BAB III. STRATEGI PERANCANGAN & KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran dalam perancangan dan konsep desain merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan, karena khalayak sasaran merupakan salah satu acuan dalam menentukan berbagai macam strategi yang diperlukan. Khalayak sasaran dalam perancangan ini yaitu sebagai berikut :

- Demografis

  Jenis Kelamin : Laki-laki
  Usia Primer : 8 – 12 tahun
  Usia Sekunder : 13 – 30 tahun
  Pendidikan : Pelajar/mahasiswa
  Agama : Semua Agama
  Tingkat Sosial : Menengah keatas

- Geografis

  Primer : Masyarakat kota Bandung
  Sekunder : Masyarakat Indonesia

- Psikografis

  Gaya hidup : Sosial, aktif

  Perancangan ini secara psikologi diperuntukan kepada anak-anak yang berusia 8-12 tahun dimana anak masih aktif bermain permainan tradisional maupun permainan modern. Dalam usia tersebut merupakan usia dini dimana masa perkembangan anak yang pendek namun masa tersebut penting untuk kehidupannya. Sehingga perlu mendorong potensi anak dalam masa tersebut karena akan membuat perkembangan anak optimal. Perancangan ini juga diperuntukan kepada masyarakat yang menggeluti budaya sehingga pencarian informasi mengenai Bebentengan akan mudah. Adapun khalayak sasaran yang berusia dari 13-30 tahun yang bertujuan untuk mengenalkan Bebentengan kepada usia 8-12 tahun.

III.2 Strategi Perancangan

Berdasarkan solusi yang sudah disampaikan sebelumnya bahwa perancangan informasi mengenai permainan Bebentengan ini adalah bagaimana menginformasikan kepada masyarakat kota Bandung khususnya anak-anak bahwa permainan Bebentengan memiliki manfaat yang positif salah satunya yaitu memiliki nilai-nilai yang berguna bagi kehidupan anak di masa yang akan datang.

Strategi media yang akan disampaikan yaitu berupa video dokumenter drama yang bersifat menginformasikan bagaimana permainan Bebentengan dilakukan, menampilkan cara bermain dan nilai-nilai yang ada dalam permainan Bebentengan itu sendiri. Sehingga masyarakat kota Bandung khususnya anak-anak dengan mudah mengetahui, mengerti dan bisa memainkan permainan Bebentengan kembali.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dalam perancangan ini adalah memberikan dan memaparkan informasi kepada khalayak sasaran berupa informasi bagaimanakah permainan Bebentengan, apa itu Bebentengan, bagaimana cara bermain Bebentengan dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan Bebentengan, sehingga masyarakat kota Bandung bisa mengetahui, mempelajari, dan memainkan permainan Bebentengan.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi dibutuhkan dalam menyampaikan informasi sehingga khalayak sasaran mengerti dan menerima dengan baik informasi yang diberikan. Untuk menyampaikan informasi sehingga sampai kepada khalayak sasaran yaitu membutuhkan strategi pendekatan secara visual ataupun verbal. Pendekatan yang diberikan yaitu melalui aspek budaya sehingga ada beberapa materi yang disampaikan oleh ahli budaya. Pendekatan ini dilakukan sehingga informasi atau

pesan yang diberikan mampu tersampaikan dengan baik. Berikut adalah penjelasan dari pendekatan visual dan verbal yang akan disampaikan:

- Pendekatan Visual

  Visual yang diberikan dalam perancangan ini adalah berupa video dokumenter drama dan beberapa *motion graphic* yang menginformasikan cara bermain dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan Bebentengan. Melalui pendekatan visual ini diharapkan informasi yang disampaikan dapat diterima dan dipelajari dengan mudah oleh khalayak sasaran.
- Pendekatan Verbal

  Pendekatan verbal yang digunakan dalam perancangan ini yaitu menggunakan Bahasa Indonesia baku yang biasa digunakan sehari-hari. Sehingga akan lebih mudah dimengerti dan dipahami oleh khalayak sasaran. Adapun sebagian dialog dalam video dokumenter drama yang berbahasa Sunda diantara pemain, hal ini dilakukan agar terlihat natural dan apa adanya.

III.2.3 *Mandatory*

Mandatory adalah orang atau pemerintah yang mendapatkan amanat, pemangku amanat. Dalam hal ini yang menjadi *mandatory* adalah Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.



