# BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

## III.1 Khalayak Sasaran Perancangan

Khalayak sasaran adalah target media utama dari perancangan informasi melalui media film dokumenter. Sasaran konsumen yang dituju adalah kepada para penggemar film. Berikut adalah penjabaran dari khalayak sasaran berdasarkan demografis, psikografis, geografis:

- Demografis

  Jenis Kelamin: Pria dan wanita

  Pendidikan : SD, SMP, SMA, Mahasiswa atau sederajat

  Usia: Semua usia

- Geografis

  Perancangan media informasi tentang Wayang Sukuraga in ditujukan untuk khalayak sasaran di Sukabumi.

- Psikografis

  Seseorang yang ingin mengetahui banyak hal tentang kesenian kontemporer Khususunya wayang kontemporer.

### III.1.2 *Consumer Insight*

*Consumer Insight* adalah suatu untuk mencari informasi secara mendalam dan holistik tentang perbuatan, pemikiran dan perilaku seseorang yang berhubungdengan perasaan dan emosi. Khalayak sasaran di kampanye ini adalah masyarakat umum khususnyadi Kota Sukabumi. Namun untuk pengambilan *consumer insight* akan diambil dengan contoh masyarakat umum, yaitu kalompok usia yang selalu ingin mengetahui dan mencoba hal baru, dan suka melakukan pencarian di internet, menyukai artikel yang unik dan menarik, dan juga menyukai film-film documenter.

### III.1.2 *Consumer Journey*

Setelah dilakukan penelitan maka didapat *Consumer Journey* sebagai berikut:

Tabel III.1*Consumer Journey*

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

| **WAKTU** | **AKTIVITAS** | **TEMPAT** | **POINT OF CONTACT** |
|---|---|---|---|
| Pagi<br>05.30 - 8.00 WIB<br>08.00 - 09.00 WIB | Pagi<br>Bangun Pagi– Mandi– Sarapan– Main Gadget - Bersiap - Sampai di Sekolah atau Kantor | Kamar Tidur- Kamar Mandi | Kasur, bantal, lemari baju , selimut, meja rias, meja belajar, **komputer,** ***handphone*** |
| Siang<br>10.00 - 15.00 WIB | Siang<br>Menjalani Rutinitas di Sekolah atau Kantor - Istirahat - Sholat - Makan Siang | Ruang Kantor– Sekolah - atau Kantin –Lab– Tempat Yang Disesuaikan | Meja, orang, buku, makanan, minuman, **komputer**, ***handphone*** |
| Sore<br>15.00 - 18.00 WIB | Sore<br>Pulang Sekolah atau Kantor - Nongkrong | Café-rumah | Meja, orang, ***Handphone*** |
| Malam<br>18.00 - 20.00 WIB<br>20.00 - 23.00 WIB<br>23.00 – 24.00 WIB | Malam<br>Sholat –- Makan – Mandi - Main Gadget–Belajar- Istirahat – Tidur | Rumah atau kamar | Makanan, minuman, tv, kasur**,** **komputer**, ***handphone*** |

Dari data *consumer journey* yang telah dipaparkan, diperoleh informasi *point of contact* mengenai benda dan tempat. Seperti *gadget* antara lain, *handphone* dan laptop, buku, poster, dan lainnya. Benda dan tempat yang menjadi *point of contact* dijadikan sarana media yang akan dibuat

**III.2 Strategi Perancangan**

Strategi perancangan yang dilakukan untuk Wayang Sukuraga adalah tentang bagaimana menginformasikan Wayang Sukuraga milik Effendi kepada masyarakat dengan kualitas konten yang memadai. Adapun media yang dipilih adalah film Dokumenter.

