# BAB III

# STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

## III.1. Khalayak Sasaran

Khalayak menurut Hafied Cangara dalam Pratama (2014) merupakan pemeran yang terdiri dari dua individu atau lebih yang saling memberi dan menerima pesan sehingga terjadi proses komunikasi. Khalayak merupakan salah satu pembentuk dan faktor yang sangat penting dalam proses komunikasi. Keberhasilan proses komunikasi ditentukan oleh kesesuaian antara khalayak yang dipilih dengan pesan yang disampaikan (h.27). Menentukan khalayak yang sesuai dapat dilakukan melalui segmentasi atau pembagian pasar.

### III.1.1 Segmentasi

Menurut Tjiptono dan Chandra (2012), Segmentasi pasar merupakan proses membagi beberapa kelompok pasar konsumen secara umum menjadi beberapa kelompok – kelompok atau segmen – segmen. Konsumen dibagi berdasarkan pada kesamaan terhadap kebutuhan, keinginan, perilaku dan respon mereka terhadap produk yang dijual (h.150). Ada beberapa variabel untuk menentukan khalayak sasaran, yaitu variabel demografis, geografis, psikografis, *consumer journey* dan *consumer insight*.

### A. Target Primer

- Segmentasi Demografis

Merupakan segmentasi khalayak yang berdasarkan antara lain usia, kelamin, status sosial, status ekonomi dan pendidikan. Berdasarkan beberapa kriteria tersebut, berikut merupakan segmentasi khalayak sasaran berdasarkan segmentasi demografis :

Usia : Remaja awal (16 – 18 tahun)
Kelamin : Laki – laki dan perempuan
Status Ekonomi : Menengah kebawah
Pekerjaan : Pelajar

Dipilihnya khalayak sasaran dengan rentang usia 16 – 18 tahun didasarkan pada kondisi yang paling penting, yaitu kondisi emosional, mental, dan sosial. Menurut Ali dan Asrori, remaja awal merupakan mereka yang berada di usia 12-13 tahun

sampai 17-18 tahun (h.9). Di usia tersebut, mereka mulai tertarik untuk mencari jenjang karir yang akan ditempuh dengan meraba – raba rasa ketertarikan mereka terhadap sesuatu (h.92). Selain itu, di daerah Cileungsi, Kabupaten Bogor kebanyakan mereka yang berkeinginan untuk berkarir melalui tari *Bajidoran* merupakan remaja dengan status ekonomi menengah ke bawah dikarenakan pada umumnya mereka hanya bisa mencapai jenjang pendidikan SMA atau dibawahnya dan terbatasnya jenjang karir yang tersedia membuat mereka memanfaatkan jenis pekerjaan yang tersedia dan menjamin kesejahteraan mereka, salah satunya menjadi penari atau *nayaga* tari *Bajidoran*. Dengan adanya pengetahuan tentang budaya Indonesia, khususnya tari *Bajidoran* diharapkan dapat menambah ketertarikan mereka untuk mempelajari dan lebih jauhnya menjadikan tarian tersebut menjadi jenjang karirnya sebagai upaya untuk melestarikan tradisi warisan leluhur.

- Segmentasi Geografis

Merupakan segmentasi khalayak berdasarkan lokasi atau wilayah. Khalayak sasaran yang dipilih merupakan remaja SMA/SMK di daerah Cileungsi, Kabupaten Bogor.

- Segmentasi Psikografis

Merupakan segmentasi khalayak berdasarkan gaya hidup dan kepribadian. Menurut Ginsburg dan Opper (dalam Rahim, 2014) karakteristik remaja awal antara lain :

- Menyukai kebebasan
- Berfikir abstrak dan logis
- Penuh dengan harapan atau kemungkinan
- Mementingkan cita – cita yang menarik menurut pikiran dan perasaan
- Mereka dengan sedikit mendengarkan pendapat orang lain. Memiliki pemikiran yang idealis (h.17).

Menurut Steinberg dan Levine anak – anak yang menginjak usia remaja awal juga mengalami fluktuasi emosi yang sering terjadi. Fluktuasi emosi yang terjadi diakibatkan oleh adaptasi mereka terhadap perubahan hormonal yang cukup drastis. Perubahan hormonal yang cukup drastis akhirnya mengakibatkan keadaan emosi yang tidak stabil dan cenderung mengarah pada emosi – emosi negatif (h.17 – 18).

- *Consumer Insight*

Menurut buku FORMAX / FORTUNE MATRIX widyamantra, *consumer insight* merupakan proses pengumpulan, pemaparan, pemberian kesan yang bersumber dari informasi yang berfungsi untuk mendapatkan dan merubah pandangan dari konsumen (h.15). Informasi tersebut bersumber dari bagaimana tingkat laku, gaya hidup, keinginan, reaksi dan kebiasaan konsumen dalam membelanjakan atau mengakses suatu produk. Kesimpulannya, *consumer insight* merupakan cara yang dilakukan oleh pemilik atau pembuat produk melalui observasi mendalam bagaimana cara mendapatkan rasa keinginan konsumen untuk berinteraksi dengan produk yang dijual atau diberikan. Fenomena yang terjadi dikalangan remaja sekarang adalah kurangnya kegiatan membaca. Menurut wawancara langsung terhadap para siswa SMA/SMK di daerah Cileungsi, mereka mengatakan bahwa mengakses buku untuk mencari informasi merupakan kegiatan yang melelahkan karena mereka harus membaca teks yang panjang dalam durasi waktu yang lama.

Dalam kegiatan sehari – harinya mereka lebih senang untuk mengakses berbagai macam informasi dalam berbentuk video, meskipun bukan informasi untuk menunjang pendidikan. Menonton film drama atau aksi dapat membuat mereka terfokus untuk menyerap informasi dalam durasi waktu yang lama. Oleh karena itu, pada kesimpulannya *consumer insight* khalayak sasaran antara lain :

- Media informasi yang dapat membuat mereka terfokus dan terhibur untuk menyerap informasi.
- Media informasi dengan konten visual yang lebih dominan. Jenis informasi berupa video atau film merupakan media yang paling banyak disukai oleh khalayak sasaran untuk hiburan atau mendapatkan informasi.
- *Consumer Journey*

Kegiatan utama dari khalayak sasaran adalah belajar di sekolah yang pada umumnya dari hari senin s/d jumat. Kegiatan pendidikan mereka sebagai pelajar SMA dengan intensitas yang cukup padat menuntut mereka untuk berada dilingkungan sekolah selama 8-9 jam. Untuk mengakses informasi, khalayak sasaran lebih banyak mengandalkan media seperti *smartphone*, televisi, mading,

dan *billboard* pada saat kegiatan utama telah dilakukan atau pada istirahat atau waktu santai.

Tabel III.1 Kegiatan Pelajar Senin - Minggu
Sumber : Dokumen Pribadi

| **Waktu** | **Kegiatan** | **Titik Kontak** |
|---|---|---|
| 05.00 | bangun tidur / shalat / menyiapkan peralatan & buku pelajaran sekolah | jam , *handphone*, tas, buku, peralatan shalat dan peralatan alat tulis |
| 05.30 – 6.00 | mandi | peralatan mandi |
| 06.00 | sarapan | televisi, peralatan makan |
| 06.30 | berangkat sekolah | kendaraan umum, jalan raya, *billboard* |
| 07.00 – 11.30 | kegiatan belajar mengajar | buku, peralatan tulis |
| 11.30 – 12.00 | istirahat | TV, mading, *handphone*, topik pembicaraan |
| 13.00 – 15.00 | ekstrakulikuler / diskusi bersama teman / membaca buku di perpustakaan | mading, buku, topik pembicaraan |
| 15.00 – 16.00 | pulang | kendaraan umum, jalan raya, *billboard* |
| 16.00 – 17.00 | mandi dan makan | peralatan mandi, *handphone*, televisi, peralatan makan |

| | | |
|---|---|---|
| 17.00 – 19.00 | hiburan | televisi, *handphone* |
| 19.00 – 21.00 | belajar | buku, peralatan belajar |
| 21.00 – 22.00 | istirahat | televisi, *handphone* |
| 22.00 | tidur | jam, *handphone*, peralatan tidur |

Khusus untuk hari Jumat – Minggu, biasanya para pelajar menambah aktivitas mereka dengan mengakses hiburan dari jam 21.00 – 24.00. Mereka beralasan bahwa di hari *weekend* mereka bisa sedikit lebih lama untuk mengakses berbagai media hiburan yang mereka sukai dari televisi atau smartphone karena pada hari sabtu dan minggu kegiatan sekolah diliburkan.

