BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1.Target Audiens

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 ada mengenai kesalahan pada komunikasi para Pekerja Film dan keterkaitannya pada saat melakukan obrolan menggunakan aplikasi *chatting* di LINE disaat berada diluar lokasi syuting, adalah belum adanya media pendukung yang bisa membuat lebih menarik pada saat melakukan komunikasi dengan aplikasi *chatting* pada LINE. Oleh karena itu, dibutuhkan media pendukung untuk aplikasi *chatting* pada LINE yang berupa *fitur-fitur sticker* dengan karakter yang diangkat dari karakteristik para pekerja film itu sendiri, dibuat agar tetap mudah dipahami dan dimengerti oleh *target audience*, bahwa dibalik dari profesi pekerja film terdapat segi keunikan yang bisa menarik perhatian dari pengguna dan bisa memberi wawasan juga pengetahuan khususnya remaja yang menyukai dunia perfilman mengenai suasana saat membuat sebuah film.

Berdasarkan demografis, psikografis, dan geografis, *target audience* adalah sebagai berikut:

a. Demografis

- Usia : Remaja usia 15-25 tahun.

  Remaja dengan usia 15-25 tahun merupakan remaja akhir, usia dimana remaja pertengahan dan remaja akhir. Masa remaja adalah masa peralihan dari masa anak ke masa dewasa yang mengalami perkembangan dari semua aspek atau fungsi untuk memasuki masa dewasa dan memiliki pemikiran dan kemauan yang pesat, serta rasa keingintahuan tinggi, dan pada rentan usia demikian, remaja berada pada proses perkembangan ingatan dan khayalan. (Panuju, 2005, h.38).

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

- Status Sosial: Menengah Atas (A-B)

  Status sosial menengah atas berdasarkan Klasifikasi daya beli *target audience*.

  Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan.

  Penggunaan *fitur sticker* pada aplikasi *chatting* di LINE yang bisa dinikmati oleh siapa saja termasuk laki-laki dan perempuan.

  Pendidikan : SMA dan Mahasiswa.

b. Psikografis

- Remaja memiliki perkembangan pemikiran dan kemauan yang pesat.
- Proses perkembangan ingatan dan khayalan.
- Memiliki kebutuhan atas kejiwaan dirinya yang dipandang dari segi jenis maupun kualitas.
- Cenderung ingin/butuh akan kebebasan, baik emosional maupun materi.
- Memiliki aktifitas beragam.
- Menyukai hiburan seperti membaca buku cerita, komik, memainkan *video game*, menonton film dan lain-lain.
- Mandiri dalam setiap pengambilan keputusan, menurut Vives (seperti dikutip Panuju, 2005, h.38)

c. Geografis

Berdasarkan letak geografis target audiens, ditujukan kepada remaja-remaja yang tinggal di pusat perkotaan besar, dimana banyak terdapat sekolah-sekolah menengah, maupun universitas atau perguruan tinggi seperti Bandung dan Jakarta.

III. 1. 1. Pendekatan Komunikasi

Dalam pendekatan komunikasi mengenai Fitur *sticker* dan keterkaitannya dengan pekerja film akan menggunakan media ilustrasi fitur *sticker* yang akan menjadi media pembantu pertukaran informasi oleh para pengguna aplikasi *chatting* LINE, khususnya para pekerja film.

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

a. Tujuan komunikasi

Tujuan dari komunikasi yang akan disampaikan kepada *target audiens* yaitu menginformasikan mengenai segi keunikan dan informasi pada saat melakukan produksi film dari para Pekerja Film yang terkandung didalamnya.

b. Pesan

Menyampaikan pesan bahwa dalam pembuatan sebuah karya film terdapat keunikan dan informasi yang menarik. Dapat dikatakan bahwa segala sesuatu pada saat pembuatan karya film mempunyai daya tarik yang bisa memancing orang lain untuk ingin ikut serta dalam pembuatan sebuah karya film dan memiliki makna bahwa dari sebuah kekompakan *team* dapat menghasilkan proses pengerjaan yang baik sehingga menghasilkan karya yang baik. Karena pesan lain yang disampaikan dari Pekerja Film adalah kesetiaan, konsisten, dan rasa tanggung jawab dalam berkarya.

c. Pendekatan Komunikasi Visual

Pendekatan komunikasi visual berupa penggambaran karakter manusia berprofesikan pekerja film yang menggunakan gambar ilustrasi. Tampilan wajah serta perawakan karakter rujukan orang orang yang terdapat dalam film Si Doel Anak Sekolahan, yang diasumsikann sudah mendapat izin dari pihak yang bersangkutan, dan dalam penggambaran karakter akan merujuk pada gambaran sebuah keluarga yang bernama Sabeni, yang terdiri dari:

- Ayah bernama Sabeni atau sering disebut Babeh
- Ibu yang bernama Lela atau sering disebut Mak'nya
- Anak pertama yang bernama Doel (pria)
- Anak kedua yang bernama Atun (perempuan)
- Adik dari Ibu Lela atau paman dari Doel yang bernama Mandra (pria)
- Sarah, perempuan yang menyukai atau mencintai Doel.
- Karyo (pria), tetangga yang suka membantu keluarga Sabeni dan diam-diam menyukai Atun.

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

Si Doel Anak Sekolahan adalah sinetron televisi yang berasal dari Indonesia yang disutradarai oleh Rano Karno yang sekaligus berperan sebagai si Doel. Serial TV ini pertama ditayangkan di stasiun televisi RCTI pada awal 1994 sampai 2002, lalu ditayangkan lagi oleh Indosiar dari 2002 sampai berakhir pada tahun 2006, lalu pada April 2013 ditayangkan lagi di RCTI. Film ini terdiri dari 162 episode dan 7 season, ceritanya adalah versi modern dari novel Si Doel Anak Betawi karya Aman Datuk Majoindo dan film berjudul sama yang disutradarai Sjumandjaja pada tahun 1972. Pada saat pertama ditayangkannya film Si Doel Anak Sekolahan melejit menjadi salah satu acara paling terkenal dan mengalahkan popularitas produksi-produksi asing yang saat itu mendominasi televisi Indonesia, semua hasil itu tidak lepas dari rumah produksi Karnos Film.

Fisik keluarga Sabeni dalam serial televisi Si Doel Anak Sekolahan menjadi referensi visual bagi penggambaran tokoh-tokoh utama dalam fitur *sticker* yang berkarakterkan para pekerja film. Karena pada dasarnya tampilan fisik dari para pekerja film adalah berbadan gemuk dan tinggi kurus, berkulit sawo matang, dan berparas pribumi. Untuk penambahan aksesoris seperti baju lapangan maupun baju formal ataupun kemeja, peralatan sinematography, kendaraan, dan lingkungan akan merujuk pada budaya perfilman Indonesia yang menjadi latar belakang dari serial televisi Si Doel Anak Sekolahan itu sendiri.

d. Pendekatan Komunikasi Verbal

Bahasa yang akan digunakan untuk pendekatan secara verbal atau tulisan mengenai sebuah pembuatan sebuah karya film adalah istilah-istilah universal yang biasa digunakan oleh para pekerja film , yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Bahasa yang digunakan untuk mengisi penjelasan mengenai hal-hal seperti perintah ataupun kejadian dalam pembuatan sebuah karya film. Dalam penggunaan bahasa Indonesia sebagai pendekatan komunikasi verbal akan menggunakan ejaan bahasa Indonesia yang sedang mengalami penggeseran makna tetapi sering digunakan oleh sebagian remaja dikarenakan ada rasa kebosanan dengan ejaan bahasa Indonesia yang baik dan benar, tetapi memiliki makna dan tujuan yang tetap sama

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

III. 1. 2. Srategi Kreatif

Srategi kreatif untuk ilustrasi karakter akan menggunakan pendekatan kreatif berupa membuat gambar-gambar ilustrasi Semi Realis pada bagian wajah dan gaya ilustrasi kartun untuk bagian badan. Setiap karakter akan mengenakan pakaian dan aksesoris sesuai dengan profesinya, seperti seorang Sutradara yang akan mengenakan pakaian berjenis *t-shirt* dan celana pendek yang mempunyai banyak saku, serta handuk kecil yang melingkar dilehernya, aksesoris seperti kursi lipat, pengeras suara dan monitor kecil yang berguna untuk melihat hasil gambar dari departemen kamera. Penggunaan warna-warna yang menggambungkan warna muda atau cerah dengan warna tua, seperti biru muda, putih, dan merah yang akan digabung denga warna tua seperti abu-abu, hitam, coklat dan merah tua.

Penggunaan warna untuk karakter fitur *sticker* pada aplikasi *chatting* LINE akan banyak menggunakan warna-warna panas atau ceria. Warna yang sering muncul diantaranya adalah warna merah, biru muda, kuning serta warna lainnya untuk pewarnaan karakter dan aksesoris. Pada setiap karakter dalam melakukan kegiatan akan menggunakan warna panas yang berekesan ceria, sedangkan untuk aksesoris akan diberi warna-warna tua untuk menjaga kontras dengan karakter, disertai istilah, penjelasan dan perintah berbentuk verbal mengenai kegiatan yang digambarkan.