Setelah dilakukan penelitian, Pada saat ini, hanya terdapat beberapa video di internet yang membahas mengenai wayang sukuraga, dan video-video hanya menampilkan gambaran singkat mengenai wayang sukuraga. Di dalamnya memang terdapat beberapa video dokumenter namun durasi video tersebut cukup singkat dan konten yang dimuat didalamnya masih terbilang kurang lengkap. Dengan didapatinya kondisi yang dmeikian, Maka untuk melengkapi kekurangan informasi dan konten tersebut untuk menginformasikan Wayang Sukuraga, maka langkah yang kemudian diambil adalah dengan membuat film dokumenter mengenai Wayang Sukuraga dengan durasi yang yang lebih panjang yang memiliki konten yang lebih lengkap serta memadai. Adapun konten yang akan dibahas pada film dokumenter ini adalah: definisi, deskripsi, sejarah, pembuatan, filosofi, tata cara pewayangan, panggung, musik, dan masalah yang sedang dihadapi.

Mengenai metode dan gaya yang akan digunakan untuk merancang video dokumenter, video tresebuat akan dibuat dalam tipe *observative dokumentary*, Adapun tipe tersebut dipilih karena dinilai cocok untuk memuat konten yang banyak dalam durasi yang 25-30 menit. Karna sifatnya yang singkat padat jelas dan objektif. Susunan serta penyajian akan dibuat berdasarkan kaidah kaidah film dokumenter pada umumnya. Mencakup logo, narasi, *casting*, dan kredit.

### III.3 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi dari perancangan Wayang Sukuraga ini adalah sebagai berikut:

- Memperkenalkan Wayang Sukuraga kepada khalayak umum
- Memberikan informasi mengenaikan Wayang Sukuraga
- Menyampaikan pesan, cerita dan filosofi yang terdapat di dalam Wayang Sukuraga.

### III.4 Pendekatan Komunikasi

Strategi komunikasi dalam perancangan Wayang Sukuraga adalah melalui pendekatan audio, pendekatan visual dan verbal yang difokuskan pada minat baca masyarakat saat ini. Adapun pendekatan Audio, visual dan verbal sebagai berikut:

- Pendekatan Visual

Pendekatan Visual pada film ini berfokus pada sinematografi dan *Editing.*Sinematografi dan *Editing* disesuaikan sedemikian rupa untuk memperkuat Pesan dan kesan yang terkandung dalam Wayang Sukuraga. Dari sisi sinematografi. Video ini menampilkan *angle* dan pergerakan kamerayang sederhana yang gampang ditangkap penonton. Sedangkan Dalam *editing,* video ini mengginakan pewarnaan dengan kontras yang rendah dan warna yang tua untuk memperkuat kesan tradisional yang ada di Wayang Sukuraga. Namun dalam hal pembukaan dan *layout*, video ini menggunakan visual *bumper* logo dan *layout* yang modern seperti kebanyakan video yang beredar sekarang ini.

- Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal yang digunakan dalam Film Dokumenter Wayang Sukuraga ini akan menggunakan bahasa Indonesia yang baku dalam narasinya, namun bahasa narasumber sendiri tidak dipatok untuk menjadi baku atau tidak baku. Bahasa narasumber yang tidak baku sengaja dibuat demikian untuk mempertahankan keaslian gaya bahasanya miliknya.

### III.5 Materi Pesan

Materi pesan yang akan disampaikan pada filmWayang Sukuraga ini adalah untuk memberikan gambaranWayang Sukuraga scara umum, dan memenuhi kelengkapan media informasi di bidang dokumenter.

### III.6. Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang diaplikasikan dalam perancangan film dokumenter Wayang Sukuraga ini menggunakan gaya bahasa campuran, atau baku dan tidak baku, karena disesuaikan dengan  gaya bahasa narasumber dan narator. Gaya bahasa juga bersifat persuasif sebagaimana yang digunakan dalam judul *tagline*. Berikut ini adalah contoh menngaplikasikan gaya bahasa dalam film ini:

- Judul "Film Dokumenter Wayang Sukuraga"
- *Headline* "Kenali Lebih dalam"

### III.7 Mandatory

Pada perancangan film dokumenter Wayang Sukuraga ini, yayasan sukuraga mempunyai peranan yang penting karena produksi, distribusi sampai promosi akan didukung oleh yayasan tersebut. Film ini akan dikelola dan dipublikasikan oleh yayasan sukuraga.