### III.2. Strategi Perancangan

Menurut Rangkuti (2013), Strategi merupakan perencanaan utama secara menyeluruh untuk menentukan langkah – langkah yang akan diambil untuk mencapai tujuan utama sesuai misi yang telah ditetapkan (h.183). Dalam konteks ini, strategi perancangan merupakan proses pembuatan konsep yang didasarkan pada khalayak sasaran yang telah ditentukan sebelumnya.

Agar media informasi pertunjukan tari *Bajidoran* dapat secara efektif mencapai tujuan dibutuhkan beberapa langkah strategi untuk membuat konsep yang baik. Berikut ini merupakan langkah strategi perancangan dalam membuat media informasi tentang realita hidup penari *Bajidoran*:

#### III.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan Komunikasi dalam perancangan ini yaitu agar khalayak sasaran dapat memahami secara baik tentang kehidupan penari *Bajidoran*. Hal ini didasarkan pada fenomena adanya sudut pandang tari *Bajidoran* sebagai tarian negatif dengan

pelaku utama yaitu para penari atau *sinden Bajidoran*. Adanya media yang dapat merubah pandangan mereka terhadap tari *Bajidoran* dapat menarik ketertarikan mereka untuk mempelajari dan lebih jauhnya menjadikan tarian tersebut sebagai mata pencaharian mereka nantinya. Selain itu, dirancangnya media informasi tersebut diharapkan dapat menumbuhkan pengetahuan para generasi muda tentang tradisi dan budaya lokal Indonesia.

### III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi dilakukan agar pesan yang disampaikan dapat secara efektif dimengerti oleh khalayak sasaran. Selain itu, pesan yang dirancang menggunakan pendekatan komunikasi pada akhirnya memiliki bentuk yang berbeda yang disesuaikan dengan karakteristik khalayak sasaran. Pendekatan tersebut dikomunikasikan melalui dua cara, yaitu pendekatan verbal dan visual. Berikut ini merupakan pemaparan dari pendekatan verbal dan visual:

a. Pendekatan Verbal

Menggunakan jenis narasi untuk menjelaskan rentetan adegan yang dilakukan oleh penari sehari – hari dan pada saat pertunjukan tari *Bajidoran* yang terdiri dari beberapa urutan acara. Bahasa Indonesia yang formal digunakan untuk narasi pada media utama dan bahasa pergaulan remaja akan diselipkan pada media pendukung. Pemakaian kedua jenis bahasa tersebut digunakan agar *audiens* memahami secara langsung dari pesan yang disampaikan dan juga pertimbangan untuk menghindari tidak mengertinya khalayak dari daerah yang berbeda apabila digunakan bahasa daerah tertentu. Penggunaan bahasa daerah mungkin akan digunakan pada saat proses wawancara yang selanjutnya akan ditampilkan juga terjemahan ke bahasa Indonesia yang formal.

b. Pendekatan Visual

Menggunakan jenis visual yang menjelaskan tentang gambaran kehidupan yang terjadi secara nyata. Bentuk nyata yang digunakan pada konten visual terdiri dari adegan – adegan kegiatan penari, baik pada saat kegiatan biasa atau saat pertunjukan tari *Bajidoran*. Hal tersebut bertujuan untuk memudahkan penyampaian pesan agar khalayak sasaran secara langsung dapat memahami bagaimana situasi dan proses yang dialami dan dilakukan oleh para pelaku *Bajidoran* . Selain itu, penggunaan visual dengan objek yang nyata dimaksudkan

agar khalayak sasaran dapat merasakan penggambaran yang jelas berkaitan dengan kehidupan para penari *Bajidoran*.

### III.2.3 *Mandatory*

*Mandatory* merupakan pihak yang memberi wewenang untuk merancang dan mempublikasikan media kepada khalayak umum. *Mandatory* dalam perancangan media informasi pertunjukan tari *Bajidoran* merupakan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (Disbudpar) Kabupaten Bogor. Pada saat ini Disbudpar belum memiliki logo resminya, sehingga logo kabupaten Bogor digunakan sebagai perwakilan dari pihak Disbudpar.




Gambar III.1 Logo Kabupaten Bogor
Sumber : google
(Diakses pada 08/06/2018)

### III.2.4 Materi Pesan

Materi yang akan disampaikan pada intinya merupakan gambaran dari kehidupan sehari – hari penari *Bajidoran* serta proses pertunjukan tari *Bajidoran*. Alur waktu adegan dibagi menjadi 2 alur inti, yaitu :

1. Kegiatan sehari – hari penari pada saat berada di lingkungan pribadi (lingkungan rumah).
2. Kegiatan sehari – hari penari pada saat ada pentas tari *Bajidoran*

### III.2.5 Gaya Bahasa

Menurut Hasan (dalam Hasbi, 2017), Gaya bahasa merupakan cara yang dilakukan oleh penulis dalam mengemukakan rasa dan fikirannya dengan memanfaatkan keragaman kata atau ragam tertentu untuk memperoleh kesan tertentu (h.11). Pada perancangan media informasi pertunjukan tari *Bajidoran* digunakan majas

amplifikasi ( *amplification )* dibeberapa bagian. Majas amplifikasi yaitu gaya bahasa yang memperluas objek menjadi beberapa detail – detail keterangan kecil yang saling terhubung. Penggunaan majas tersebut bertujuan untuk menciptakan nuansa yang nyata dan jelas agar khalayak sasaran dapat memahami kompleksnya objek – objek yang ada pada saat pertunjukan tari *Bajidoran*. Selain itu, penggunaan bahasa formal yang efektif juga akan digunakan untuk menerangkan peristiwa yang terlalu rumit agar pesan mudah dipahami oleh *audiens*.

### III.2.6 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang digunakan adalah dengan cara menguak tentang kehidupan sehari – hari penari *Bajidoran* dan pertunjukan *Bajidoran* yang benar untuk menerangkan kepada khalayak sasaran dan *audiens* bahwa pekerjaan tersebut bukan merupakan pekerjaan yang berdekatan dengan prostitusi ataupun hal – hal lainnya yang berkonotasi negatif . Konten tersebut dikemas dalam sebuah video *dokumenter* yang terdiri dari video *live action* dan ilustrasi bergerak. Menurut Himawan Pratista dalam Daniswara (2017), Film *dokumenter* dibuat untuk memudahkan para *audiens* untuk memahami dan percaya dengan fakta – fakta yang ditampilkan lewat berbagai peristiwa atau kejadian yang benar – benar terjadi yang didalamnya terdapat orang – orang, tokoh dan lokasi yang juga otentik (h.9).

