BAB III.
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL PERMAINAN GASING PANGGAL

III.1 Strategi Perancangan

III.1.1 Pendekatan Komunikasi

Permasalahan yang terjadi terkait dengan permainan tradisional gasing panggal yaitu terputusnya informasi cara bermain permainan gasing panggal dari generasi sebelumnya, maka dari itu perlu dibuatnya media informasi yang sesuai dengan kondisi masyarakat saat ini agar informasi permainan gasing panggal tetap dikenali oleh generasi sekarang, maka ditetapkanlah film Cerita Pendek "Ulin Panggal" sebagai media untuk menyampaikan informasi karena film cerita pendek merupakan media yang mudah bagi anak-anak untuk menyerap informasi dengan daya imajinatif yang tinggi.

Adapun pendekatan secara visual dan verbal yaitu:

- Pendekatan Visual

  Tampilan visual yang diperlihatkan dalam film ceita pendek ini mengacu pada realitas anak-anak yang sedang bermain gasing panggal di pekarangan rumah mereka, untuk memperkuat visual *setting* tempat diarahkan ke pemukiman rumah warga yang ada di subang dan berlatar sejarah membuat tampilan visual lebih menarik untuk dilihat, menggugah perasaan, dan mendukung kesan dan pesan.

- Pendekatan Verbal

  Penyampaian komunikasi secara verbal dalam film ceita pendek ini menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa utama pada penjelasan pengetahuan dengan deskriftif dan bahasa lokal (Sunda) yang digunakan oleh pemain.

III.1.2 Tujuan Komunikasi

Dalam perancangan film Cerita Pendek "Ulin Panggal" permainan tradisional gasing panggal bertujuan untuk :

- Memberikan informasi pengetahuan seputar permainan gasing panggal
- Memberikan informasi cara memainkan permainan gasing panggal dan cara memenangkan permainan gasing panggal

III.1.3 Materi Pesan

Dalam film Cerita Pendek ini materi pesan yang disajikan berupa seputar pengetahuan gasing panggal seperti bagian dari bentuk tubuh gasing panggal dan bahan utama gasing panggal, selain itu menyajikan informasi cara memainkan dari mulai aturan dan arena permainan, menggulung gasing panggal sampai melempar gasing panggal, dan yang terakhir teknik cara memenangkan permainan.

III.1.4 Gaya Bahasa

Dengan gaya bahasa hiperbola atau melebih-lebihkan seperti saat melempar gasing panggal dengan gaya ala pencak silat, diharapkan menggugah imajinasi para penonton.

III.1.5 Khalayak Sasaran Perancangan

Adapun khalayak sasaran perancangan dari permainan gasing panggal ditinjau dai segi *demografis, psikografis, geografi, consumer insight dan consumer journey* adalah sebgagai berikut :

a) *Demografis*

Secara *demografis* khalayak sasaran perancangan media informasi *audio visual* ini yatiu anak laki-laki berusia 6-15 tahun atau usia sekolah dasar (menurut Zaini Alif pada umumnya permainan gasing panggal dimainkan oleh anak laki-laki yang berusia 6-15 tahun) alasan utama dipilih target audience usia 6-15 tahun karena anak-anak sebagai pelaku utama.

b) *Psikografis*

Secara psikografis dari anak-anak ditinjau dari segi pilihan bermain atau mainan adalah selalu mengikuti trend permainan atau biasa disebut *usum-usuman*, membeli mainan untuk dapat diterima di komunitasnya, selalu menginginkan barang yang sama dengan yang dimilliki oleh teman sebayanya, selain itu ditinjau dari segi daya serap informasi adalah selalu menirukan gaya para tokoh favorit yang ada di film kartun.

c) *Geografis*

Khalayak sasaran perancangan berdasarkan georgrafis ditujukan kepada anak-anak yang bertempat tinggal di daerah perkotaan karena rata-rata masyarakat perkotaan mengalami perubahan pola bermain dan gaya hidup seperti di kota Bandung.