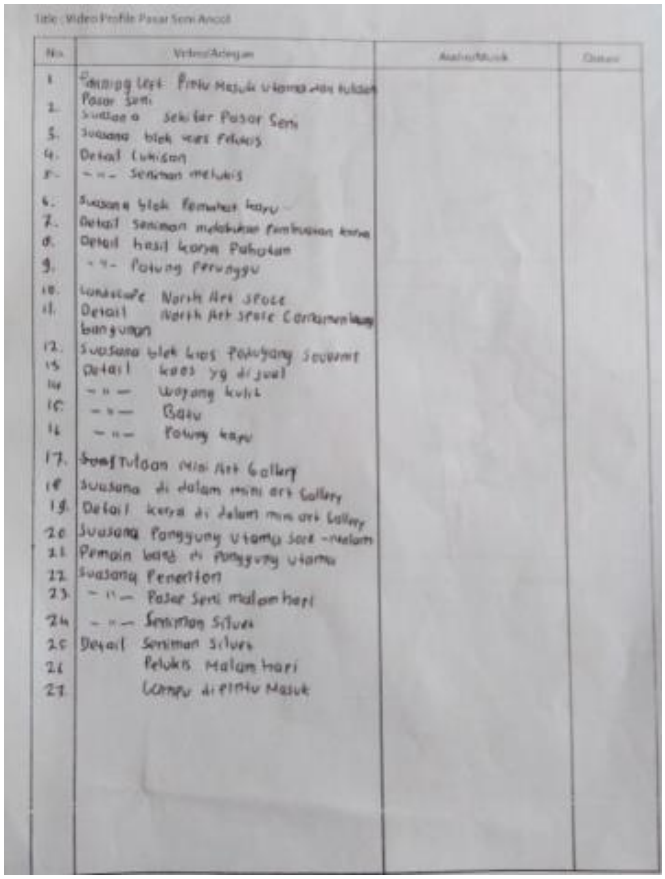

Gambar III.1*mandatory*

Sumber Pribadi

### III.8 Strategi Kreatif

Dalam video ini transisi gambar diatur untuk mengikuti ritme dari audio didalamnya.pergerakannya sesuai dengan pengambilan gambar.Konsep cerita yang ingin dibuat dalam video ini bertujuan untuk menginformasikan tentang Wayang Sukuraga kepada penonton tentang apa saja yang terdapat pada Wayang Sukuraga, juga tentang kegiatan apa saja yang berlangsung di dalamnya.

Dalam pembuatan video dokumenter dibutuhkan adanya *Storylie*, *Storyline* merupakan susunan cerita yang dibuat berdasarkan ide atau konsep awal agar membentuk suatu alur yang di inginkan. Isi dari *Storyline*sendiri berisi cerita atau objek yang penting untuk diambil, sehingga alur yang dibuat tidak menyimpang dari ide awal yang sudah dibuat agar memudahkan pada saat proses pengambilan gambar.




Gambar III.2 *Storyline*

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Setelah ada *Storyline* maka dibuatlah Storyboard yang merupakan gambaran dari apa yang ada di *Storyline* yang sudah dibuat menjadi susunan gambar, dalam *Storyline* biasanya berisi durasi dan peralatan apa yang diperlukan untuk menghasilkan gambar yang sesuai dengan ide awal



Gambar III.3 *Storyboard*

Sumber : Dokumentasi Pribadi 2018

### III.9 Tokoh

Tokoh yaitu gambaran dari suatu individu yang berperan dalam mengisi alur cerita, dan biasanya tokoh yang dipilih memiliki riwayat atau alasan khusus agar sesuai dengan tema.Tokoh pada umumnya digambarkan dengan manusia, hewan, ataupun benda. Untuk fungsi serta kualitas suatu tokoh dilihat lagi pada kebutuhan isi cerita yang akan dibawakan.