Gambar III.1 Logo Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
Sumber : https://www.kemdikbud.go.id/main/informasi-publik/logo-kemdikbud
(diakses pada 07/07/2018)

III.2.4 Materi Pesan

Materi pesan yang disampaikan dalam perancangan informasi video dokumenter drama ini adalah untuk menyampaikan informasi kepada khalayak sasaran sehingga khalayak dapat mengetahui, mengerti dan dapat memainkan permainan Bebentengan dengan baik.

III.2.5 Gaya Bahasa

Dalam perancangan diperlukan pemilihan gaya bahasa sehingga bahasa yang disampaikan dapat diterima khalayak tanpa menimbulkan persepsi atau arti yang berbeda kepada yang satu dan yang lainnya. Dalam perancangan video ini terdapat aspek visual dan naratif, gaya bahasa yang disampaikan menggunakan gaya bahasa denotatif dengan penyampaian narasi secara naratif. Bahasa yang digunakan yaitu bahasa Indonesia yang jelas dan lugas tidak terlalu formal serta penyampaian yang sederhana, singkat dan mudah dipahami. Namun dalam beberapa perancangan media pendukung ada beberapa yang menggunakan bahasa Inggris bertujuan untuk lebih menarik minat anak muda zaman sekarang.

III.2.6 Strategi Kreatif

Strategi kreatif dalam perancangan merupakan konsep dasar sehingga rancangan yang akan disampaikan menarik minat khalayak sasaran dan dapat diterima dengan baik. Dalam merancang media informasi mengenai permainan Bebentengan, informasi yang disampaikan yaitu melalui beberapa anak-anak yang sedang bermain Bebentengan berupa audio dan visual. Cara penyampaian informasi yang disampaikan yaitu melalui video dokumenter drama karena media ini lebih banyak disukai dan diminati oleh kalangan masyarakat dan juga proses penyampaiannya yang mudah. Video perancangan ini juga termasuk kategori multimedia linear karena melibatkan beberapa stimulus untuk merangsang khalayak sehingga khalayak bisa menerima informasi secara komprehensif melalui audio dan visual yang ditampilkan.

Perancangan awal dalam video dokumenter drama Bebentengan menampilkan pemandangan pegunungan dan memunculkan animasi teks judul. Dalam

menyajikan pesan tentang permainan Bebentengan, permainan diperagakan oleh anak-anak yang sering melakukan permainan Bebentengan. Gambar yang diambil menggunakan *wide shot, long shot & medium shot.* Dengan cara ini akan memudahkan target untuk melihat setiap gerakan yang dimainkan oleh anak-anak yang bermain Bebentengan.

a. *Storyline*

Storyline merupakan acuan dalam membuat sebuah video sehingga proses pembuatan video menjadi teratur. *Storyline* juga merupakan garis besar cerita yang sudah disusun sebagai panduan dalam perancangan. Berikut adalah perancangan *storyline* yang digunakan.

Tabel III.1 *Storyline*
Sumber: Data pribadi

<table>
<tr><th>Skenario</th><th>Skrip Video</th><th>Skrip Audio</th></tr>
<tr><td colspan="3">Opening Scene</td></tr>
<tr><td>Scene 1</td><td>Animasi Teks “Bebentengan”</td><td rowspan="4">Musik : Musik tradisional, dan suara dalam hutan (ambient nature sound)