d) *Consumer Insight*

Film Cerita Pendek ini ditujukan untuk menggugah hasrat dan minat anak-anak yang senang dengan permainan seperti permainan gasing.

e) *Consumer Jurney*

Tabel III.1 *Consumer Jurney*

(Sumber: data pribadi)

Waktu	**Kegiatan**	**Tempat**	***Point of contact***
pagi	Persiapan sekolah	Rumah	Jadwal pelajaran,
Menjelang siang	Belajar	Sekolah	Buku, alat tulis.
siang	istirahat	Kelas	Alat makan
sore	main	Pekarangan rumah & dalam rumah	Gawai, mainan, televisi
malam	Belajar dan persiapan sekolah	Kamar	Jadwal pelajaran, poster, celengan, alat tulis

III.1.6 Strategi Kreatif

Dalam film ini memberikan informasi kepada anak-anak seputar cara bermain gasing panggal dengan menampilkan anak-anak yang sedang memainkan gasing panggal di pekarangan rumah. Untuk strategi kreatif yang digunakan yaitu dengan gaya bahasa hiperbola pada saat akan melempar gasing panggal disertai dengan gerakan silat, selain itu dengan pengkarakteran pemain seperti pewarnaan dalam gasing panggal, tali panggal dan iket yang digunakan pemain diharapkan film ini semakin menarik. Tahap awal dalam perancangan film film Cerita Pendek ini adalah menentukan *storyline*, membuat *storyboard*, dan *copywritting*.

III.1.6.1 *Storyline*

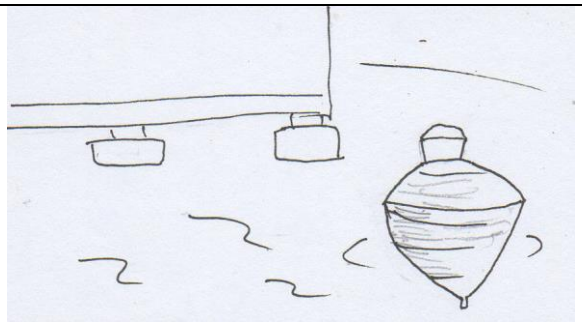
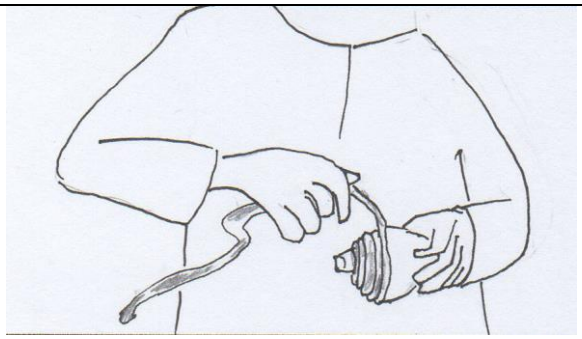
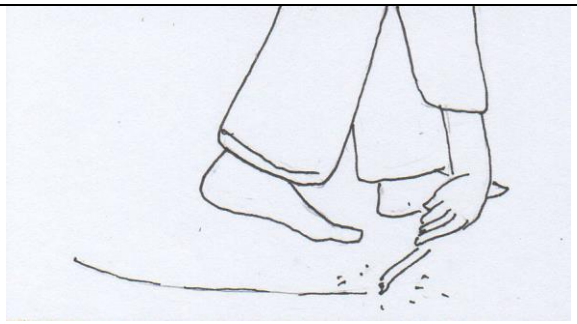
Storyline merupakan inti alur cerita dalam membuat film ceita pendek ini, adapun penjelasanya sebagai berikut:

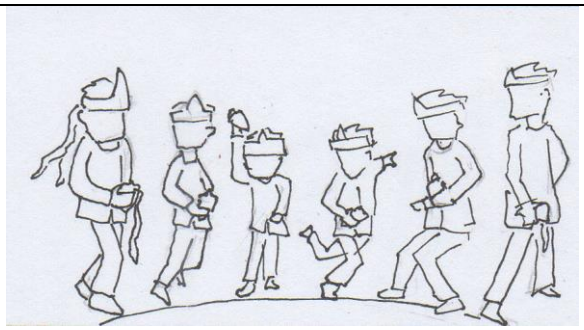
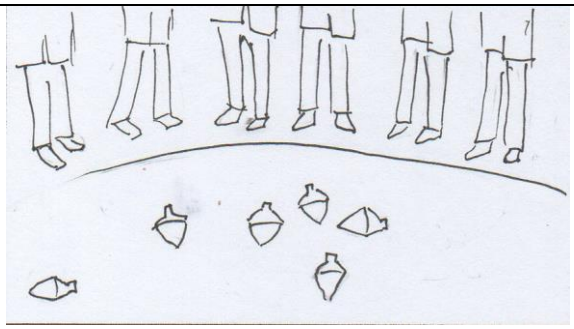
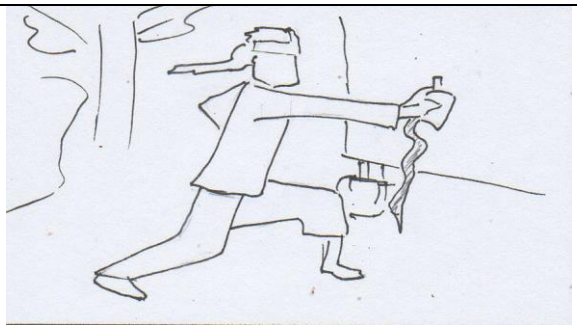
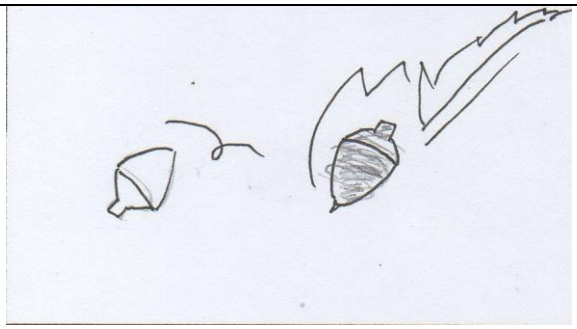
1. Cuplikan gasing panggal
2. Pengenalan karakter
3. Persiapan sebelum memulai permainan
4. Ronde pertama *raraton*
5. Cuplikan permainan
6. Istilah status kasta eliminasi dalam ronde pertama
7. Ronde kedua *papanggalan*
8. Teknik atau jurus memukul gasing lawan
9. Cuplikan adu pukul
10. Pemenang permainan

III.1.6.2 *Storyboard*

Tabel III.2 *Story Board*
(Sumber: Data Pribadi)

Scane	Board	Naskah

1		Memperlihatkan suasana dan tempat bermain adu gasing panggal.
2		Cuplikan gasing panggal yang sedang berputar
3		Memperlihatkan setiap pemain panggal sedang menggullung tali dengan panggal yang berjumlah 6 orang
4		Memperkenalkan nama dan jurus masing-masing pemain panggal.
5		Seorang anak membuat lingkaran guna membuat batas arena permainan.

6		Masuk ronde satu dimana enam orang pemain melempar panggal secara bersamaan yang dsebut raraton.
7		Memperlihatkan proses eliminasi permainan dan muncul istilah kasta.
8		Permainan lanjut menuju ronde dua dimana permainan satu lawan satu dengan gaya silat.
9		Cuplikan gasing panggal yang sedang di *tiimpah* atau di hantam dengan panggal lawan.
10		Memperlihatkan pemain yang menang dan yang kalah.

III.1.6.3 *Copywriting*

Dalam menyampaikan pesan diperlukan kata-kata yang kreatif agar menarik dan pesan bisa tersampaikan dengan baik kepada target *audience.* Maka untuk judul film Cerita Pendek ini menggunakan kata bahasa sunda yaitu " Neang Jawara Panggal" yang berarti mencari jagoan panggal.