Dalam video dokumenter ini, ada 4 tokoh yang akan berperan serta mengisi alur cerita, tokoh-tokoh tersebut memiliki peran penting dalam menjelaskan konten yang terdapat di dalam film documenter ini, Tokoh  yang akan digunakan untuk alur cerita video yaitu sebagai berikut:

- Effendy Sukuraga.

Fendy Sukuraga seorang nara sumber utama, beliau adalah pembuat Wayang Sukuraga, Yayasan Sukuraga, dan Kampung Sukuraga, beliau sangat aktif dalam mempertunjukan kesenian wayangnya.



Gambar III.4 Effendy Sukuraga

Sumber : Dokumentasi Pribadi

- Barkah S. S.P.d.

merupakan salah satu dalang wayang solek sekaligus seniman yang tinggal di Sukabumi, beliau seringkali menjadi juri dalam kontes wayang serta seringali aktif dalam acara-acara seni di Sukabumi.




Gambar III.5Barkah S

Sumber : Dokumentasi Pribadi

- Endo Chakrasuwangsa

Pak Endo ber tempat tinggal di Babakan merupakan dalang senior yang sudah menggeluti dalang puluhan tahun, Beliau sangat memahami filsafat wayang, dan merupakan pengamat wayang yang cukup aktif.



Gambar III.6 Endo Chakrasuwangsa

Sumber : Dokumentasi Pribadi

- Ika Bhinnekawati M.P.d.

Bu Ika merupakan seorang pemerjati seni, beliau adalah mantan juara seni jaipongan yang cukup popular pada jamannya, pada sata ini beliau aktif sebagai kasi kebudayaan si sukabumi dan sebagai pemerhati budaya.



Gambar III.7 Ika Bhinnekawati

Sumber : Dokumentasi Pribadi

### III.9 Strategi Media

Dalam perancangan Informasi Wayang Sukuraga, media menjadi sarana yang sangat berpengaruh terhadap penyebaran informasi ini. Karena media sebagai alat komunikasi dan perantara untuk menyampaikan pesan kepada khalayak sasaran. Media yang digunakan antara lain :

### III.10 Media Utama

Media utama yang digunakan adalah film dokumenter yang ditulis. Kelebihan media film documenter adalah kemampuannya untuk memberikan informasi secara lebih jelas, logis, lengkap dan mencakup keseluruhan. Kemampuan film dokumenter untuk mengintegrasikan kehidupan masyarakat dan persoalan masyarakat melalui penyajian berita dan yang objektif dan ilmiah.

### III.11 Media Pendukung

Media pendukung merupakan media pelengkap atau tambahan bagi media utama untuk membantu menginformasikan tentang ceita dan filosofi Wayang Sukuraga, agar menjadi rangsangan atau penarik perhatian target khalayak sasaran untuk memanfaatkan film documenter. Adapun media pendukung tersebut antara lain:

**Tahap Informasi dalam Bentuk Cetak**

- Poster adalah media informasi yang dapat menampung banyak informasi yang singkat dan cepat dipahami. Poster ini merupakan media aplikasi, karena poster ini dapat dengan mudah untuk disebarkan dan efektif untuk tempatkan dimana saja.
- *X-Banner* merupakan media yang bersifat mempromosikan media utama film dokumenter Wayang Sukuraga. Media ini dapat dijumpai saat launching atau rilis film documenter di *event* tertentu.

**Tahap Informasi Melalui Sarana Media Sosial**

- *Facebook* adalah media sosial yang banyak digunakan oleh masyarakat di segala kalangan. Promosi dan informasi mengenai film dokumenter akan lebih mudah diakses dan disampaikan.
- *Instagram* merupakan media sosial yang bisa menunjukan kegiatan yang mereka bagikan melalui foto dan visual yang dilengkapi dengan fitur *caption.* Oleh karena itu promosi dan informasi film dokumenter Wayang Sukuraga dapat dengan mudah disebarkan dan diterima oleh khalayak sasaran.