Jumlah karakter yang akan diangkat dari profesi para pekerja film ini diantara lain, Produser, Sutradara, Penulis skenario, Kameramen, Penata suara, Artistik, dan Editor. Jumlah emosi yang akan diwakilkan oleh setiap divisi adalah sebagai berikut:

- Divisi Produser mewakili 5 emosi
    1. **Hitungan**

       Produser hanya memberikan satu lembar uang kepada sutradara, sedamgkan ditangan yang lainnya sedang memegang uang yang banyak.

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

2. **Cerewet**

   Sedang memarahi seorang talent atau artis dengan kalimat “Dia Bisa Akting Gak Sih!?”.

3. **Tegas**

   Dengan ekspresi memohon produser mengucapkan *“On Time Please!!”*.

4. **Bangga**

   Terlihat suasana sedang pemutaran film, dan produser menangis sambil berkata *“Thanks God”*, karena terharu ternyata filmnya banyak yang menonton.

5. **Memberi Semangat**

   Dengan memperlihatkan perawakan yang sedikit sombong, produser mengucapkan *“Keep Work!!”*.

- Divisi Sutradara mewakili 7 emosi

1. **Kesal**

   Sedang kesal melihat talent yang gagal acting. Dan terlihat clapper yang bertuliskan Scene 4, Take 43. Lalu sutradara berteriak "Mana Ekspresinya??!!".

2. **Menangis Sedih**

   Sambil diguyur hujan Sutradara menangis karena produksi film harus ditunda.

3. **Lelah**

   Dengan ekspresi lemas sutradara mengucapkan *"CUT!!"*.

4. **Sangat Bersemangat**

   Dengan penuh semangat sutradara berteriak *“ACTION!!”* Dengan pengeras suaranya, sehingga orang yang didekatnya menutup telinga.

5. **Menangis Bahagia**

   Dengan sedikit mengeluarkan air mata karena akhirnya syuting selesai, sutradara berteriak "Bungkus!!".

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

6. **Bingung**

   Sambil kebingungan sutradara memangil para Crew dengan istilah *"Crew Call"*.

7. **Bersantai**

   Sutradara dengan kursi lipatnya terlihat sedang santai sambil mengucapkan *"Standby"* dengan suara pelan, dan mengeluarkan mimik liciknya.

8. **Berfikir**

   Seorang sutradara memejamkan mata seakan-akan sedang mencari ide dan berkata dalam hati "Konsentrasi!!", tidak menyadari sudah ada beberapa orang dibelakangnya yang menunggu keputusnnya.

- Divisi Penulis skenario mewakili 6 emosi

1. **Rapat**

   Dalam suasana rapat yang terdiri dari Produser, Sutradara, dan Penulis Skenario, yang dimana Penulis Skenario sedang mempersentasikan ide ceritanya dengan semangat, sedangkan Produser dan Sutradara tertidur.

2. **Dirayu**

   Dengan ekspresi malu-malu Penulis Skenario sedang dirayu oleh Kameramen.

3. **Bahagia**

   Bahagia karena ide cerita dan tulisannya disetujui oleh produser.

4. **Putus Asa**

   Menyobek setumpukan kertas yang berupa hasil tullisannya.

5. **Merayu**

   Dengan memasang muka manis Penulis Skenario sedang merayu seorang Produser yang tetap berwajah sinis.

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

6. **Kesal**

   Penulis Skenario kesal dengan tingkah kameramen yang selalu menggodanya, hingga berkata "Ko Bukannya Kerja Sih?!".

- Divisi Kameramen mewakili 6 emosi

1. **Genit**

   Dengan ekspresi genitnya seorang kameramen sedang melihat artis/talent yang seksi.

2. **Tebar Pesona**

   Dengan ekspresi tebar pesonanya agar disukai oleh penulis skenario, kameramen berkata "Camera Roll!!".

3. **Ketakutan**

   Memperlihatkan ekspresi ketakutan karena menjatuhkan kamera hingga kamera mengeluarkan asap.

4. **Narsis**

   Dengan percaya diri seorang kameramen memotret dirinya sendiri agar terlihat oleh penulis skenario.

5. **Patah Hati**

   Menghancurkan kamera karena melihat Penulis Skenario sedang berduaan dengan Artistik.

