Kiki mendualimakan permainan
- Njay menjadi kucing kembali

- Njay sedang mencari ketiga temannya yang bersembunyi
- Kiki dan Iwan mengolok - olok Njay saat bersembunyi
- Njay mengakhiri permainan
- berangkat sekolah bersama
- Iwan mengajak Gilang untuk main ke warnet
- Kiki dan Njay duduk di pinggiran karena panas dan mencoba mengomentari kedua temannya

III.2.6 Skenario

Njay, Iwan dan Gilang sedang berjalan pulang dari sekolah

Njay : barudak ai si Kiki kamana?
Iwan dan Gilang : teuing masih di jalan meureun

tidak lama kemudian Kiki datang dari belakang dan menyauti ketiga temannya

Kiki : menyauti ketiga temannya
Gilang : tuh si Kiki
Njay : barudak ayeuna deuk maen Hong 25 deui moal
Iwan dan Gilang : hayu wae urng mah
Kiki : hayu ath siap ngan maneh ucing teh tong ngok-ngok wae Njay
Iwan dan Gilang : heueuh maneh mah ucing teh ngok-ngok wae
Njay : heueuh atuh ayeuna mah moal,hayu ath geura balik
Kiki : heueuh hayu

Kemudian mereka pun pulang kerumah masing - masing
Njay yang datang duluan ketempat biasa mereka bermain Hong 25
Njay sudah tidak sabar bermain Hong 25
kemudian datang Iwan dan Gilang

Iwan : tuh si Njay (sambil menunjuk ke arah Njay)
Njay maneh semangat - semangat teuing jadi ucing teh

Njay : bae atuh da rame, ai si Kiki mana?
Iwan : keur dijalan meureun !
Njay : hayu lah urng geus teu sabar hayang maen Hong 25
Gilang : maneh geus teu sabar jadi ucingnya

Kemudian Kiki datang dan memulai permainan dengan hompimpah terlebih dulu dan Njay lah yang menjadi kucing, ketiga temannya bersembunyi dan Njay berhitung sampai 25
Setelah beberapa kali menjadi kucing Njay mengakhiri permainan dan mereka pun pulang

Njay, Kiki, Gilang dan Iwan pergi berangkat kesekolah sambil becanda

Iwan : lang balik na urang nyobaan maen pb ah
Gilang : naon pebe teh?
Iwan : eta maen peperangan di warnet tea, hayu ki?
Kiki : urang mah kumaha engke, teu boga duit
Njay : ah urang mah moal, mending maen Hong 25
Kiki : heueuh mending maen Hong 25
Iwan : ah bosen maneh wae nu jadi ucing na, jaba ngok-ngok wae
Njay : bae ath da ngok-ngok ge sakeudeung

mereka pun melanjutkan perjalanan menuju ke sekolah, setelah pulang sekolah Iwan meyakinkan ke Gilang untuk bermain *PB* dan Njay tetap mengajak teman - temannya bermain Hong 25 namun jawaban dari teman - temannya tetap untuk tidak bermain karena Njay selalu menjadi kucing dan *ngok-ngok*.

III.2.7 *Shooting List*

Menentukan jadwal pengambilan gambar dalam pembuatan film pendek atau pun *videographi* sangatlah penting untuk memudahkan urutan yang telah disesuaikan, berikut adalah shooting list atau jadwal pengambilan gambar dari pembuatan film pendek Hong 25 :

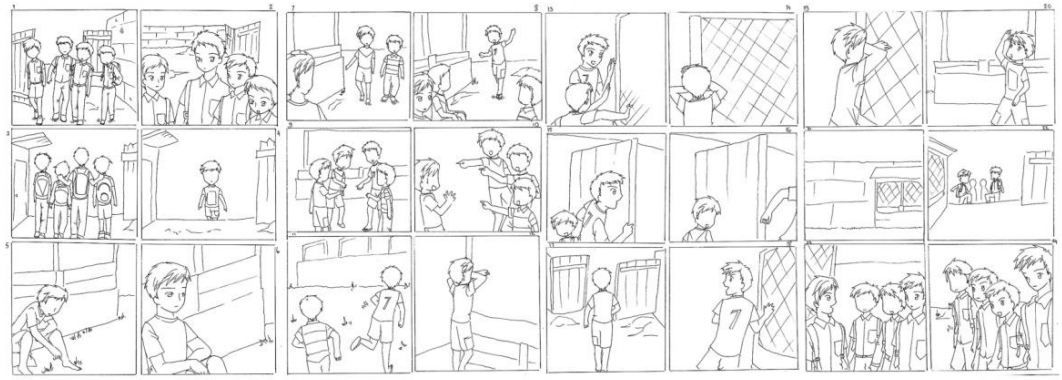
NO	TIME	LOCATION	SCENE	TALENT	WARDROBE	PROPERTY
1	07.00 - 08.00	lapangan bola	berangkat sekolah	njay,iwan,gilang kiki	seragam sekolah	
2	12.00 - 13.00	lapangan bola	pulang sekolah	njay,iwan,gilang kiki	seragam sekolah	
3	13.00 - 15.00	lapangan bola	bermain hong 25	njay,iwan,gilang kiki	kaos, celana pendek	