Film *dokumenter* yang akan dirancang secara keseluruhan menggunakan gaya *Direct Cinema / Observational*. Menurut Lucien dalam Hidayat (2018), Gaya observatif merupakan proses pengambilan gambar atau video yang dilakukan secara spontan dan natural untuk merekam kejadian – kejadian signifikan tanpa perancangan yang sangat matang sebelumnya sehingga penggunaan berbagai macam peralatan *shooting* yang lengkap tidak terlalu dipermasalahkan (h.11). Proses perancangan strategi kreatif tidak terlepas dari langkah – langkah sistematis yang terdiri dari perancangan :

a. *Sinopsis*

Menurut Gorys Keraf dalam Risakotta (2017), *Sinopsis* merupakan ringkasan pendek dari keseluruhan karya atau karangan yang panjang (h.35). Pada intinya *sinopsis* merupakan karangan yang dirangkum atau diringkas untuk memuat garis

besar isi dari karangan atau karya tertentu. Adapun *sinopsis* yang dibuat adalah sebagai berikut :

“ Rini merupakan seorang penari *Bajidoran* di daerah kabupaten Karawang. Ia merupakan seorang *single parent* dan menjadi pencari nafkah untuk 1 anak perempuannya. Setiap pagi Rini pergi ke pasar bersama anaknya untuk mencari bahan makanan yang nantinya ia akan masak sendiri untuk dimakan bersama anaknya. Setelah hampir siang, Rini bersiap – siap mengemas perlengkapan manggungnya bersamaan dengan kegiatan mengajak bermain anaknya. Sebelum pergi, ia biasanya menidurkan terlebih dahulu anak perempuannya. Ia berangkat menggunakan angkutan umum setiap hari, baik itu untuk lokasi pertunjukkan *Bajidoran* yang jauh atau dekat. Kegiatan menjadi penari ia lakukan dari jam 1 siang sampai dini hari. Tak jarang, karena jadwal panggung yang padat ia harus beristirahat jauh dari rumahnya. Apabila ada waktu libur panggung, ia habiskan bersama dengan anaknya untuk sekedar bermain atau berjalan – jalan di sekitar rumahnya. Rutinitas tersebut telah ia jalani selama kurang lebih 10 tahun. Hal itu dilakukan tidak lain untuk mencari nafkah bagi dia dan anaknya. Adapun lokasi *shooting* yang dirancang secara keseluruhan berada di kawasan daerah Karawang. Lokasi tersebut dibagi menjadi 2, yaitu lokasi utama dan lokasi pendukung.

1. Lokasi Utama

Lokasi utama merupakan tempat tokoh utama melakukan interaksi atau kegiatan yang paling dominan.



Gambar III.2 Tempat Tinggal Tokoh Utama
Sumber : Dokumen pribadi



Gambar III.3 Lokasi Pertunjukan Tari *Bajidoran*
Sumber : Dokumen pribadi

Rumah tokoh utama di daerah Belendung, Klari, Kabupaten Karawang menjadi lokasi yang digunakan untuk pengambilan *scene interview* dan *scene* suasana atau *establishing shot*. *Scene* pertunjukan tari *Bajidoran* yang terdiri dari *scene interview* dan *establishing shot* diambil di kecamatan Cikampek, Kabupaten Karawang.

2. Lokasi Pendukung

Lokasi pendukung digunakan untuk membangun *atmosfir* pada media dengan menampilkan suasana sekitar yang berhubungan dengan tokoh utama.



Gambar III.4 Tugu Padi Karawang
Sumber : Dokumen pribadi




Gambar III.5 Tugu I love Karawang
Sumber : http://www.radar-karawang.com/2017/12/kota-karawang-semakin-modis.html?m=0
(Diakses pada 07/07/2018)



Gambar III.6 Bendungan Walahar Karawang
Sumber : Dokumen Pribadi




Gambar III.7 Lingkungan Sekitar Rumah Tokoh Utama
Sumber : Dokumen Pribadi

b. *Skenario*

Dalam KBBI, *skenario* adalah kegiatan perancangan yang ditujukan kepada para aktor dengan menuliskan adegan – adegan secara sistematis atau berurutan. *Skenario* yang dirancang pada media ini pada intinya terbagi menjadi 3 segmen antara lain :

1. Segmen pertama, memperlihatkan objek – objek yang menjadi simbol kota Karawang untuk membangun *atmosfer* dan menunjukan bahwa video *dokumenter* ini membahas tentang objek yang berasal dan berada di Karawang.
2. Segmen kedua, dibagi menjadi 2 bentuk informasi. Informasi pertama merupakan informasi fisik (dapat terlihat secara langsung) yang berbentuk kegiatan sehari – hari penari dari pagi hari sampai sore hari. Bentuk kedua merupakan

informasi yang bersifat non fisik (tidak terlihat secara langsung) seperti *interview* mengenai pengalaman tokoh utama menjalani kehidupan sebagai penari *Bajidoran*.

3. Segmen ketiga, memperlihatkan kegiatan *interview* dengan salah satu seniman *Bajidoran* yang berisi tentang pandangan dan pendapat beliau terhadap tari *Bajidoran* yang dianggap sebagai tari prostitusi.

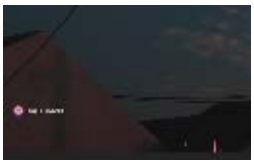
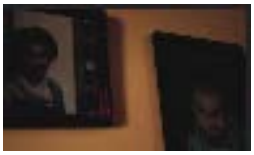
4. Segmen keempat, berisi tentang kegiatan dilakukan oleh Rini dan grup *Bajidoran*nya pada saat malam hari hingga pulang.

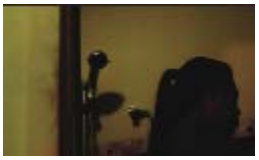
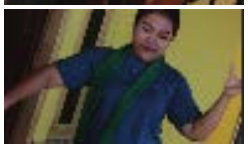
c. *Shot list*

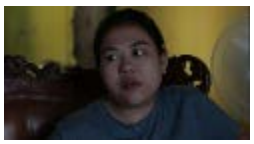
*Shot list* merupakan penjabaran dari *skenario* yang dibuat lebih spesifik untuk menentukan kebutuhan *shot* pada setiap menitnya. *Shot list* dibuat dengan mendeskripsikan antara lain segmen yang berjumlah 4 segmen, adegan yang akan *shot*, deskripsi, *framing*, aktor, *shot review* , dan lokasi. Hal tersebut dilakukan untuk membuat proses *shooting* atau pengambilan gambar menjadi runtut dan rapi.

Tabel III.2 *Shot List*
Sumber : Dokumen Pribadi

| Segmen | Lokasi | Adegan | *Framing* | Aktor | *Shot review* |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Tugu Padi Karawang | Gambar Tugu, Kegiatan Masyarakat di Jalan | Wide Shot | - |   |
| 1 | Tugu I Love Karawang | Gambar Tugu, Kegiatan Masyarakat | Wide Shot | - |  |
| | Bendungan Walahar | Gambar Lingkungan | Wide Shot | - |  |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | | sekitar Bendungan, Kegiatan Masyarakat | | |   |
| 1 | Lingkungan Sekitar Rumah Aktor Utama | Gambar Suasana, Gambar Bangunan | Med. Close Up, Wide Shot, Med. Shot | - |    |
| 1 | Rumah Aktor Utama | Foto Figura Aktor Utama, Kolam Ikan | Med. Close Up, Close Up | - |    |
| 2 | Rumah Aktor Utama | Bangun tidur, Ambil Handuk, Mandi | Med. Close Up, Close Up, | Rini Andriyyani |   |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | Mid Shot, | |  |
| 2 | Rumah Aktor Utama | *Interview 1* | Med.Close Up | Rini Andriyyani |  |
| 2 | Rumah Aktor Utama | Masak, Makan, Membersihkan Dapur | Med. Close Up,Close Up, Mid Shot, | Rini Andriyyani |  |
| 2 | Rumah Aktor Utama | *Interview 2* | Med.Close Up | Rini Andriyyani |  |
| 2 | Rumah Aktor Utama | Mengasuh anak, Berdandan, Menari, Mengemas pakaian | Med. Close Up,Close Up, Mid Shot, | Rini Andriyyani |    |
| 2 | Didekat Rumah Aktor Utama | Jalan, Naik Ke kendaraan | Wide Shot, Mid Shot, Med. | Rini Andriyyani, Grup *Bajidoran* |   |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | Close Up | |  |
| 2 | Didalam Kendaraan | Duduk, Tidur, Keluar dari Kendaraan | Med. Close Up | Grup *Bajidoran* |  |
| 2 | Di Lokasi Pertunjukan | Jalan ke Tempat Istirahat, Dandan, Manggung | Med. Close Up,Close Up, Mid Shot, | Rini Andriyyani, Grup *Bajidoran* |  |
| 2 | Rumah Aktor Utama | *Interview 3* | Med.Close Up | Rini Andriyyani |  |
| 3 | Di Lokasi Pertunjukan | *Interview 4* | Med. Close up | Nong Alakatung |  |
| 4 | Di Lokasi Pertunjukan | Suasana Sekitar, Panggung, Kegiatan Masyarakat | Mid Shot, Wide Shot | Grup *Bajidoran* |  |
| 4 | Di Sekitar Lokasi pertunjukan | Jalan ke mobil | Grup *Bajidoran* | Mid Shot, Med. |  |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | Close Up | |
| 4 | Rumah Aktor Utama | Jalan ke Rumah, Buka Pintu, tutup pintu | Rini Andriyyani | Mid Shot, Med. Close Up |    |