6. **Jatuh Cinta**

   Saat berdua dengan penulis skenario, kameramen merasakan jatuh cinta.

- Divisi Penata Suara mewakili 5 emosi

1. **Ingin Tahu**

   Sambil menggunakan Hands free seorang penata suara mengarahkan alat boom mic kepada kameramen yang sedang merayu penulis skenario.

2. **Bercanda**

   Penata suara malah menggunakan *boom mic* untuk bernyanyi, sehingga membuat kesal pekerja lain.

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

3. **Pemalas**

   Boom mic ditancapkan ketanah, sedangkan penata suara tertidur.

4. **Manja**

   Dengan muka manjanya penata suara menyuruh artistik untuk memegankan boom mic'nya sambil berkata *"Please.."*.

5. **Sakit**

   Dengan kaki terbalut perban, penata suara menggunakan *boom mic* menjadi tongkat untuk membantunya berjalan.

- Divisi Editor mewakili 6 emosi, dan

1. **Rajin**

   Dengan setumpukan kertas *story board* dan jam yang menunjukan sudah dinihari, seorang editor masih berada di depan komputernya.

2. **Marah**

   Memperlihatkan seorang editor sedang memakan layar komputer karena saking marahnya.

3. **Kesal**

   Terlihat seorang editor yang merasa tidak nyaman dengan keberadaan seorang produser dibelakangnya yang terus melihat jam tangannya seakan tidak sabar menunggu.

4. **Selesai dan Sukses**

   Seorang editor sedang berjabat tangan dengan sutradara, keduanya memperlihatkan wajah bahagia.

5. **Sakit Kepala**

   Dengan kepala yang diikat kencang sehingga kepala terlihat lonjong, dikarenakan terus berada didepan komputer.

6. **Butuh Ketenangan**

   Memerintahkan untuk diam dengan berkata "Ssstt..".

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

- Divisi Artistik mewakili 5 emosi.
    1. **Sibuk**

       Terlihat seorang artistik sedang sibuk memasangkan lukisan pada tembok.
    2. **Sakit**

       Terlihat seorang artistik sedang memalu sebuah paku namun palu mengenai tangannya, lalu berkata *"Take Care!"*.
    3. **Patah Hati**

       Memalu sebuah objek yang berbentuk hati sehingga retak, dikarenakan Penata Suara berjalan pergi tidak menghiraukannya.
    4. **Bingung**

       Seorang artistik bingung memilih pakaian mana yang harus dikenakan oleh artis atau *talent*.
    5. **Kecewa**

       Kekecewaan yang mendalam dirasakan oleh seorang artistik karena semua bangunan pendukung untuk sebuah produksi film rubuh atau hancur.

Total dari keseluruhan karakter menjadi 40 buah yang kemudian bisa memenuhi persyaratan dalam penjualan pada situs LINE *Creator Market.*

Pengkarakteran dalam fitur *sticker* ini akan dikemas sebagaimana layaknya sebuah keluarga yang semua anggota keluarganya berprofesi sebagai pekerja film dan menggunakan istilah-istilah dalam perfilman untuk membantu emosi yang akan disampaikan.

- Dimulai seorang ibu bernama Rose, menjadi produser yang bertugas mengatur jadwal dengan tegas dan segala perhitungan akuratnya.
- Pak Sut yang seorang ayah akan menjadi sutradara dan dikemas sebagai seorang yang mempunyai pendirian keras dan rasa idealis yang tinggi dalam berkarya sehingga banyak emosi-emosi marah atau tegas dalam pengkarakterannya.

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

- Seorang anak pertama bernama Edi yang memiliki kemampuan dalam pengoprasian komputer dengan cukup baik diperankan menjadi seorang editor.
- Anak kedua yaitu Ara yang mempunyai obsesi menjadi penyanyi lalu ditugaskan menjadi seorang penata suara yang mengoprasikan Boom Mic karena memiliki beragam keahlian dalam memegang *mic*.
- Adik dari Ibu Rose yang biasa dipanggil Mas Emen, memiliki rasa percaya diri tinggi karena sering memotret dirinya sendiri ditugaskan menjadi seorang kameramen karena mengerti dan handal dalam mengoprasikan kamera serta pencahayaan.
- Seorang tetangga bernama Tisna yang sekaligus kekasih dari anak kedua yang rela membantu dalam setiap pembuatan karya film sehingga sering diperintah untuk mendekorasi tempat atau menjadi artistik untuk sebuah adegan demi mendapatkan restu dari sang ayah.
- Dan seorang teman wanita dari anak pertama yaitu Ria yang diam-diam menyimpan rasa cinta pada anak pertama tetapi tidak mendapat respon karena di anggap terlalu banyak bicara, tetapi dimanfaatkan oleh sang ayah untuk menjadikannya seorang penulis skenario yang mampu membantu dalam pembuatan karya filmnya.