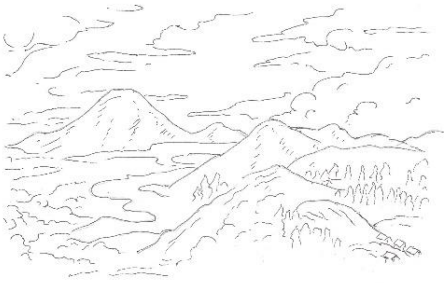
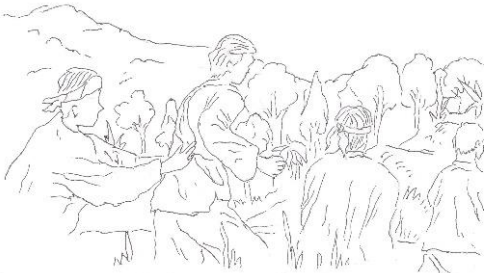
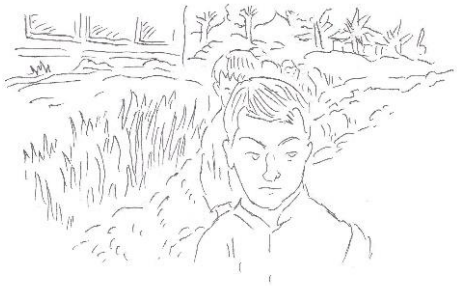
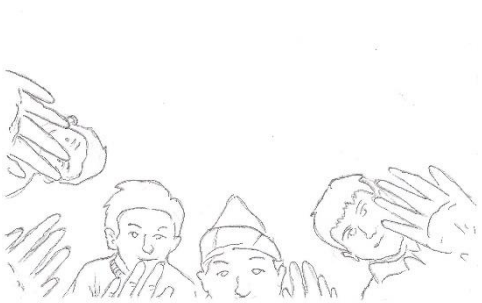
VO : Penjelasan permainan Bebentengan secara singkat.</td></tr>
<tr><td>Scene 2</td><td>Pemandangan gunung dan sawah</td></tr>
<tr><td colspan="2">Main Scene</td></tr>
<tr><td>Scene 3</td><td>• Anak-anak berlarian melewati pinggiran sawah
• Anak-anak berlarian menuju lapangan
• Anak-anak sedang berkumpul di halaman pendopo melakukan hompimpa
• Anak-anak memilih 1 tiang diantara 2 tiang yang tersedia sebagai tempat untuk kelompoknya berkumpul
• Anak-anak bermain permainan Bebentengan</td></tr>
<tr><td>Scene 4</td><td>Timelapse kota Bandung</td><td></td></tr>
<tr><td>Scene 5</td><td>Wawancara Bebentengan dengan berbagai elemen masyarakat yang berusia 8-30 tahun</td><td>Peracakapan bersama masyarakat</td></tr>
<tr><td>Scene 6</td><td>Wawancara dengan ahli budaya setempat mengenai permainan tradisional</td><td>Peracakapan bersama ahli budaya</td></tr>
<tr><td>Scene 7</td><td>Video cara bermain Bebentengan dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan Bebentengan</td><td rowspan="3">Musik : Musik tradisional

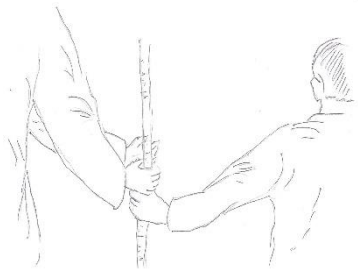
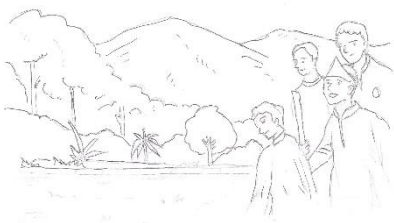
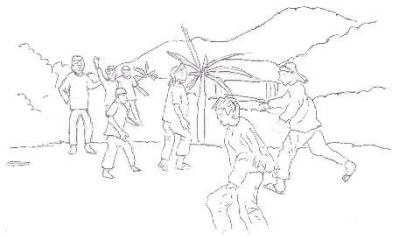
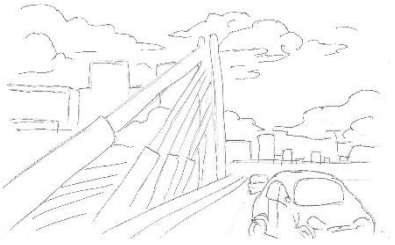
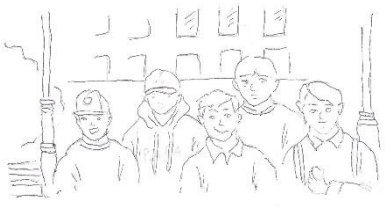
VO : Penjelasan cara bermain Bebentengan dan nilai-nilai yang terkandung.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Closing</td></tr>
<tr><td>Scene 8</td><td>• Mandatory
• Animasi Teks “Bebentengan”
• Credit Title</td></tr>
</table>