Gambar III.9 *shooting list*

III.2.8 *Storyboard*

Storyboard disini bertujuan untuk memudahkan dalam pengambilan gambar dan memandu, sutradara, kameramen editor dan seluruh kru yang terlibat didalamnya. Karena storyboard sangat berfungsi sekali dalam memberikan arahan saat akan mengambil gambar agar sesuai dengan cerita yang diinginkan.

Berikut adalah sketsa *storyboard* film pendek Hong 25



Gambar III.10 *Storyboard*

III.2.9 Tipografi

Jenis font yang digunakan dalam film pendek Hong 25 maupun cover CD serta beberapa media pendukung lainnya adalah :

- Font type : Nihilschiz Handwriting

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890!#$%and*()

Menggunakan jenis handwriting atau tulisan karena tingkat keterbacaan dari font ini sangat cukup jelas untuk beberapa media yang dibutuhkan dalam film pendek Hong 25.

Font type : Times New Roman

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890!#$%&*()

Font type : HelveticaNeueLT Std

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890!#$%&*()

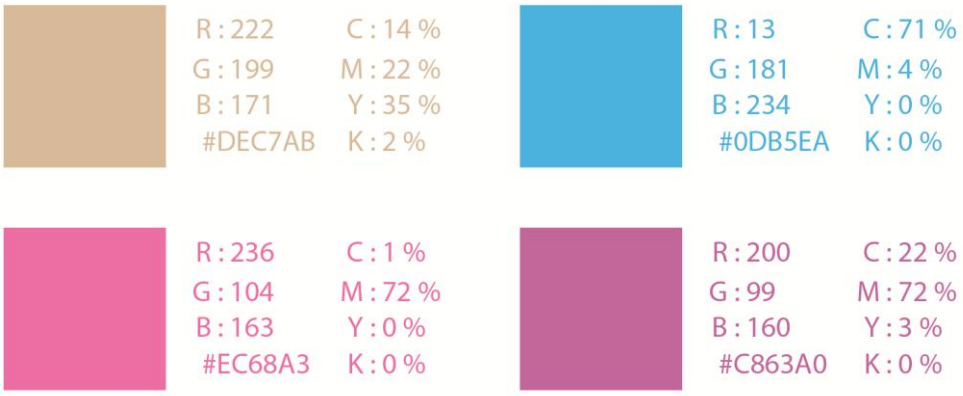
III.2.10 Audio

Dalam sebuah video atau film, *audio* merupakan hal yang sangat penting, karena tanpa sebuah audio pesan yang akan disampaikan akan mengalami kesulitan dalam penyampaian pesannya, dan jenis audio yang akan digunakan pada media film pendek Hong 25 terdiri dari intro lagu, serta *audio* dari percakapan para pemainnya, berikut adalah beberapa music yang digunakan pada film pendek Hong 25 :

- Pure saturday - silence
- Homogenic - transmutasi
- Bring me the horizon - memorial
- Ollazen - kosong (pure saturday cover)

III.2.11 Warna

Warna yang digunakan dalam perancangan media promosi maupun distribusi dari film Hong 25 adalah :



Gambar III.11 warna yang digunakan dalam media pendukung

III.2.12 Fotografi

Penggunaan foto sebagai elemen pendukung untuk media utama seperti cover cd, cd label maupun dalam media distribusi serta informasi dalam film pendek Hong 25 ini.



Gambar III.12 photo yang digunakan dalam media pendukung