Gambar III.1 Tokoh-tokoh dalam film Si Doel Anak Sekolahan.

Sumber: http://www.enersi.com/2011/09/si-doel-anak-sekolahan-sinetron.html (2 Juni 2014)

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

III. 1. 3. Srategi Media

a. Media Utama

Srategi media utama yang akan digunakan berupa Fitur *sticker Digital* yang akan digunakan pada aplikasi *chatting* LINE. Fitur *sticker* merupakan media yang mampu menggambarkan sebuah ekspresi emosi dari pengguna aplikasi *chatting* LINE yang berupa ilustrasi tokoh karakter dari para pekerja film (www.line.me.com). Kusrianto (2009, h.140). Menjelaskan Ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual.

Penjelasan pada media Fitur *sticker* pada aplikasi *chatting* LINE akan berfungsi sebagai pembantu pengekspresian dalam obrolan para pekerja film yang menggunakan aplikasi *chatting* LINE disaat berada diluar lokasi syuting. Dipilihnya media fitur *sticker* sebagai media utama dikarenakan pada dasarnya otak manusia cenderung lebih mengingat sesuatu dalam berbentuk gambar. Diharapkan dengan adanya media fitur *sticker* yang berkarakterkan para pekerja film dapat menyampaikan informasi yang mudah dimengerti, dipahami, dan dapat lebih menarik minat para pekerja film untuk terus berkaya dalam pembuatan sebuah film.

b. Media Pendukung

Media pendukung akan digunakan sebagai media tambahan selain dari media utama yang bertujuan untuk menarik minat dan perhatian *target audience* terhadap media utama. Media yang digunakan sebagai pendukung terbagi dua yaitu media pendukung promosi.

Media pendukung promosi diantaranya adalah:

- ***Banner* Facebook *dan Banner* Twitter**

  Facebook dan *Twitter* merupakan sebuah media sosial yang cukup populer di segala usia. Dengan menggunakan facebook dapat dibuat sebuah *page* akun dan memanfaatkan fasilitas *banner* yang dapat menjadi media pendukung promosi bagi media utama, yang

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

dimana *page* tersebut akan menampilkan informasi mengenai sticker yang berkarakterkan para pekerja film sebagai salah satu bentuk karakter sticker baru pada aplikasi chatting LINE.

- ***Flayer* Digital**

  Merupakan media pendukung promosi yang digunakan untuk memberikan informasi atau tawaran kepada pengguna aplikasi *chatting* LINE.

- **Iklan Animasi**

  Merupakan media pendukung promosi yang berisi informasi dan tawaran mengenai media utama yang akan disiarkan pada situs *You Tube* yang bertujuan untuk menarik minat konsumen agar menggunakan medai utama pada aplikasi *chatting* LINE.

- **Komik Strip**

  Merupakan cerita bersambung yang akan menceritakan kegiatan dan keunikan dari para pekerja film di saat melakukan produksi film. Hal ini ditujukan agar setiap karakter memiliki cerita yang tidak hanya berupa *sticker* pada aplikasi *chatting*.

III. 1. 4. Srategi Distribusi

Dalam proses pendistribusian, fitur sticker akan dimasukan kedalam aplikasi *chatting* LINE dengan cara di *upload* yang membutuhkan proses selama satu bulan untuk bisa di *download* oleh *target audience*. Peluncuran atau mulai bisa di *download* nya fitur *sticker* ini adalah pada bulan akhir July 2014, hal tersebut dikarenakan mulai pada akhir bulan Agustus atau awal bulan September akan dilaksanakannya sebuah acara perlombaan film yaitu L.A Movie Indie Fest yang otomatis akan banyak dari para pembuat film diseluruh Indonesia mulai memproduksi sebuah film untuk mengikuti perlombaan bergengsi tersebut.

Berikut merupakan table pendistribusian selama bulan July sampai dengan September 2014.