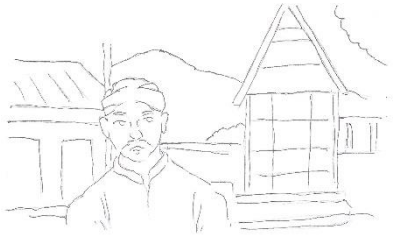
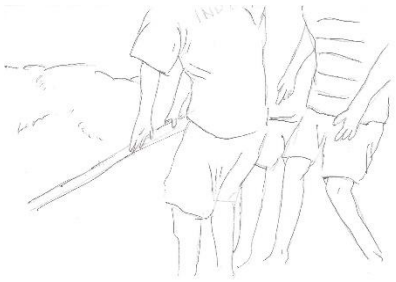
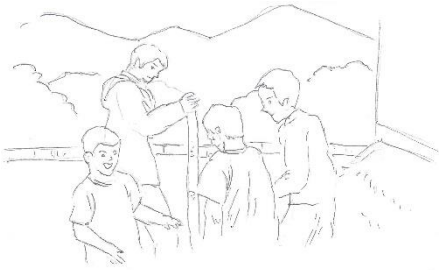
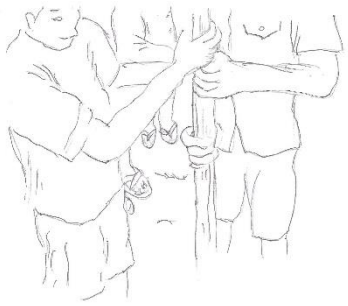
b. *Storyboard*

Dalam perancangan media informasi berupa video diperlukan *storyboard* sebagai acuan dalam pengambilan gambar, dapat dijelaskan bahwa *storyboard* merupakan sebuah sketsa awal yang telah disusun dari sebuah *storyline*.

Tabel III.2 *Storyboard*
Sumber: Data pribadi

Scene No : 1	
	*Shot :* - *Long Shot, High Angle, Forward* *Equipment :* - *Drone* *BGM :* - Instrumen musik tradisional Sunda - Suara alam (air, hewan, dll)
Scene No : 2	
	*Shot :* - *Medium Shot, Eye Level, Static* *BGM :* - Instrumen musik tradisional Sunda - Suara alam (air, hewan, dll) - Suara anak berlarian
Scene No : 3	
	*Shot :* - *Wide Shot, Shoulder Level, Tracking* *BGM :* - Instrumen musik tradisional Sunda - Suara alam (air, hewan, dll) - Suara anak berlarian
Scene No : 4	
	*Shot :* - *Close Up, Ground Level, Static* *BGM :* - Instrumen musik tradisional Sunda - Suara alam (air, hewan, dll) - Suara anak hompimpa

Scene No : 5	
	*Shot :* - *Close Up, Shoulder Level, Static* *BGM :* - Instrumen musik tradisional Sunda - Suara alam (air, hewan, dll)
Scene No : 6	
	*Shot :* - *Medium Shot, Shoulder Level, Static* *BGM :* - Instrumen musik tradisional Sunda - Suara alam (air, hewan, dll) *Voice Over :* - Narasi penjelasan sekilas permainan Bebentengan
Scene No : 7	
	*Shot :* - *Wide Shot, Shoulder Level, Tracking* *BGM :* - Instrumen musik tradisional Sunda - Suara alam (air, hewan, dll) *Voice Over :* - Narasi penjelasan sekilas permainan Bebentengan
Scene No : 8	
	*Shot :* - *Wide Shot, Eye Level, Static* *BGM :* - Instrumen musik tradisional Sunda
Scene No : 9	
	*Shot :* - *Medium Shot, Shoulder Level, Static* *BGM :* - Instrumen musik tradisional Sunda *Voice Over :* - Wawancara dengan masyarakat

Scene No : 10	
	*Shot :* - *Close Up, Eye Level, Static* *BGM :* - Instrumen musik tradisional Sunda *Voice Over :* - Wawancara dengan ahli budaya
Scene No : 11	
	*Shot :* - *Medium Shot, POV, Tracking* *BGM :* - Instrumen musik elektronik *Voice Over :* - Narasi penjelasan cara bermain Bebentengan
Scene No : 12	
	*Shot :* - *Wide Shot, Shoulder Level, Tracking* *BGM :* - Instrumen musik elektronik *Voice Over :* - Narasi penjelasan cara bermain Bebentengan
Scene No : 13	
	*Shot :* - *Medium Shot, POV, Tracking* *BGM :* - Instrumen musik elektronik *Voice Over :* - Narasi penjelasan nilai-nilai dalam Bebentengan