III.1.7 Strategi Media

a. Medua Utama (Film Cerita Pendek)

   Di era teknologi informasi saat ini kemunculan berbagai media online memudahkan seseorang untuk mengetahui informasi apapun, sehingga media utama ini ditayangkan di media online youtube pada akun DIKBUDPAR JABAR dari mulai sebelum perlombaan gasing panggal sampai seterusnya. Adapun event kompetisi gasing panggal merupakan media pendukung untuk di arahkan menuju film "Neang Jawara Panggal" yang didistribusikan melalui youtube. Selain event, media pendukung pun diarahkan menuju media utama dengan menyertakan link youtube.

b. Media Promosi

   - Poster

     Media promosi poster akan di distribusikan disetiap sekolah yang ada di kota Bandung yang akan mengarahkan target *audience* unutuk menonton film ceita pendek secara online dan mengikuti perlombaan.

   - Stiker

     Media sticker akan dibagikan saat peserta telah melakukan registrasi lengkap dengan permainan panggal agar peserta berlatih sebelum lomba, pemilihan media stiker dengan alasan bisa mengingatkan terhadap media utama yang ditempelkan dimanapun sesuai keinginan pemilik.

- Spanduk

  Media ini akan di tempatkan di lokasi perlobaan di salah satu Sekolah Dasar Negri sebagai tuan rumah yaitu SD Salman Al-farisi, SD ini dipilih karena salah satu SD Favorit yang ada di Bandung.

c. Media Pendukung

Media pedukung berfungsi sebagai pengingat dan mengarahkan menuju media utama, berdasarkan kategori teknis distribusi media pendukung ini terbagi menjadi dua, yaitu media pendukung yang dibagikan seluruh peserta dan yang dibagikan hanya untuk pemenang perlombaan. Adapun penjelasanya sebagai berikut:

- *Merchendise* seluruh peserta yang hadir.
  - Gantungan kunci panggal

    Media ini terbuat dari clay agar biisa dibentuk menyerupai gasing panggal dengan alasan agar bisa merasakan dimensi dari gasing panggal terhadap orang yang memegannya, dan disertai dengan link youtube berupa tempelan stiker diharapkan sebagai pengingat terhadap media utama.

  - Jadwal Pelajaran

    Media ini diplih dengan alasan selalu dilihat setiap mempersiapkan buku sekolah untuk esok hari dan disertai link youtube yang akan mengarahkan pada media utama.

- Hadiah perlombaan
  - Alat minum

    Pemilihan media alat minum dengan alasan selalu dibawa sebagai bekal kesekolah sehingga bisa mengingatkan terhadap media utama ketika digunakan.

- Alat makan

  Pemilihan media ini seperti alat minum yaitu digunakan sebagai bekal kesekolah dan bisa mengingatkan terhadap media utama dengan disertia link media utama pada desainnya.

- Tempat pensil

  Pemlihan media ini dengan alasan selalu dibawa sebagai penyimpan alat tulis sekolah sehingga bisa mengingatkan terhadap media utama dengan disertia link media utama pada desainnya.

- Celengan

  Media ini diplih dengan alasan selalu dgunakan saat ingin menabung dari sisa uang jajan sehingga bisa mengarahkan pada media utama dengan disertia link media utama pada desainnya.

- Kaos

  Kaos merupakan media yang bisa terlihat kapanpun dan dimanapun tergantung saat pemakainya menggunakan kaos sehingga media ini cocok untuk mendukung media utama.

III.1.8 Strategi Distribusi

Agar tepat sasaran sesuai dengan target audiens film ceita pendek "Uling Panggal" akan didistribusikan melalui *youtube* sebagai media utama dari mulai sebelum *event* pertandingan gasing panggal sampai seterusnya yang diselenggarakan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Jawa Barat, poster yang ditempatkan di mading sekolah dasar membantu mempromosikan film ceita pendek dan event, selain poster media pendukung spanduk pada saat event berlangsung disertai link youtube agar *audience* bisa terarahkan untuk menonton film cerita pendek ini.