**Tahap Pengingat**

- *Merchandise* sebagai media pendukung bertujuan untuk menarik perhatian, pengiklanan media utama dan sebagai pengingat kepada target audiens. Adapun *Merchandise* yang digunakan sebagai media pendukung antara lain:
    - *Tshirts* sebagai media pengingat yang akan digunakan untuk memperluas pengenalan Wayang Sukuraga kepada kyalayak lainnya.

- Mug untuk mempromosikan video dokumenterv wayang sukuraga
- Pin adalah media pendukung yang dengan mudah dipakai di tas untuk mengingatkan tentang Wayang Sukuraga kepada khalayak sasaran.
- Kalender merupakan satu sistem yang membagisuatu tahun menjadi bagian-bagian yang berulang bulan, minggu dan hari. Kalender ini akan diproduksi dan didistribusikan pada launching *event* film documenter Wayang Sukuraga
- Pajangan dinding sebagai bentuk dekorasi ruangan bertema Wayang Sukuraga
- *Sticker* merupakan media pendukung tahap pengingat yang berguna untuk mempromosikan video documenter Wayang Sukuraga
- Gantungan kunci sebagai media pengingat yaitu mempromosikan video dokumenter Wayang Sukuraga.

**III.12 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media**

Peebaran media utama akan dilakukan melalui youtube dan media sosial seperti twitter, dan instagram, yang saat ini ramai digunakan oleh target audien. Youtube sebagai media publikasi video cukup efektif karena kebanyakan orang hampir setiap hari membuka youtube.

Selain media sosial sebagai perantara untuk membagi (share link) video Wayang Sukuraga l yang sudah di upload di youtube. Media pendukung seperti sticker dan pamflet juga digunakan sebagai media penyebaran dari media utama dengan mencantumkan link youtube di dalamnya.Sedangkan waktu untuk menyebarkan media utama akan dilakukan satu minggu sebelum musim liburan, seperti libur Lebaran maupun Libur Tahun Baru

Setelah *Pementasan*, media youtube dan sosial media lainnya akan terus digunakan untuk memberikan informasi yang berkaitan Wayang Sukuraga, selain itu juga dapat

digunakan untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang-rang yang pernah tergabung dalam acara pementasan Wayang Sukuraga

### III.13 Konsep Visual

Konsep visual adalah segala sesatu yang bersifat visual yang dirancang dalam perancangan media informasi ini, konsep visual dapat dijabrakan sebagai berikut

### III.13.1 Format Desain

Format video menggunakan format *HDV1080,* agar gambar yang berikan menjadi lebih luas, sehingga saat menonton audien bisa melihat secara lebih luas.
Spesifikasi format video adalah sebagai berikut:

- Media Utama

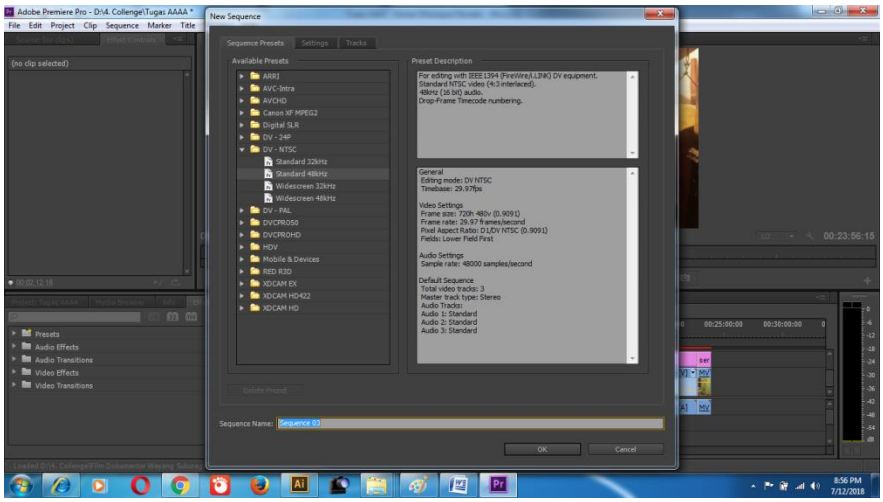
  Menggunakan perangkat lunak (*software*) *adobe premiere,* dan *adobe after effect.*