d. *Storyline*

*Storyline* atau dalam istilah lainnya *plot* atau alur merupakan peristiwa – peristiwa yang terdapat pada sebuah cerita yang dirangkai sedemikian rupa (Stanton dalam Setiawati, 2016, h.30). *Storyline* terdiri dari adegan – adegan berurutan atau sistematis yang saling terhubung. Perancangan *storyline* dibuat untuk menjabarkan inti konten – konten ilustrasi yang akan dibuat pada media buku ilustrasi. Konten ilustrasi akan ditampilkan secara berurutan untuk menggambarkan alur tata cara pertunjukan tari *Bajidoran*. Berikut merupakan urutan konten ilustrasi :

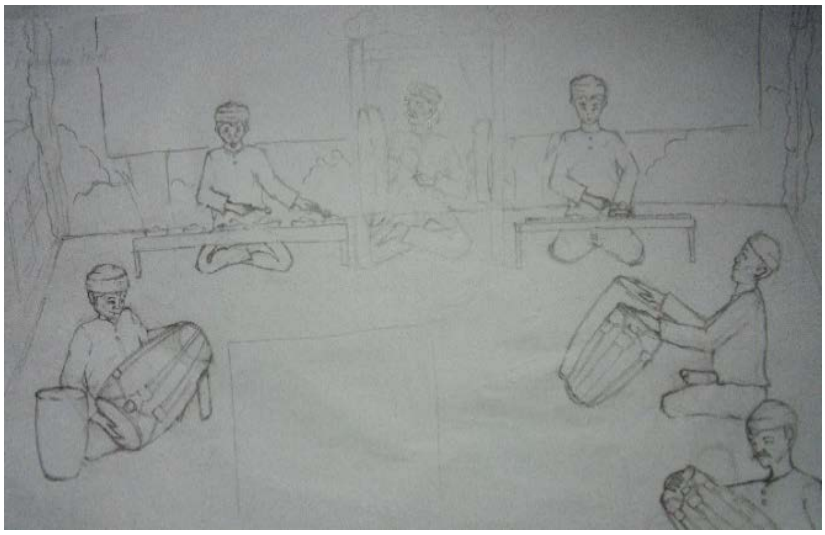
1. Ilustrasi 1, Proses menyimpan *sesajen* di alat musik *gong.*
2. Ilustrasi 2, Kegiatan *tatalu* atau pembukaan yang dilakukan oleh para *nayaga* atau penabuh instrument tari *Bajidoran.*
3. Ilustrasi 3, *Sinden* yang sedang bernyanyi lagu pembukaan.
4. Ilustrasi 4, Tarian pembuka yang dilakukan oleh *Sinden.*
5. Ilustrasi 5, MC grup *Bajidoran* memberikan selendang kepada *bajidor.*
6. Ilustrasi 6, *bajidor* menari secara tunggal didepan panggung.
7. Ilustrasi 7, para *bajidor* menari dan memberikan sawer kepada *Sinden.*
8. Ilustrasi 8, *sinden* menyanyikan lagu penutup dan para *Bajidor* meninggalkan lokasi panggung.

e. *Storyboard*

*Storyboard* merupakan terjemahan kedalam bentuk gambar sketsa dari konten – konten *storyline* yang berbentuk teks. Pembuatan sketsa dimaksudkan untuk memudahkan saat proses pembuatan ilustrasi secara digital. Sketsa dibuat dalam 8 sketsa sesuai dengan alur pertunjukan tari *Bajidoran* yang telah dirancang pada *storyline*.



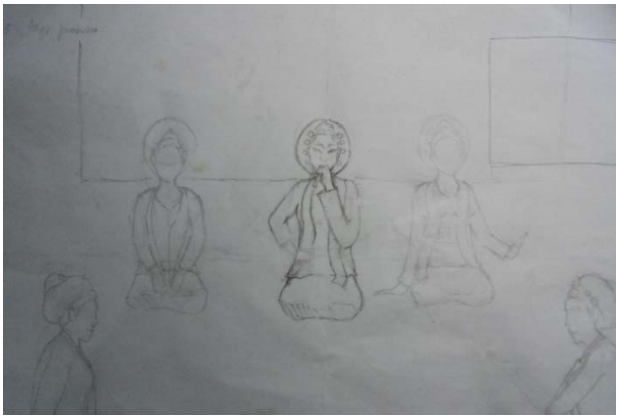
Gambar III.8 Menyimpan Sesajen di Alat Musik *Gong*
Sumber : Dokumen Pribadi



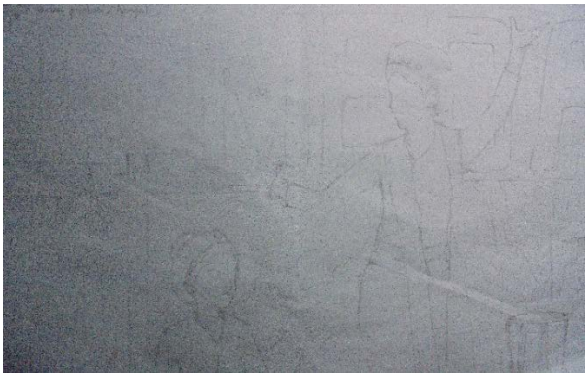
Gambar III.9 *Tatalu*
Sumber : Dokumen Pribadi



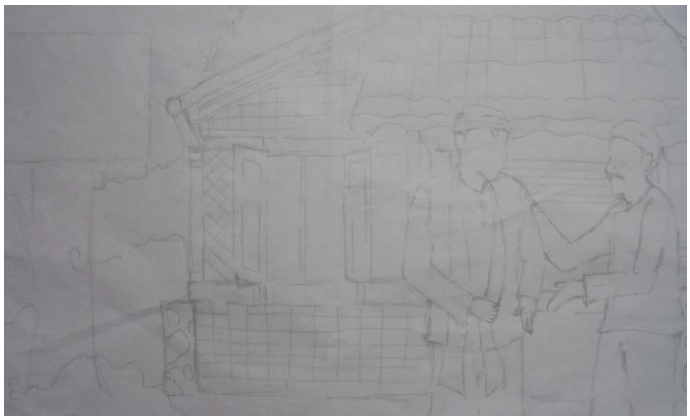

Gambar III.10 Pembukaan
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar III.11 *Sinden* Bernyanyi Lagu Pembukaan
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar III.12 *Sinden* Melakukan Tari Pembuka
Sumber : Dokumen Pribadi