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

Media	Bulan											
	Agustus 2014				September 2014				Oktober 2014			
Media Utama												
Facebook												
Iklan TV												
Flayer Digital												
Komik Strip												

Tabel III.1 Tabel Distribusi

III. 2. Konsep Visual

Pekerja film merupakan profesi yang tidak hanya menghasilkan uang ataupun mengeluarkan uang saja, namun sebuah profesi yang harus mengikut sertakan rasa kebahagiaan didalamnya, maka banyak segi keunikan yang tertuang didalamnya serta kesan yang tidak akan terlupakan oleh para pelakunnya. Konsep visual pada fitur sticker yang berkarakterkan para pekerja film ini akan menggunakan visual yang berkesan dekat dengan budaya Indonesia dengan latar yang merupakan penggabungan dari film serial televisi Si Doel Anak Sekolahan yang berasal dari Indonesia.

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional



Gambar III.2.Tokoh Pada Film Si Doel Anak Sekolahan.

Sumber: http://www.enersi.com/2011/09/si-doel-anak-sekolahan-sinetron.html (2 Juni 2014)

Inspirasi dari sumber lain yang berkesan modern adalah karakter Si Boss yang ada pada sticker LINE itu sendiri.



Gambar III.3.Karakter Si Boss Pada Aplikasi *Chatting* LINE

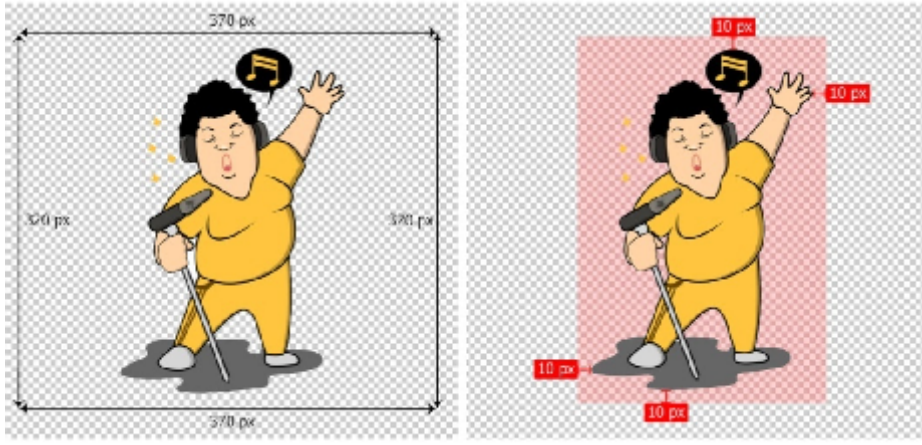
Sumber: Capture dari aplikasi *chatting* LINE. (2014)

III. 2. 1. Format Desain

Format desain yang akan digunakan berupa format digital berukuran satua *pixel* yang ditujukan untuk memenuhi ketentuan dalam membuat *sticker* pada aplikasi *chatting* LINE.

- Format: PNG
- Ukuran: Max W 370 px - H 320 px
- Margin: 10 px

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional



Gambar III.4 Format Desain *Sticker*

III. 2. 2. Huruf

Fungsi dan nilai dari sebuah huruf bukan hanya sekedar keindahan antara lain yaitu adanya *readability* atau nilai keterbacaan harus jelas dan *Legability* atau kenyamanan didalamnya (Supriyono, 2010, h.50). Huruf pada media fitur *sticker* akan disesuaikan dengan huruf yang digunakan pada poster film-film yang mengusung latar belakang betawi di era 90'an yang dimana menggunakan jenis huruf *script* untuk judul pada poster filmnya.



Gambar III.5. Poster film yang bertemakan betawi.

Sumber: http://2.bp.blogspot.com/- 5D+Si.Ronda.Macan.Betawi.1978.jpg (2014)

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

Untuk setiap penggunaan huruf pada fitur *sticker* akan menggunakan huruf Japan *Script*. Dipilihnya Huruf ini karena memiliki karakter yang cocok dengan tema perfilman yang mengangkat pekerja film bila dari era 90'an.

Contoh huruf Futura:



Gambar III.6 Huruf Futura

III. 2. 3. Ilustrasi

Ilustrasi adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual (Kusrianto, 2009, h.140). Ilustrasi yang akan digunakan pada media, berupa ilustrasi Semi Realis sebagai penggambaran visual untuk fitur *sticker* yang akan dirancang. Seperti dikutip Wira Mahardika Putra menurut Michael (2011), *Semicartoon style* atau *semirealism style* merupakan gabungan gaya realis dan kartun. Karikatur adalah ciri paling khas dari gaya ini. Contoh gaya gambar Teen Titans, Batman. Di Jepang contohnya Sailormoon, Dragon Ball, Naruto, dan sebagainya. Adapun semi kartun lokal antara lain Sawung Kampret, Doyok, Ali Topan, dan lain-lain.