Tabel III. Jadwal Distribusi

Sumber Dokumentasi pribadi (2016)

No	Media	2017											
		Mei				Juni				Juli			
	Media utama												
1	Youtube												
	Media Promosi												
1	Poster												
3	Sticker												
4	Spanduk												
	Media Pendukung												
1	Gantungan Kunci												
4	Alat Minum												
5	Alat Makan												
6	Tempat Pensil												
7	Kaos												

III.1.9 Tinjauan Umum Film

Secara istilah film merupakan gambar yang bergerak dan diiringi dengan suara seperti dialog ataupun musik sehingga dapat menciptakan kesan yang lebih nyata (Dr. Phill., Astrid, S., Susanto. 1982, h.58).

III.1.9.1 Unsur-unsur Pembentuk Film

III.1.9.1.1 Unsur Naratif

Pratista (2008) Menjelaskan "Naratif adalah suatu rangkaian peristiwa yang berhubungan satu sama lain dan terikat oleh logika sebab-akibat (kausalitas) yang terjadi dalam suatu ruang dan waktu" (h.33). Adapun elemen poko dari sebuah unsur naratif, yaitu;

- **Pelaku Cerita**

  Dalam pelaku cerita terdapat tokoh utama dan tokoh pendukung, tokoh utama bertindak sebagai motivator utama yang menjalankan naratif dari awal hingga akhir cerita, sedangkan tokoh pendukung bisa berada pada pihak protagonis maupun antagonis (musuh).

- **Permasalahan atau Konflik**

  Hal-hal yang dipicu oleh pelaku atau biasanya oleh pihak antagonis sehingga memunculkan pertentangan/permasalahan.

- **Tujuan**

  Harapan atau cita-cita yang ingin dicapai oleh tokoh utama dalam menyelesaikan segala permasalahan dan konflik yang terjadi.

- **Pola Struktur Naratif**

  Secara umum pola struktur naratif dalam film terbagi menjadi tiga tahap yakni, permulaan seperti aspek ruang dan waktu para pelaku masalah, yang kedua yaitu pertengahan seperti konflik konfrontasi dan pengembangan masalah, sedangkan yang terakhir penutupan yatiu tujuan resolusi masalah, tujuan akhir sebuah film dapat memberikan akhir yang menyenangkan, menyedihkan, atau menimbulkan presepsi penonton.

III.1.9.1.2 Unsur Sinematik

Unsur sinematik merupakan aspek-aspek teknis dalam memproduksi sebuah film, unsur sinematik ini terdiri dari empat unsur yaitu:

- *Mise en scene*

  Unsur *mise en scene* adalah segala hal yang terjadi di depan kamera yang akan di ambil gambarnya dalam sebuah produksi film, ada empat elemen dalam *mise en scene,* yang pertama adalah *setting* atau seluruh latar bersama segala properti (dekorasi benda mati) yang dibuat senyata mungkin dengan konteks ceritanya, yang kedua adalah kostum dan tata rias wajah meliputi segala hal yang dikenakan oleh pemain beserta asesorisnya, yang ketiga adalah cahaya yang berfungsi membentuk benda, dimensi ruang, suasana dan *mood* dalam sebuah film, yang keempat adalah para pemain serta pergerakanya sebagai karakter yang menjalankan alur cerita.

- Sinematografi

  Dalam sinematografi terdapat proses mengontrol dan mengatur bagaimana adegan tersebut diambil seperti jarak, ketinggian, sudut pengambilan gambar. Selain itu adapun proses pengoprasian kamera dengan baik serta pemeliharaanya.

- *Editing*

  Terdapat dua tahap dalam proses *editing*, yaitu tahap produksi dimana proses pemilihan dan penyambungan gambar-gambar yang telah diambil, yang kedua yaitu *editing* tahap pasca produksi adalah teknik-teknik yang digunakan untuk menghubungkan tiap *shot*-nya.