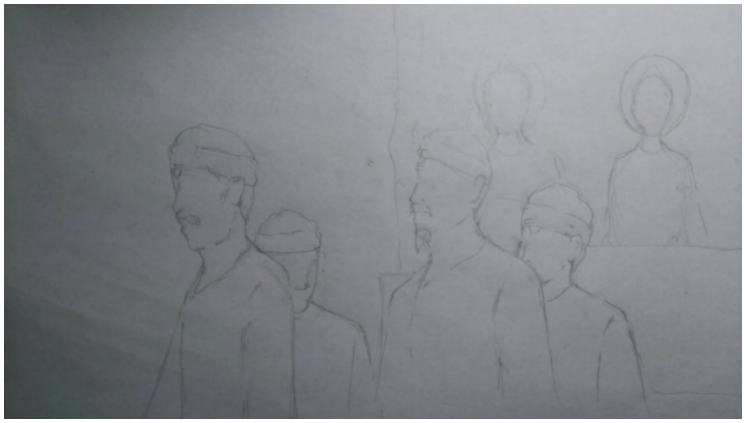
Gambar III.13 *Bajidor* Diberi Selendang Oleh MC
Sumber : Dokumen Pribadi




Gambar III.14 *Bajidor* Menari Tunggal di Depan Panggung
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar III.15 Menari Bersama dan Saweran Antara *Bajidor* dan *Sinden*
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar III.16 *Sinden* Menyanyikan Lagu Penutup
Sumber : Dokumen Pribadi

### III.2.7 Strategi Media

Strategi Media merupakan perancangan yang didasarkan kepada sejauh mana keefektifan media untuk menjangkau khalayak sasaran. Pada proses perancangannya, pemilihan media dipengaruhi oleh fungsi media yang berbeda. Fungsi media dibagi menjadi dua, yaitu media utama dan media pendukung. Selain dipengaruhi oleh fungsi media, hal yang paling penting dari pemilihan media adalah cocok tidaknya media dengan permasalahan dan karakteristik dari khalayak sasaran. Berikut merupakan media yang efektif berdasarkan permasalahan dan karateristik khalayak sasaran :

1. Media Utama

Media utama yang digunakan untuk memberikan informasi mengenai tari *Bajidoran* dirancang kedalam bentuk film *dokumenter*. Berdasarkan penjelasan sebelumnya, film *dokumenter* merupakan media yang efektif untuk menunjang tujuan dari perancangan ini. Dengan menggunakan media tersebut, khalayak sasaran dapat secara jelas mengetahui bagaimana realita kehidupan para penari dan bentuk pertunjukan tari *Bajidoran* yang sebenarnya. Film *dokumenter* ini akan ditampilkan dalam program acara televisi karena secara umum khalayak sasaran tidak tertarik untuk mengakses media tersebut melalui proses membeli. Mereka lebih sering untuk mengakses berbagai macam informasi, khususnya film *dokumenter* melalui media televisi. Program acara televisi yang akan menampilkan film *dokumenter* ini adalah program acara *Eagle Documentary Series* di Metro TV dengan judul episode yaitu Hitam Putih *Bajidoran.*



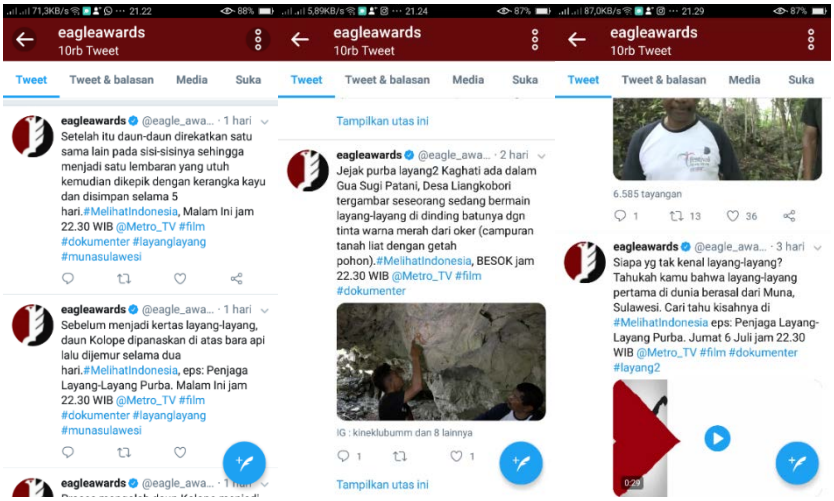

Gambar III.17 *Eagle Documentary Series* Berjudul "*Saleko, Pusaka Tana Toraja*"
Sumber : Google

*Eagle Documentary Series* merupakan program acara televisi yang dikhususkan untuk menampilkan beberapa film *dokumenter*. Film *dokumenter* yang ditampilkan pada umumnya berisi tentang aspek kehidupan di sekitar masyarakat Indonesia. Aspek kehidupan yang dimaksud mencakup sisi seni dan budaya serta sosial yang difokuskan sebagai konten utama dalam program acara ini.

2. Media Pendukung

a. Media sosial *Twitter*

Pada umumnya, Kelebihan *twitter* terletak pada kemampuan untuk mem*posting* beberapa informasi secara *real time* atau cepat. Hal tersebut dikarenakan informasi dapat tersebar dengan cepat karena pada umumnya *postingan* pada *twitter* dapat secara mudah dibaca dan dipahami dalam waktu singkat oleh orang – orang dengan isi konten yang didominasi oleh teks yang hanya memiliki beberapa kalimat pendek sehingga memungkinkan adanya *feedback* yang cepat pula. Untuk menarik perhatian dari pengguna *twitter* lainnya, pengguna dapat membuat atau menuliskan konten yang nantinya disebut dengan *postingan.* Perancangan strategi media dalam media sosial *twitter* dilakukan dengan membuat *postingan* yang fungsi dan tujuannya untuk sebagai pengingat yang berbentuk informasi mengenai jadwal tayang dan ulasan mengenai konten yang terdapat didalam film *dokumenter*. Bentuk *Postingan* di *twitter* dibagi menjadi tiga, yaitu teks penuh, teks dan gambar, teks dan *video* .




Gambar III.18 *Postingan* Teks Penuh, Teks dan Gambar, Teks dan Video
Sumber : Dokumen Pribadi

Berdasarkan referensi bentuk *posting*an *Eagle Documentary Series* diatas, perancangan *postingan* pada media sosial *twitter* adalah sebagai berikut :

- *Postingan* informasi jam tayang

o *Posting*an 1 (teks dan video teaser)

Tari Jaipong itu merupakan Tari *Bajidoran* yang berasal dari Karawang dan dianggap tari yang vulgar. Saksikan kisah penari mengungkap tari *Bajidoran* di #eagledocumentary eps: hitam putih *Bajidoran*, Jum'at 13 Juli jam 22.30 WIB @MetroTV #film *#dokumenter #Bajidoran*

o *Posting*an 2 (teks dan gambar)

Malam ini sang penari *Bajidoran* mengungkap tari *Bajidoran* dan pengalaman hidupnya menari dari panggung ke panggung setiap hari di #eagledocumentary eps: Hitam Putih *Bajidoran*. Jam 22.30 hanya di @MetroTV. #film *#dokumenter #Bajidoran*

o *Posting*an 3 (teks dan video teaser)

ON AIR !! Ayo lebih mengenal tari *Bajidoran* dari dekat. Saksikan kisah dari para *Sinden* dan sisi lain tari *Bajidoran* di #eagledocumentary eps: hitam putih *Bajidoran*, hanya di @MetroTV #film #documenter *#Bajidoran*

- *Postingan* ulasan

o *Posting*an 4 (teks)

Tari Jaipongan sebenarnya merupakan tarian yang berasal dari daerah Karawang yang dikenal khususnya oleh masyarakat Bandung sebagai tari *Bajidoran*.