  *a. Video for windows*

  *Frame size* *:* 1920 x 1080px
  *Frame rate* *:* 25*fps*
  *Colour depth* *:* 24*bit*
  *Format video* *:* H.264
  *Duration* *:*
  *Data rate* *:*

  *b. Audio setting*

  *Channel* *: Stereo*
  *Sample rate* *:* 126*kbps*
  *Format Audio* *; mp3*
  *Quality* *: 100%*
  *Compress* *:no*
  *Length:* -



Gambar III.8 Wayang Sukuraga

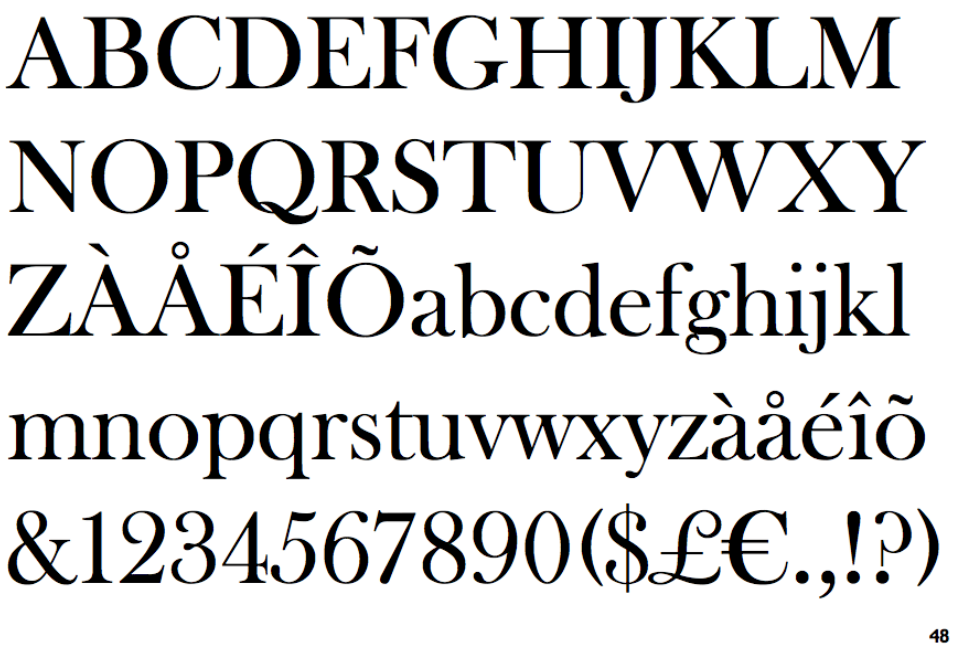
(Sumber: Dokumen Pribadi)

## III.14 Tipografi

Huruf yang digunanan dalam perancangan ini adalah *sans serif decorative* yaitu Falkin Sans dan jenis huruf Baskervile Old, Baskervile Old dipilih sebagai huruf dibagian logo, *tagline* dan *headline* karena memiliki kesan berkelas dan tua, Sehingga cocok untuk dipadankan dengan tulisan yang cukup dominan dalam mencerminkan kesenian seperti Wayang Sukuraga, sedangkan Calibri digunakan sebagai isi atau penjelasan dari media utama dan pendukung.Karena jenis huruf tersebut mudah dibaca dan memberi kesan tidak kaku.Sesuai dengan khalayak sasaran. Adapaun penjelasan dari kedua font adalah sebagai berikut:

- Baskerville Old

adalah rupa huruf berkait *(serif)* yang dirancang dan dikembangkan oleh John Baskerville pada tahun 1757 di Birmingham, Inggris. Rupa huruf Baskerville merupakan rupa huruf serif dengan klasifikasi transitional serif, posisinya di antara *old style - William Caslon* dan *modern - Bodoni dan Firmin Didot*. Karakter dari huruf ini adalah kesan tua, kalem dan berkelas.