III.2.7 Strategi Media

Strategi media dalam perancangan informasi mengenai Bebentengan yaitu berupa video dokumenter drama. Penggunaan media video sendiri dikarenakan untuk memudahkan penyampaian pesan kepada khalayak sasaran dimana zaman sekarang masyarakat kota khususnya kota Bandung sendiri lebih banyak menggunakan

gawai, dan perangkat komputer. Sehingga dalam penyampaian pesan bisa melalui media sosial seperti Facebook, Youtube dan Instagram. Namun dalam pengaplikasiannya media utama harus didukung oleh media pendukung seperti brosur, poster dan beberapa media yang dapat memberikan informasi dan pesan yang jelas terhadap khalayak sasaran.

a) Media Utama

Video Dokumenter Drama

Menurut Frank Beaver (IDS, 2014) film dokumenter berarti film non fiksi yang didalam pembuatannya diambil langsung dari sebuah lokasi nyata, tidak perlu memakai seorang aktor yang handal, serta yang menjadi temanya adalah seperti cerita sejarah, ilmu pengetahuan, sosial ataupun lingkungan.

Dalam perancangan media utama jenis video dokumenter yang digunakan adalah dokudrama/dokumentasi drama. Dokudrama (IDS, 2014) menjelaskan, jenis ini merupakan penafsiran ulang terhadap kejadian nyata bahkan selain peristiwanya hampir seluruh aspek tokoh cenderung direkonstruksi.

Penggunaan media video dalam perancangan ini dikarenakan khalayak sasaran lebih cenderung banyak menggunakan teknologi zaman sekarang seperti *smartphone* dan perangkat komputer/laptop. Maka dari itu penggunaan video dokumenter akan lebih memudahkan khalayak sasaran dalam menerima pesan yang disampaikan. Media utama ini sendiri akan ditampilkan dalam beberapa *event* yang dilakukan seperti acara Alimpaido, maupun kegiatan pendidikan lainnya, selain itu video ini akan ditampilkan dalam media sosial seperti Youtube, Instagram dan Facebook yang bertujuan agar masyarakat luas akan lebih mudah mengetahui tentang permainan Bebentengan itu sendiri.

b) Media Pendukung

Dalam perancangan media pendukung ini menggunakan ilutrasi yang bertujuan menarik minat khalayak sasaran primer.

- Poster

  Penggunaan poster merupakan sebagai tahap informasi sehingga akan mempermudah khalayak untuk melihat informasi tentang permainan Bebentengan, karena poster merupakan media yang dapat dipasang di tempat umum seperti majalah dinding sekolah, dan tempat lainnya yang menyediakan tempat poster.

- *X Banner*

  X Banner merupakan media yang digunakan sebagai tahap informasi yang mempunya tujuan untuk menyampaikan informasi dan pesan kepada khalayak sasaran sehingga memberikan daya tarik.

- Brosur & *Leaflet*

  Brosur dan *leaflet* adalah salah satu media dalam tahap informasi, penggunaan brosur dan *leaflet* sendiri adalah karena bentuknya yang kecil sehingga mudah untuk disebarkan kepada khalayak sasaran.

- Media Sosial

  Media sosial merupakan penunjang media utama video dokumenter dalam tahap informasi yang cocok digunakan dalam era modern yang serba menggunakan internet. Sehingga memudahkan khalayak sasaran untuk mengakses informasi tentang permainan Bebentengan. Berikut adalah media sosial yang akan digunakan :

  1. Facebook
  2. Instagram
  3. YouTube

- CD

  Penggunaan CD merupakan media pendukung yang menjadi alternatif ke daerah yang tidak mempunyai akses internet dan juga CD bisa dibagikan kepada kahalayak sasaran di dalam *event* tertentu.

- *Sticker*

  Sticker merupakan salah satu bentuk media promosi yang mudah karena bisa menjadi pengingat bagi khalayak sasaran. Penggunaan *sticker*

dimaksudkan sebagai pengingat karena ukuran *sticker* mudah untuk ditempatkan di mana saja.

- *T-shirt*

  T-shirt merupakan salah satu media promosi dan sebagai pengingat karena mudah untuk dikenakan di mana saja dan kapan saja.

III.2.8 Strategi Distribusi & Waktu Penyebaran Media

Di dalam perancangan membutuhkan strategi distribusi untuk menyebarkan media kepada khalayak sasaran sehingga pendistribusian media infrormasi yang diberikan tersampaikan secara baik. Berikut adalah waktu penyebaran media utama dan media pendukung dalam 3 bulan.