#eagledocumentary, Jum'at 13 Juli jam 22.30 WIB @MetroTV #film #*dokumenter* #*Bajidoran*

- *Posting*an 5 (teks)

Tari *Bajidoran* berasal dari asal kata "Bajidor" yang merujuk pada penonton tarian tersebut. Untuk tarinya sendiri bernama Jaipong.

#eagledocumentary, Jum'at 13 Juli jam 22.30 WIB @MetroTV #film #*dokumenter* #*Bajidoran*

- *Posting*an 6 (teks dan gambar)

Sudah menjadi rahasia umum apabila *Sinden* atau penari masih memegang tradisi sebelum pertunjukan, seperti menyalakan menyan saat merokok agar mereka terlihat cantik dan menarik para *Bajidor*.

#eagledocumentary, Jum'at 13 Juli jam 22.30 WIB @MetroTV #film #*dokumenter* #*Bajidoran*

- *Posting*an 7 (teks dan gambar)

Pertunjukan tari *Bajidoran* dilakukan 2 kali pada siang hari dan malam hari dengan total 10 jam sehari dan biasanya pertunjukan selesai pada dini hari.

#eagledocumentary, Jum'at 13 Juli jam 22.30 WIB @MetroTV #film #*dokumenter* #*Bajidoran*

- *Posting*an 8 (teks dan *video teaser*)

Dibalik penampilan yang selalu ceria, para penari mengaku pernah beberapa kali dilecehkan secara fisik oleh para *Bajidoran* saat pertunjukan berlangsung.

#eagledocumentary, saksikan besok jam 22.30 WIB @MetroTV #film #*dokumenter* #*Bajidoran*

- *Posting*an 9 (teks dan gambar)

Kurangnya kepedulian dan program pelestarian budaya dari pemerintah membuat tari *Bajidoran* lambat laun menghilang di tanah kelahirannya sendiri.

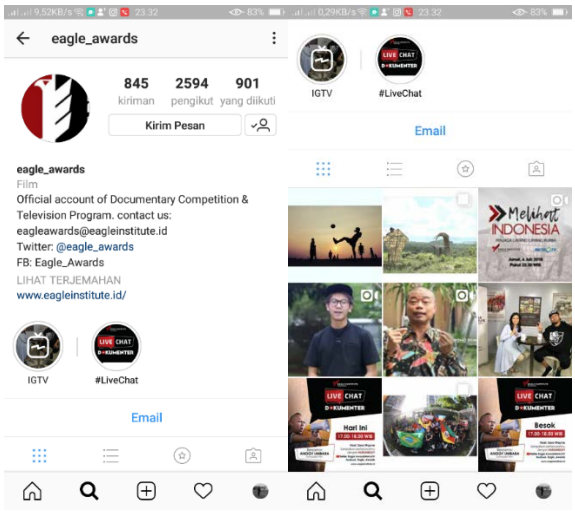
#eagledocumentary, BESOK jam 22.30 WIB @MetroTV #film #*dokumenter* #*Bajidoran*

Dalam sehari, *postingan* dilakukan sebanyak 2 -3 kali dengan bentuk *posting*an yang berbeda. *Postingan* akan dibuat 3 hari berturut turut, mulai dari selasa, 10 Juli 2018 – Jum'at 13 Juli 2018. *Posting*an yang dibuat dengan hari yang berturut turut

didasarkan pada kebiasaan khalayak sasaran yang secara *intens* mengakses *twitter* setiap hari.

b. Media sosial *Instagram*

*Instagram* merupakan media sosial yang berfokus pada konten utamanya yaitu video dan photo selain teks yang digunakan sebagai deskripsi dari konten utama. *Instagram* menjadi media sosial paling diminati oleh khalayak sasaran untuk berbagi foto dan video terkait keseharian mereka. Hal itu pula yang menjadi pertimbangan dipilihnya *instagram* sebagai media pendukung.




Gambar III.19 *Postingan* Pada *Instagram Eagle Documentary Series*
Sumber : Dokumen Pribadi

Berikut merupakan perancangan *postingan* pada *instagram* :

1. Konten berbentuk poster dalam satu kali *postingan*
2. Konten berbentuk kumpulan foto pertunjukan *Bajidoran* berjumlah empat foto dalam satu kali *postingan*. *Postingan* berjumlah dua kali
3. Konten berbentuk *video teaser* dalam satu kali *posting*an
4. Konten berbentuk poster untuk event #anakbangsacerdas dalam satu kali *postingan*

Konten akan di*posting* secara berurutan pada tanggal 10 Juli 2018 – 13 Juli 2018.

*c. Running text*

*Running text* merupakan salah satu media elektronik yang berguna untuk menyampaikan informasi atau pesan yang pada umumnya menggunakan konten

yang singkat dan berbentuk animasi. Pada media televisi, *running text* digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai berita – berita yang menjadi *trending topic* atau program acara yang akan tampil. Dirancangnya *running text* sebagai media pendukung bertujuan untuk memberi informasi kepada khalayak sasaran mengenai program acara *Eagle Documentary Series* yang akan menampilkan film *dokumenter* dengan eps : Hitam Putih *Bajidoran*. *Running text* akan ditampilkan sehari sebelum dan pada hari program acara *Eagle Documentary Series* tayang. Berikut merupakan rancangan *running text* :

*Running text* 1

#SAKSIKAN PERJALANAN *EAGLE DOCUMENTARY SERIES* MENGUAK SISI LAIN TARI *BAJIDORAN* KARAWANG DI EPS. HITAM PUTIH *BAJIDORAN*. JUMAT 13 JULI 2018 PUKUL 10.30 HANYA DI @METRO_TV

*Running text* 2

#*EAGLE DOCUMENTARY SERIES* SERIES MALAM INI MENYAJIKAN FILM *DOKUMENTER* MENGENAI SISI LAIN *BAJIDORAN* DI EPS.HITAM PUTIH, HANYA DI @METRO TV

d. Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi merupakan media cetak yang berguna untuk menjelaskan suatu hal yang dapat berbentuk gambar, simbol, musik atau relief. Pada garis besarnya, buku ilustrasi dapat digunakan sebagai media informasi, media dekorasi dan media komentar.

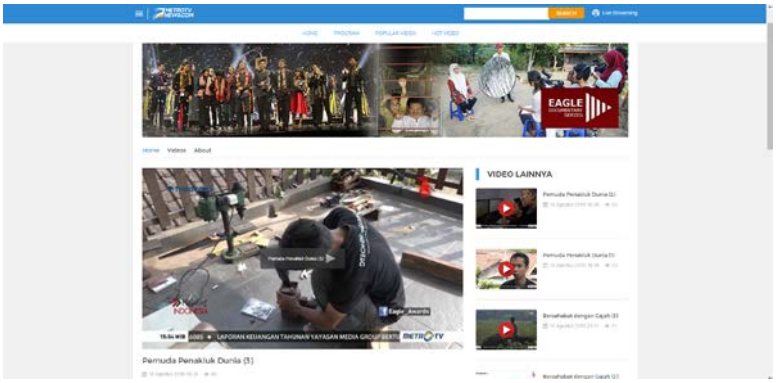


Gambar III.20 Buku Ilustrasi “Meramu Kearifan Lokal, Jamu” Karya Lera Nadia Arfileani
Sumber : www.google.co.id
(Diakses pada 19/08/2018)