Teknik pembuatan ilustrasi akan menggunakan teknik mengambar dengan tangan diatas kertas untuk selanjutnya diwarnai secara digital dengan menggunakan *software* Adobe Ilustrator. Penggunaan ilustrasi bergaya semi realis akan digunakan untuk penggambaran karakter.

a. Studi Karakter

Pada fitur *sticker* ini terdapat 7 karakter sesuai dengan jumlah pekerja inti dalam pembuatan sebuah film. Ketujuh karakter yang akan muncul diantara lain adalah Produser, Sutradara, Penulis Skenario, Kameramen, Penata suara, Editor, dan Artistik.

Karakter-karakter yang akan dibuat dalam fitur *sticker:*

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

- **Produser**

Produser cenderung mempunyai karakteristik mempunyai perhitungan tinggi, disiplin, tegas, pemimpin dan mempunyai mental pembisnis.Dari segi karakteristik visual seorang produser lebih sering menggunakan pakaian formal dengan buku agenda ditangannya yang selalu menemaninya kemanapun pergi.



Gambar III.7. Produser

- **Sutradara**

Karakter visual dari seorang sutradara lebih kepada berpakaian santai karena akan banyak diharuskan pakaian yang dikenakan nyaman, juga handuk kecil yang biasa melingkar di leher ataupun berada disaku, mempunyai kursi lipat untuk memantau hasil gambar dari monitor, dan sebuah skenario yang selalu dibaca dimanapun demi memahami isi cerita.

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional



Gambar III.7. Sutradara

- **Kameramen**

Karakter visual yang sering diperlihatkan oleh seorang DOP adalah dengan menggunakan pakaian *T-Shirt* tipis, handuk kecil, topi *out door*, dan alat-alat pembantu untuk melakukan pengambilan gambar dengan kameranya.

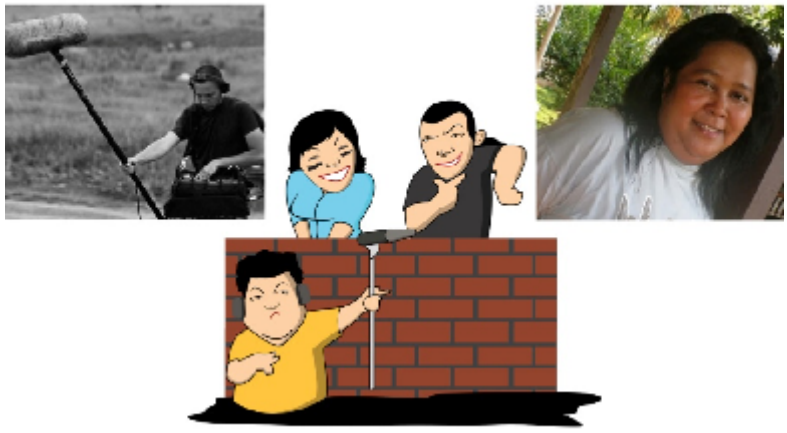


Gambar III.9. Kameramen

- **Penata Suara**

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

Mempunyai karakteristik tenaga tangan yang kuat karena harus mampu menopang beratnya *stick boom, boom,* dan alat *mixer* yang biasa digantungkan pada lehernya, juga seorang *boom mic* harus mempunyai pendengaran yang baik karena dialah yang mendengar suara yang masuk pada *boom mic* yang terhubung pada alat bantu dengar yang digunakannya sebelum masuk pada alat *record*.



Gambar III.10. Penata Suara

- **Editor**

Karakteristik visual bagi seorang editor adalah komputer atau leptopnya yang selalu dia bawa atau gunakan, dan kertas *story board* yang selalu dijaga baik agar tidak hilang, karena itu yang lebih sering ditemui oleh seorang editor film.

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional



Gambar III.11. Editor

- **Penulis Skenario**

Mempunyai wawasan yang banyak serta berpenampilan modis, dalam penggambaran karakter dalam *sticker* Penulis Skenario akan disertakan dengan aksesoris seperti, bando, kaca mata, alat tulis, dan skenario.



Gambar III.12. Penulis Skenario

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

- **Artistik**

Karakter yang erat dengan seorang artistik diantara lain mampu memahami denah lokasi dari sebuah film yang akan dibuat, memahami material dalam pendekoran sebuah adegan, memiliki tanggung jawab yang besar terhadap kerusakan yang dilakukan, bahkan seorang artistik mempunyai daya tahan tubuh yang kuat. Selalu menggunakan sepatu dan baju *out door* dengan tujuan untuk melindunginya dari material yang bisa membahayakan dalam pekerjaannya, serta mempunyai peralatan dekorasi yang pekerja film lain jarang memilikinya.