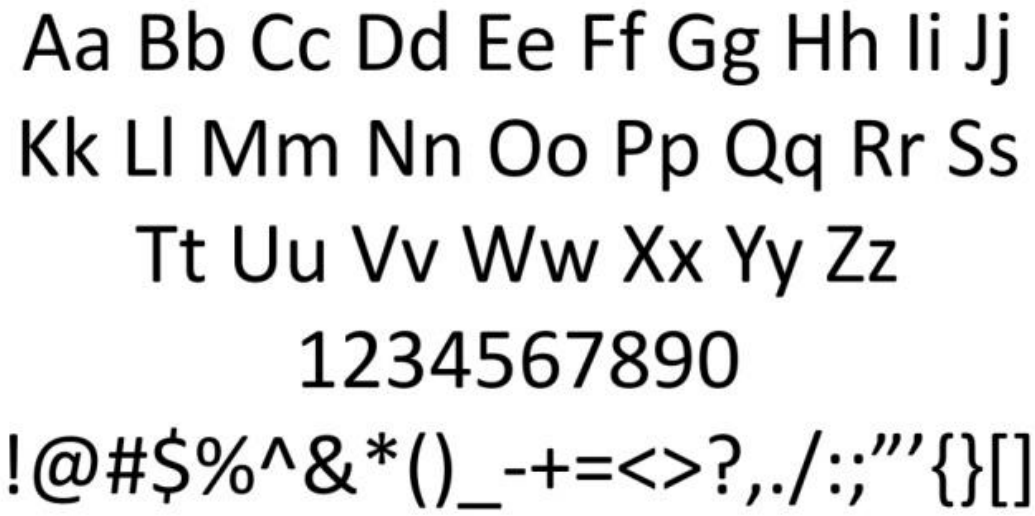

Gambar III.9 Baskervile old

Sumber Pribadi

- Calibri

Calibri adalah sebuah keluarga rupa huruf tanpa kait humanis yang berada di bawah Microsoft ClearTypeH Font Collection. Huruf ini dirancang pada tahun 2004 dan diluncurkan pada tahun 2007. Di Microsoft Office 2007, Calibri menggantikan Times New Roman sebagai rupa huruf baku di *Word* dan menggantikan Arial sebagai rupa huruf baku di *PowerPoint*, *Excel*, *Outlook*, dan *WordPad*. Rupa huruf ini terus dibakukan di berbagai aplikasi *Microsoft Office 2010*. Calibri dirancang oleh Lucas de Groot untuk Microsoft demi memanfaatkan keuntungan teknologi pemunculan *ClearType*.

Calibri memiliki karakter Santai, Tegas, dan jelas, namun karakter utama Calibri adalah elegan. Calibri sangat cocok untuk dipadankan dengan segala hal yang bersih dan santai, namun sebenarnya Calibri cukup netral untuk dipadukan dengan apapun, ditambah lagi Calibri juga memiliki citarasa yang hebat dan *stylish*.




Gambar III.10 Huruf Calibri

Sumber Pribadi

**III.15 Warna**

Ada beberapa perbedaan warna antara media utama dan pendukung pada media utama Warna dalam perancangan media utama ini menggunakan *setting* kamera *picture syle* PP7 pada kamera Sony a7s. Warna yang dihasilkan terlihat lembut dan terkesan *flat* agar memudahkan *color correction* saat proses editing video.

Dalam videografi Pemilihan warna yang digunakan adalah warna hangat karena pada saat ini warna tersebut sedang popular dikalangan masyarakat. Warna yang hangat juga merepresentasikan unsure kearifan local dan tradisional.