Buku Ilustrasi dapat digunakan sebagai media yang efektif untuk memberikan informasi yang menarik untuk dibaca. Karakteristik khalayak sasaran yang menginginkan adanya media yang menarik sebagai referensi informasi mereka menjadi pertimbangan dirancangnya buku ilustrasi yang memuat tentang pertunjukan tari *Bajidoran.*

e. Metrotvnews.com

Metrotvnews.com merupakan *website* resmi yang dimiliki oleh stasiun tv Metro TV. Pada *website* tersebut, terdapat beberapa macam jenis informasi yang berkaitan dengan berita dari berbagai macam topik. Program acara Metro TV yang ditayangkan di televisi dapat pula diakses melalui *website* ini. Selain itu, program acara yang berbentuk video dapat disimpan di *website* ini sehingga para *audiens* Metro TV dapat mengakses video dari program acara yang mereka sukai kapan saja. Metrotvnews.com dapat diakses oleh berbagai media selain komputer. Media lainnya antara lain adalah *handphone*. Media *handphone* menjadi media yang paling dekat interaksinya dengan khalayak sasaran. Fenomena tersebut memberi peluang terhadap diaksesnya *website* metrotvnews.com melalui aplikasinya di *handphone.*

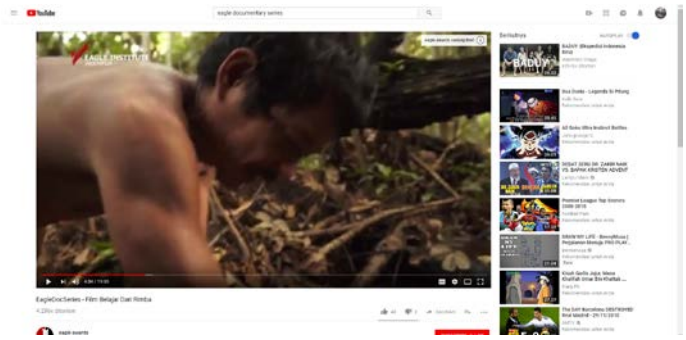



Gambar III.21 Kumpulan Video *Eagle Documentary Series* Series
Sumber : www. metrotvnews.com
(Diakses pada 19/08/2018)

f. Youtube

Youtube merupakan situs web dengan konten utama yaitu video. Video yang diunggah di youtube merupakan video dengan tema yang bermacam – macam yang diunggah, ditonton dan dibagikan oleh para pengguna *website* tersebut. Youtube

telah menjadi *website* video nomor satu didunia yang paling diminati. Jutaan orang menjadikan Youtube sebagai situs untuk mengakses video paling diminati karena banyaknya video yang bisa mereka akses. Remaja pada saat ini, sangat familiar dengan situs ini. Mereka biasanya mengakses Youtube untuk menonton konten – konten hiburan yang berkaitan dengan gaya hidup, musik dan film. Penggunaan Youtube dapat meningkatkan peluang teraksesnya media berupa video oleh kalangan remaja yang menjadi produsen paling aktif di *website* ini.



Gambar III.22 Video *Eagle Documentary Series* Series Eps: Belajar dari Rimba
Sumber : www.youtube.com
(Diakses pada 19/08/2018)

g. Poster

Poster merupakan media cetak yang sangat berguna dengan kemampuan untuk menarik perhatian sekaligus memberikan informasi yang baik. Selain itu, kemampuan poster yang mampu mengakses daerah yang sulit dijangkau. Lingkungan kegiatan para siswa yang hanya berada di lingkungan sekolah dapat diakses menggunakan poster yang nantinya dapat ditempel di mading sekolah.




Gambar III.23 Poster Film di Mading Salah Satu Sekolah
Sumber : http://psp.rumahseni2.net/?p=325
(Diakses pada 19/08/2018)

h. *Billboard*

*Billboard* menjadi media paling pertama yang digunakan untuk menarik perhatian khalayak sasaran. *Billboard* dapat menjadi media penarik perhatian karena bentuk dan isi konten yang berukuran besar, singkat, dan jelas sehingga dapat meningkatkan kemungkinan konten dari media dapat tersampaikan ke khalayak sasaran. *Billboard* pada umumnya berada di pinggir jalan tempat khalayak sasaran berkegiatan atau sering melewati area tersebut.




Gambar III.24 *Billboard* Film NOAH
Sumber : www.google.co.id
(Diakses pada 19/08/2018)

### III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Strategi Distribusi merupakan rancangan yang berdasarkan kepada proses managemen bagaimana suatu media dapat diakses oleh khalayak sasaran secara efektif. Berikut merupakan rancangan strategi distribusi berdasarkan jenis media dan waktu penyebarannya.

Tabel III.3 Strategi Penyebaran Media
Sumber : Dokumen Pribadi

| Media | Waktu | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | Selasa, 10 Juli 2018 | Rabu, 11 Juli 2018 | Kamis, 12 Juli 2018 | Jum'at, 13 Juli 2018 | Sabtu, 14 Juli 2018 | Selasa 17 Juli 2018 |
| Televisi | | | | Tayang | | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| *Instagram* | *Postingan* poster | *Postingan* kumpulan foto | *Postingan* kumpulan foto | *Postingan video teaser* | *Postingan* event | |
| *Twitter* | • *Posting an* 1<br>• *Posting an* 4<br>• *Posting an* 5 | • *Posting an* 6<br>• *Posting an* 7 | • *Posting an* 8<br>• *Posting an* 9 | • *Posting an* 2<br>• *Posting an* 3 | | |
| *Running text* | *Running text* 1 | *Running text* 1 | *Running text* 1 | *Running text* 2 | | |
| Website Metro TV (metrotvnews.com | | | | | Upload | |
| Buku Ilustrasi | | | | | | Pemberian Hadiah |
| Poster | Poster di Mading Sekolah | | | | | |
| *Billboard* | Penempatan *Billboard* di pinggir Jalan | | | | | |
| Youtube | | | | | Upload | |

### III.3 Konsep Visual

Dalam KBBI, konsep merupakan ide yang dirangkum atau disingkat berdasarkan pada peristiwa nyata. Sedangkan visual merupakan sesuatu yang dapat dilihat oleh indra penglihatan.

Menurut penjelasan tersebut, konsep visual merupakan ide atau gagasan yang dapat dibuat dan diimplementasikan dalam bentuk yang nyata, baik berbentuk teks atau gambar. Berikut merupakan konsep visual untuk perancangan informasi tari *Bajidoran* :

### III.3.1 Format Desain

Film *dokumenter* yang dirancang memiliki format video dengan resolusi 1280 x 720 px atau dalam istilah lainnya dikenal dengan format video 720p dan termasuk dalam video dengan resolusi tinggi atau HD (*High Definition*). Format video 720p memiliki aspek ratio 16:9 yang berbentuk *landscape* atau persegi panjang. Penggunaan format video 720p didasarkan pada standar resolusi yang digunakan oleh stasiun televisi Metro TV yang telah menggunakan format video 720p sebagai standar resolusi video pada program acaranya.

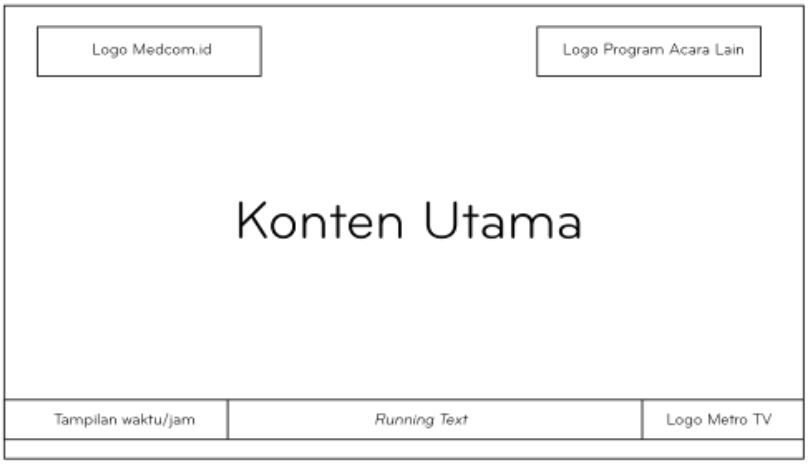
### III.3.2 Tata Letak (*Layout*)

Menurut Susanto (dalam Yohanes Ev, 2015) *Layout* merupakan proses perancangan untuk menentukan posisi elemen – elemen tertentu pada sebuah desain, seperti garis, bidang, gambar, bentuk dan teks untuk menghasilkan komposisi yang baik (h.23).