- Suara

  Unsur sinematik yang terakhir berperan aktif untuk mendukung aspek naratif dan estetik film secara keseluruhan yaitu sura, dalam film suara yang muncul berupa dialog, musik dan efek suara.

III.1.9.2 Struktur Film

Secara fisik sebuah film dapat dipecah menjadi tiga bagian yaitu *shot*, adegan, dan sekuen, adapun penjelasan dari tiap bagian struktur film yakni:

- ***Shot***

  Merupakan serangkaian gambar hasil rekaman kamera, *shot* sering juga di istilahkan sebagai *take* (pengambilan gambar), adapun istilah lain yang terdapat saat pengambilan gambar yaitu *re-take*, istilah ini di pakai apabila terjadi pengambilan gambar beberapakali atau beberapa *take* dalam satu *shot* yang sama, dan jika posisi kamera berpindah disebut *shot* baru bukan *re-take*.

- ***Scene* (Adegan)**

  Adegan adalah satu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang memperlihatkan satu aksi yang berkesinambungan yang diikat oleh tempat atau ruang, waktu, cerita, tema, karakter, atau motif. Satu adegan biasanya terdiri dari satu *shot* atau beberpa *shot* yang berkesinambungan.

- ***Sequence* (Sekuen)**

  Sekuen adalah satu segmen besar yang terdiri dari beberapa adegan yang saling berhubungan, sekuen juga memperlihatkan satu peristiwa yang utuh. Satu sekuen biasanya dikelompokan berdasarkan waktu, lokasi, atau satu rangkaian aksi panjang.

III.1.9.3 Jenis - Jenis Film

Secara umum film dapat dibagi menjadi tiga jenis yaitu: dokumenter, fiksi, dan eksperimental, berikut ini penjabaran dari tiap bagianya:

- **Film Dokumenter**

  Kunci dari film dokumenter adalah penyajian fakta yang berhubungan dengan peristiwa nyata, tokoh, orang-orang, dan lokasi yang nyata, film dokumenter tidak menciptakan suatu peristiwa atau kejadian, namun merekam peristiwa yang terjadi.

- **Film Fiksi**

  Film fiksi sering menggunakan cerita rekaan dan bukan kejadian nyata, serta memiliki konsep pengadeganan yang telah dirancang sejak awal.

- **Film Eksperimental**

  Film eksperimentanl umumnya berbentuk abstrak dan tidak mudah dipahami, film eksperiemntal biasanya diluar dokumenter dan fiksi.

III.1.9.4 Genre Film

Genre dapat didefinisikan sebagai jenis dari sekelompok film yang memiliki karakter yang sama, secara umum membagi film berdasarkan jenis dan latar ceritanya. Berikut ini terdapat beberapa genre pada jenis film fiksi seperti:

a. Drama

Tema film drama pada umumnya mengangkat isu sosial baik dalam ruang lingkup masyarakat ataupun dalam ruang lingkup keluarga seperti ketidak adilan, kekerasan, diskriminasi, rasisme, ketidakharmonisan, dan sebagainya. Kisah film drama seringkali diadaptasi dari novel, karya sastra, puisi, dan sebagainya.

b. Aksi

Film aksi pada umumnya memiliki karakter protagonis dan antagonis yang jelas serta konflik konfrotasi fisik seperti adegan-adegan menegangkan, berbahaya, perkelahian, ledakan, berpacu dengan waktu dan sebagainya. Karakter protagonis biasanya berada pada pihak yang terancam dan di bawah tekanan karakter antagonis.

c. Komedi

Tujuan utama dalam film komedi yaitu untuk memancing tawa penontonya, film komedi secara umum ada dua jenis yaitu komedi situasi dan komedi lawakan, sedangkan secara khusus ada beberapa jenis yaitu, komedi aksi konyol, komedi secara dialog, komedi yang mengangkat tema gelap, dan yang terakhir yaitu komedi parodi.

d. Horor

Tujuan utama film horor yaitu untuk memberikan efek rasa takut, kejutan, ketegangan, dan teror bagi penonton. Alur cerita film horor yaitu bagaimana usaha manusia untuk melawan kekuatan jahat dan biasanya berhubungan dengan dunia spiritual atau diluar dunia manusia seperti hantu, mahkluk luar angkasa, monster, dan sebagainya.