Tabel III.3 Jadwal Distribusi
Sumber: Data pribadi

Media		Bulan											
		Bulan 1				Bulan 2				Bulan 3			
Media Utama													
Video Dokumenter Drama													
Media Pendukung													
1	Poster												
2	*X-Banner*												
3	Brosur & *Leaflet*												
4	*Sticker*												
5	*T-Shirt*												
6	CD												
7	Media Sosial												

III.3 Konsep Visual

Dalam perancangan video ini menggunakan konsep film pendek yaitu berupa video dokumenter drama. Konsep yang digunakan disesuaikan dengan khalayak sasaran sehingga memudahkan khalayak sasaran menerima informasi yang diberikan.

III.3.1 Format Desain

Video ditampilkan berdurasi 9 menit 38 detik. Aspek rasio yang digunakan adalah 16:9 dengan ukuran lebar 1920px dan tinggi 1080px. Ukuran ini digunakan dikarenakan perangkat zaman sekarang sudah banyak yang menggunakan layar monitor *widescreen.*

III.3.2 Tata Letak (*Layout*)

Layout atau tata letak merupakan suatu komposisi dari berbagai macam unsur visual. *Layout* yang di dalam video perancangan ini menggunakan tampilan *widescreen.* Namun tidak lupa pula dalam perancangan video mengacu pada *grid system* sehinga mempermudah dan menjaga objek tetap konsisten di dalam sebuah komposisi.



Gambar III.2 Tata letak teks animasi
Sumber: Data pribadi



Gambar III.3 Tata letak teks animasi
Sumber: Data Pribadi

III.3.3 Tipografi

Dalam perancangan media utama dan media pendukung ini menggunakan huruf yang mencerminkan permainan Bebentengan. Anggraini (2014) menjelaskan bahwa tipografi sebagai salah satu elemen desain yang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh elemen desain yang lain, serta dapat mempengaruhi keberhasilan suatu karya desain secara keseluruhan (h.64). Berikut adalah beberapa huruf yang digunakan, diantaranya :

- Blacksword

  Huruf ini digunakan sebagai animasi teks pembukaan dan penutupan video karena bentuknya yang meliuk-liuk sehingga mencerminkan kesan tradisional.

  Desainer: Youssef Habchi; gratis untuk pemakaian pribadi.

  Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Wx Yy Zz
  1234567890

- Futura Medium BT

  Huruf ini digunakan sebagai teks pertanyan dan teks keterangan dalam beberapa video yang ada di dalam perancangan media utama, namun huruf ini digunakan pula dalam beberapa media pendukung.

  Desainer : Paul Renner; berbayar.

  Aa Bb Cc Dd Ed Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Wx Yz
  1234567890
  ~`!@#$%^&*( )+<>

- Luckiest Guy

  Huruf ini digunakan dalam beberapa teks animasi karena bentuknya yang memberikan kesan permainan.

  Desainer: Astigmatic One Eye Typographic Institute; gratis untuk pemakaian pribadi.

  AA BB CC DD ED FF GG HH II JJ KK LL MM NN OO PP QQ RR SS TT UU VV WX YZ
  1234567890
  ~`!@#$%^&*()_+|}{":?><

- Montserrat

  Huruf ini digunakan dalam teks animasi dalam media utama.

  Desainer: Julieta Ulanovsky; gratis untuk pemakaian pribadi.

  Aa Bb Cc Dd Ed Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Wx Yz
  1234567890
  ~`!@#$%^&*( )_+|} { ”: ? > <

- Abraham Lincoln

  Huruf ini digunakan dalam perancangan beberapa media pendukung agar memberikan kesan klasik sehingga terlihat seperti zaman dahulu.

  Desainer: Frances MacLeod; gratis untuk pemakaian pribadi.

  Aa Bb Cc Dd Ed Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Wx Yz
  1234567890
  ~ ` ! @ # $ % ^ & * ( ) _ + | } { ” : ? > <

- Bebas Neue Bold

  Huruf ini digunakan dalam perancangan beberapa media pendukung agar memberikan kesan kuat dalam penyampaian informasi yang diberikan.

  Desainer: Ryoichi Tsunekawa; gratis.

  AA BB CC DD ED FF GG HH II JJ KK LL MM NN OO PP QQ RR SS TT UU VV WX YZ
  1234567890
  ~ ` ! @ # $ % ^ & * ( ) _ + | } { ” : ? > <

- Aller Bold

  Huruf ini digunakan dalam perancangan beberapa media pendukung agar memberikan kesan kuat dalam penyampaian informasi yang diberikan.