III. 2. 4. Warna

"Warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi warna juga merupakan unsur-unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, gembira, *mood*, semangat dan lain-lain" (Kusrianto, 2007, h.46).

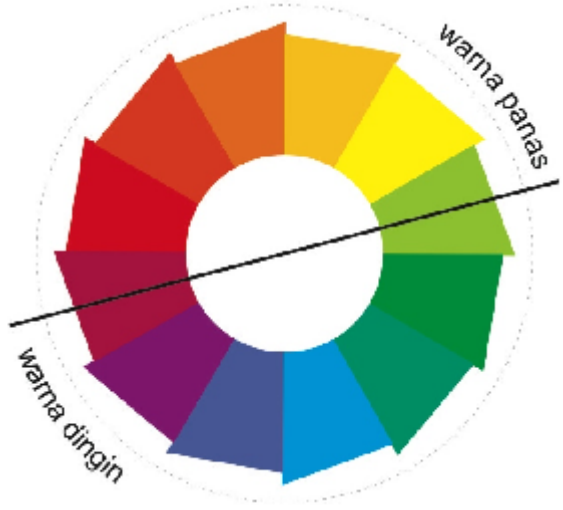
Beberapa warna yang sering digunakan dalam perfilman betawi pada era 90'an adalah warna kuning yang hampir menuju warna emas yang merupakan warna dari pengetahuan dan pembelajaran.

Di Indonesia sendiri warna yang sering digunakan dalam perfilman adalah biru yang berarti profesional, pemikir yang serius, integritas, ketulusan dan ketenangan. Warna biru, kuning, merah, coklat adalah warna yang paling banyak dialam yang diberikan oleh sang pencipta. Warna biru dialam seperti langit, sungai dan danau. Merah merupakan warna panas yang memiliki keberanian, kejantanan dan kemampuan menghadapi situasi yang sulit. Warna putih, merupakan warna yang merepresentasikan kesucian, kebersihan, pengetahuan dan perdamaian.

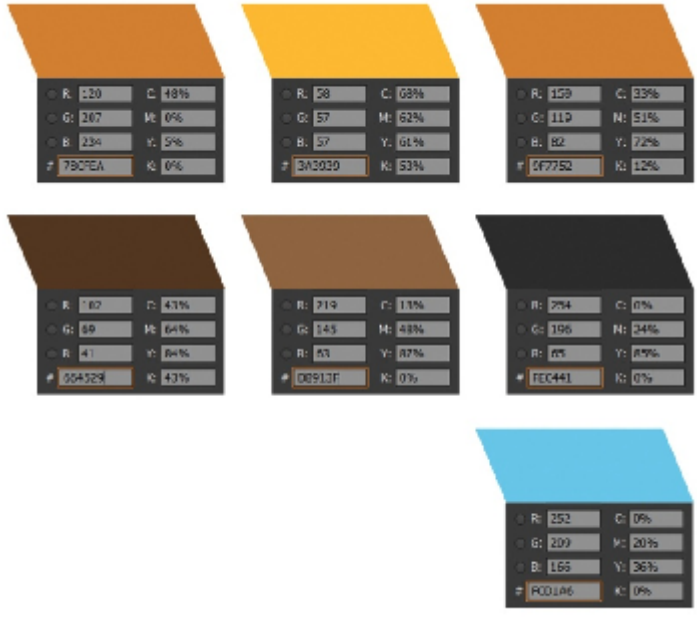
Teknik pewarnaan yang akan digunakan menggunakan teknik pewarnaan digital dengan format RGB. Pada dasarnya warna dapat mempengaruhi Psikologi seseorang, seperti membuat rileks dan meningkatkan adrenalin (Zelansky, 2010,

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional

h.39). Berdasarkan hal tersebut maka dalam pewarnaan fitur *sticker* ini akan banyak menggunakan warna kuning, warna biru, warna coklat dan warna merah yang merupakan bagian warna panas. Warna panas, adalah kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna mulai dari merah hingga kuning. Warna panas mengesankan jarak yang dekat. (Johan, 2012).



Gambar III.13. Palet Warna Hangat dan Dingin



Gambar III.14 Palet Warna Hangat dan Dingin yang Akan Digunakan menggunakan mode RGB

Created with nitroPDF professional
download the free trial online at nitropdf.com/professional