Adapun warna yang digunakan dalam media pendukung adalah warna ungu, indigo, biru dan pink atau spectrum diantaranya. Berikut contoh warna video yang ditampilkan sebelum proses editing,



Gambar III.11 Warna Video Saat Pengambilan Gambar

Sumber: dokumen pribadi

Sedangkan warna yang dibuat dibuat untuk media pendukung adalah warna biru, indigo, ungu, pink dan spectrum warna alain diantaranya. Warna tersebuat bias dilihat seperti pada gambar ini.




Gambar III.12 Warna Media pendukung

Sumber: dokumen pribadi

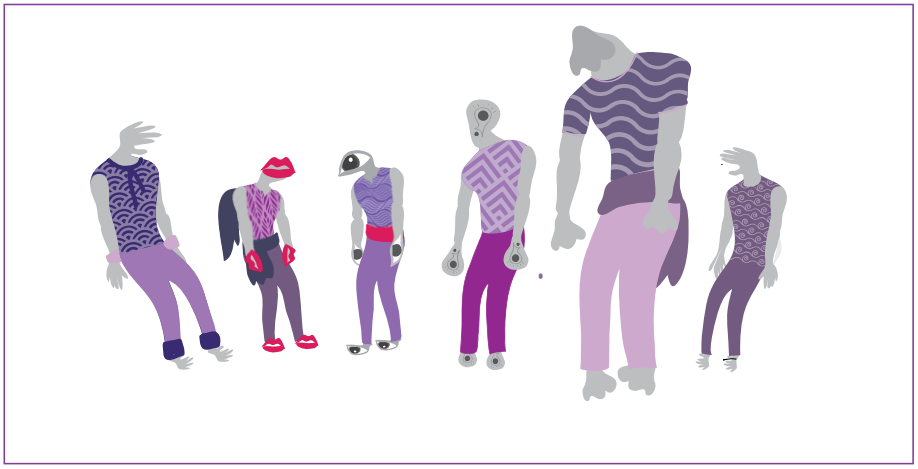
**III.16 Ilustrasi**

Menurut Maya Ananda (seperti dikutip Baskara, 2011) Ilustrasi adalah "sesuatu yang dapat menyemarakkan halaman-halaman buku atau media lainnya sebagai karya seni yang memiliki nilai estetis". Bentuk gambar ilustrasi yang akan digunakan dalam perancangan informasi untuk media pendukung yaitu ilustrasi Tookoh-tokoh Wayang Sukuraga. Dan Batik Sukuraga. Secara umum guanya Sebagai simbolisasi,

Menggambarkan fantasi,Menggambarkan sesuatu yang membangkitkan selera humor dan Untuk pengganti foto

### III.16.1 Ilustrasi karakter

Ilustrasi karakter menggambarkan tokoh tokoh Wayang Sukuraga, Tujuannya untuk mengilustrasikan wayang sukuraga untuk diaplikasikan kedalam media cetak dan merchandise. Selain itu digunakan juga untuk media interaktif berupa komik , pada pemakainanya biasa digunakan bersama balon kata untuk menyampaikan pesan atau *quotes* tertentu,.



Gambar III.13 ILustrasi Wayang Sukuraga

Sumber: dokumen pribadi

### III.16.2 Ilustrasi Dekoratif

Ilustrasi dekoratif digunakan sebagai elemen dekoratif di dalam media pendukung.pada umumnya ilustrasi ini bias dipakai sebagai beckground ataupun sebagai awan dan burng sukuraga yang terpisah, dekorasi ini menggambarkan keenam karakter sukuraga yang menjadi burung yang terbangdi awan.



Gambar III.14 Ilustrasi Dekorasi

Sumber: dokumen pribadi

**III.17 Logo**

Logo baru Wayang Sukuraga untuk mencocokan ke dalam karakter wayang sukuraga.Sebagai berikut:




Gambar III.15 Logo

Sumber: dokumen pribadi