III.1.9.5 Film Dokumenter Drama (*docudrama*)

Film dokudrama masih termasuk dalam bagian film dokumenter, namun dalam film dokudrama terdapat konsep pengadeganan dari awal demi tujuan estetis, dan sajian gambar atau film lebih menarik. Dalam film dokudrama masih mengacu pada realita sehingga jarak antara realita dan hasil dari sajian film ini tidak berbeda jauh.

III.2 Konsep Visual

Pada film ceita pendek ini yang berjudul "Neang Jawara Panggal" secara keseluruhan menampilkan anak-anak yang sedang bermain gasing panggal di pekarangan rumah dengan *setting* tempat menggunakan dareah pedesaan rumah tradisional agar kesan dari film ini lebih terasa etnik, tradisional dan lebih menarik.

III.2.1 Format Desain

Pada film ceita pendek "Neang Jawara Panggal" ini menggunakan layar lebar 1280 x 720i, 26Fps HD (*High Devinison*), menggunakan teknik pengambilan gambar seperti *low angle, eye level* dan *close up.* Film ceita pendek r ini pun dipadukan dengan musik bernuansa tradisional dan pesan naratif agar *audience* semakin memahami apa yang disampaikan.



Gambar III.1 Format Desain

(Data Pribadi)

III.2.2 Tata Letak

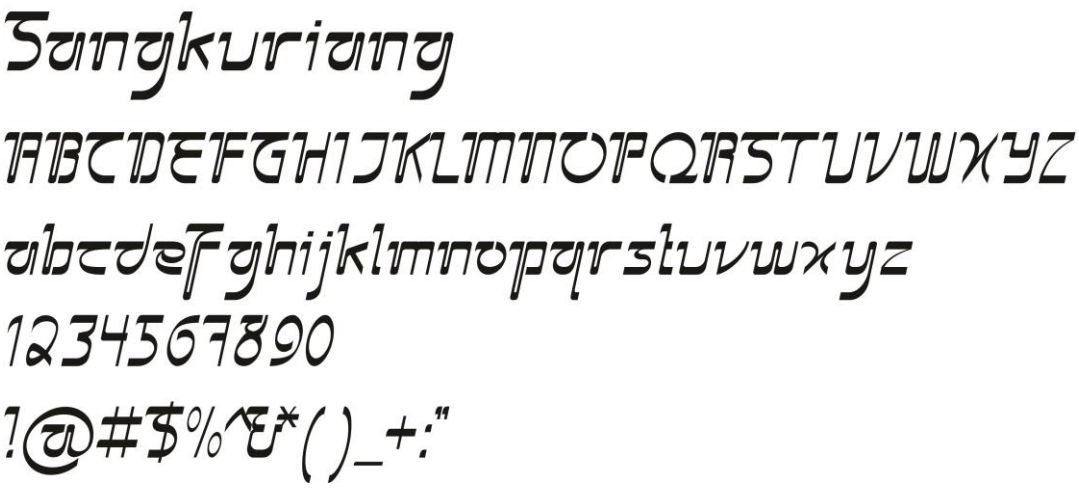
Dalam pembuatan film ceita pendek ini menggunakan *setting* tempat pekarangan rumah gaya jaman dahulu yang berlokasi di Desa Sampih Subang agar mendukung kesan tradisional, tata letak pengambilan gambar di ambil dari pekarangan rumah tanah merah

III.2.3 Huruf

Dalam film ceita pendek ini menggunakan dua jenis font utama, yaitu font Sangkuriang dan font Faerytale Woods, adapun penjelasan sebagai berikut:

- Sangkurian

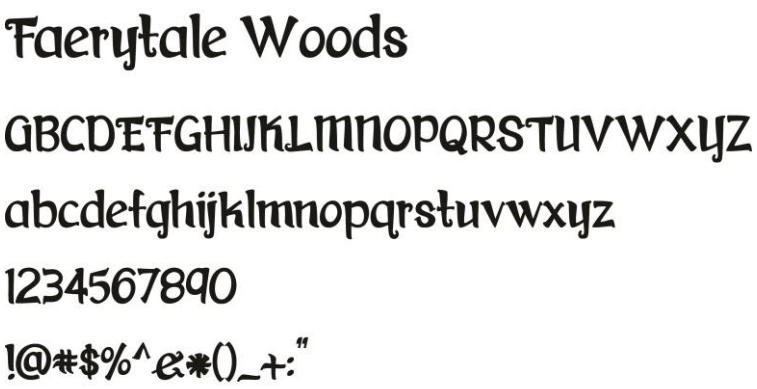
  Font sangkuriang yang berjenis script ini berkarakter tradisional khas sunda sehingga cocok untuk dijadikan *typhography* utama sebagai judul.



Gambar III.2 Font Sangkuriang
Dokumentasi Pribadi

- *Faerytale Woods*

  Font *faerytale woods* yang berjenis *script decoratif* ini berkarakter imajinatif, kreatif dan mistis terlihat dari goresan akhir huruf yang meliuk-liuk sehingga cocok untuk sub judul dan keterangan pada film ceita pendek ini.



Gambar III.3 *Font Faerytale Woods*
Dokumentasi Pribadi

III.2.4 Ilustrasi Karakter

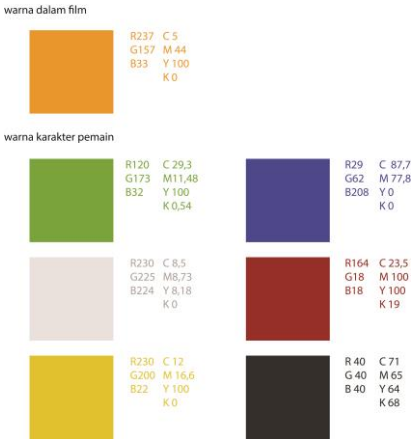
Dalam film ceita pendek "Neang Jawara Panggal" ini menggunakan konsep kostum pemain berkarakter warna warni dari mulai iket, tali panggal hingga panggal yang digunakan berwana sama, pemilihan warna untuk pengkarakteran berupa warna dasar seperti; hitam, putih, hijau, kuning, biru, dan merah dengan alasan agar pada saat permainan panggal berlangsung *audience* dapat mengenali dengan mudah pemain yang gugur dan yang menang, sehingga pesan yang di sampaikan terhadap *audience* dapat mudah dipahami. Selain itu para pemain menggunakan kostum pangsi yang mana merupakan ciri khas budaya sunda.



Gambar III.4 ilustrasi karakter
(Sumber: Data Pribadi)

III.2.5 Warna

Warna yang digunakan dalam pembuatan film ceita pendek ini menggunakan warna bernuansa jingga, menurut struthers warna jingga menumbuhkan kebersamaan, emosional, kesederhanaan, rasa suka berteman dan kreativitas. Selain jingga warna yang digunakan dalam film ceita pendek ini terdapat enam warna yang berbeda sesuai dengan karakter pemain panggal, dengan tujuan memudahkan *audience* dalam memahami inti pesan cara bermain gasing panggal.



Gambar III.5 Warna

(Sumber: Data Pribadi)

III.2.6 Musik

Dalam film ceita pendek "Neang Jawara Panggal" digunakan 2 musik yang bernuansa tradisional yaitu Safri Duo dan Karinding Attack yang berjudul Manunggaling Kaula Gusti, musik Safri Duo di pilih karena bisa membuat kesan tradisional dan membangun citra karakter layaknya pendekar silat, sedangkan musik Karinding Atack di pilih karena bernuansa tradisional khas Sunda.