  Desainer: Marc Weymann; berbayar.

  Aa Bb Cc Dd Ed Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Wx Yz
  1234567890
  ~ ` ! @ # $ % ^ & * ( ) _ + | } { ” : ? > <

III.3.4 Ilustrasi

Dalam perancangan video dokumenter drama ini tidak menggunakan ilustrasi namun ilustrasi digunakan dalam merancang media pendukung. Ilustrasi yang digunakan memunculkan karakter dari anak-anak yang bermain Bebentengan dengan latar pemandangan yang hijau yang menampilkan suasana alam yang natural. Ilustrasi dalam perancangan media pendukung ini bertujuan menarik minat khalayak sasaran primer yang cenderung lebih menyukai ilustrasi. Menurut Soedarso (Ramdhiani, 2018) ilustrasi adalah gambar yang melukiskan tujuan tertentu seperti contohnya cerpen. Teknik yang digunakan untuk ilustrasi dengan cara mengambil dari stok video perancangan kemudian dijiplak atau digambar ulang menggunakan aplikasi Adobe Photoshop.



Gambar III.4 *Screenshot* dari stok video yang akan digunakan dalam poster, brosur dll
Sumber: Data Pribadi



Gambar III.5 Hasil *trace* yang akan digunakan di dalam poster, brosur dll
Sumber : Data Pribadi

III.3.5 Warna

Preset warna/*tone color* yang digunakan dalam perancangan media utama adalah *Magnificient West. Preset* ini menampilkan warna natural alam sehingga serasi jika dipadukan dengan permainan Bebentengan yang umumnya dilakukan di alam dan juga dikarenakan budaya masyarakat Sunda yang sangat dekat dengan alam. Berikut adalah contoh *preset* warna yang digunakan :



Gambar III.6 *Preset* warna *Magnificient West*
Sumber : https://www.premiumbeat.com/blog/free-premiere-pro-lumetri-looks/
(Diakses pada 08/07/2018)

Anggraini (2014:37) menjelaskan warna merupakan salah satu elemen yang dapat menarik perhatian, meningkatkan *mood*, menggambarkan citra sebuah perusahaan, dan lainnya. Adapula beberapa warna tambahan yang digunakan dalam perancangan media pendukung, diantaranya sebagai berikut :



Gambar III.7 *Preset* warna digunakan dalam media pendukung
Sumber : Data Pribadi

III. 3.6 Audio

Di dalam media audio visual, audio memainkan peran penting yang tidak bisa dipisahkan. Audio berperan dalam mendukung gambar dan video sehingga target khalayak diharapkan menikmati rancangan yang diberikan. Lankow, dkk (2002, h.74) menjelaskan bahwa kemampuan seseorang pemirsa secara emosional melalui musik sambil mendapatkan informasi melalui suara latar belakang dan citra-citra yang bergerak menyediakan sebuah kesempatan untuk mengkomunikasikan pesan dalam merek dengan cara yang dahsyat. Berikut adalah audio yang digunakan dalam perancangan :

- *Background Music*

  Background music yaitu musik yang mengiringi video. *Background music* yang digunakan dalam video perancangan ini yaitu instrumen alat musik Sunda yang ceria, menggunakan suara-suara alam seperti burung, aliran air, dan elemen-elemen alam lainnya, dan musik *beat* elektronik. Hal ini bertujuan agar dalam penyampaian pesan kepada khalayak sasaran mudah diterima dan tertarik kepada media utama. Berikut adalah latar musik yang digunakan dalam perancangan :

  1. Instrumen musik tradisional
     - *Spirit of Sunda Tanrquility - the sound of relaxation*
     - *See New Project - Bali Groove Pt. 2*
  2. *Inspiring beat music*
     - *Toward Morning by In The Blue Shirt*

- *Voice Over*

  Voice Over merupakan suara vokal manusia yang direkam biasanya digunakan dalam radio, televisi, film, dan lain-lain. Dalam perancangan ini *voice over* dibuat berdasarkan teks yang sudah dipersiapkan sebelumnya. *Voice Over* dalam perancangan ini digunakan untuk menjelaskan dan memperkuat pesan yang ditampilkan.

  1. Pengisi Suara
     - Gita Wulandari