Gambar III.25 *Layout* Program Acara *Eagle Documentary Series* di Metro TV
Sumber : Dokumen Pribadi

Pada referensi diatas, dapat terlihat beberapa jenis elemen grafis atau visual yang terdapat di beberapa sisi tampilan video. Jenis elemen grafis tersebut pada umumnya berfungsi untuk menginformasikan identitas dari pihak yang menyiarkan program acara tersebut. Selain itu, jenis elemen seperti tampilan jam dan *running text* digunakan untuk menginformasikan mengenai berita terbaru. Apabila dilihat secara strukturnya, *layout* program acara tersebut dapat terlihat sebagai berikut :




Gambar III.26 Struktur *Layout* Program Acara *Eagle Documentary* di Metro TV
Sumber : Dokumen Pribadi

Struktur diatas akan digunakan sebagai referensi untuk *layout* perancangan informasi tari *Bajidoran*.

### III.3.3 *Tipografi*

Menurut Cullen dalam Lukmana (2015), *Tipografi* merupakan suatu proses penciptaan karya untuk memperlihatkan bentuk dari suatu bahasa yang memiliki kesan hidup dan kekuatan (h.3). Penggunaan *tipografi* yang baik dapat memberi emosi atau kesan pada suatu karya visual. Pada perancangan media utama, tipografi digunakan untuk tampilan pada *running text*, tampilan waktu, terjemahan bahasa dan narasi pada buku ilustrasi. Pemilihan Tipografi yang memiliki tingkat keterbacaan yang baik sangat penting agar khalayak sasaran dapat memahami isi pesan secara efektif.

Adapun *tipografi* yang digunakan dalam perancangan informasi tari *Bajidoran* adalah :




Gambar III.27 *Font Bryant Pro Reguler*
Sumber : Dokumen Pribadi




Gambar III.28 *Font Bryant Pro Bold*
Sumber : Dokumen Pribadi




Gambar III.29 *Font Bryant Pro Italic*
Sumber : Dokumen Pribadi

*Font Bryant Pro* merupakan *font* lisensi yang dibuat oleh Eric Olson yang berjenis *Sans Serif. Font* ini memiliki tingkat kebacaan yang baik serta dapat digunakan untuk konten yang membutuhkan teks yang berkesan formal.

### III.3.4 Ilustrasi

Menurut Putra & Lakoro (2012), Kemampuan ilustrasi sebagai penghubung dan penghias cerita, tulisan, puisi atau lainnya mampu membuat proses pemahaman informasi didalamnya menjadi lebih mudah kepada *audiens* (h.2). Selain itu, penggunaan ilustrasi dalam film *dokumenter* disesuaikan dengan *insight* dan karakteristik khalayak sasaran. Jenis ilustrasi yang digunakan merupakan ilustrasi semi *realistis* dengan teknik *digital painting paper cut*.




Gambar III.30 Ilustrasi Dengan Teknik Paper Cut
Sumber : www.google.co.id
(Diakses pada 20/06/2018)




Gambar III.31 Ilustrasi Paper Cut Pada Film *Dokumenter* "*The Principle*"
Sumber : www.google.co.id
(Diakses pada 20/06/2018)

Ilustrasi dengan teknik *paper cut* digunakan karena trend desain pada tahun 2018 didominasi oleh ilustrasi yang menampilkan dimensi dan ruang antar objek dengan menambahkan kesan bayangan atau *shading* yang kuat dan juga tekstur. Berikut merupakan ilustrasi karya dari seorang illustrator dari Manchester, Inggris bernama Ewa Labaj yang dijadikan sebagai referensi untuk perancangan ilustrasi dasar sebelum ditambahkan efek *paper cut* :



Gambar III.32 In The Theatre – Children Book Illustration
Sumber : https://www.behance.net/gallery/54780893/In-the-theatre-children-book-illustration
(Diakses pada 20/06/2018)

a. Studi Karakter

Perancangan studi karakter dilakukan agar penggambaran ilustrasi sesuai dengan bentuk dan karakter dari objek yang ada di dunia nyata. Studi karakter didasarkan pada penggambaran atribut yang dipakai oleh masyarakat Sunda dan para pelaku seni tari *Bajidoran* saat pertunjukan berlangsung. Baju pangsi berwarna hitam dan iket Sunda pada umumnya digunakan oleh para *nayaga* pada saat pertunjukan tari *Bajidoran*, sedangkan penari dan *sinden Bajidoran* memakai kebaya sebagai kostum utama yang pasti dipakai setiap tampil pada malam hari.



Gambar III.33 Pangsi Pakaian Adat Laki – Laki Masyarakat Sunda
Sumber : Pinterest
(Diakses pada 08/07/2018)



Gambar III.34 Visualisasi *Nayaga* Memakai Pangsi
Sumber : Dokumen Pribadi



Gambar III.35 Kebaya Pakaian Adat Wanita Masyarakat Sunda
Sumber : Dokumen Pribadi



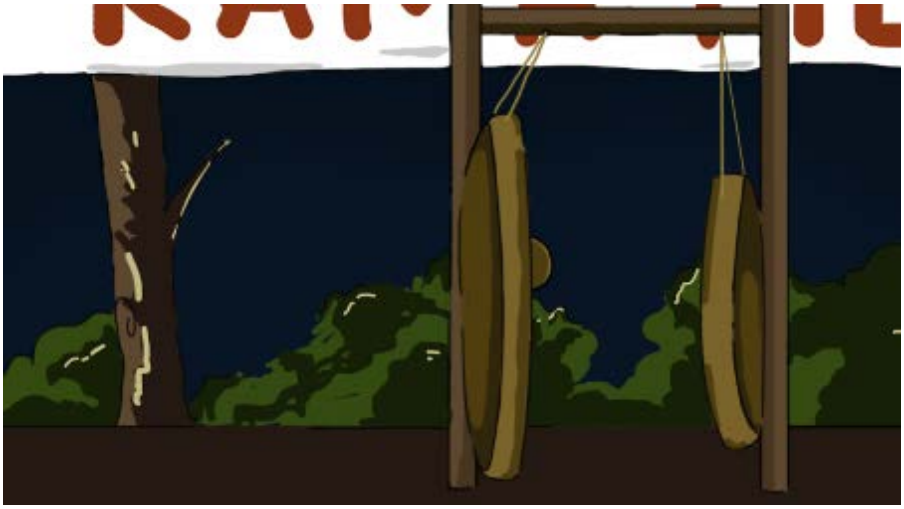
Gambar III.36 Visualisasi *Sinden* memakai Kebaya
Sumber : Dokumen Pribadi

b. Studi Latar

Latar yang digunakan merupakan tampilan dari bentuk panggung pada saat pertunjukan tari *Bajidoran* berlangsung. Penggambaran lokasi disesuaikan dengan keadaan secara nyata. Penampilan panggung diperindah dengan menambahkan kain – kain dan lampu – lampu yang menyala pada saat pertunjukan malam hari. Panggung diisi oleh para *Sinden* dan *nayaga*, serta beberapa alat – alat instrumen tradisional seperti *gong*, *gamelan* dan *kendang*.



Gambar III.37 Panggung Tari *Bajidoran*
Sumber : Youtube
(Diakses pada 08/07/2018)



Gambar III.38 Visualisasi Panggung Tari *Bajidoran*
Sumber : Dokumen Pribadi

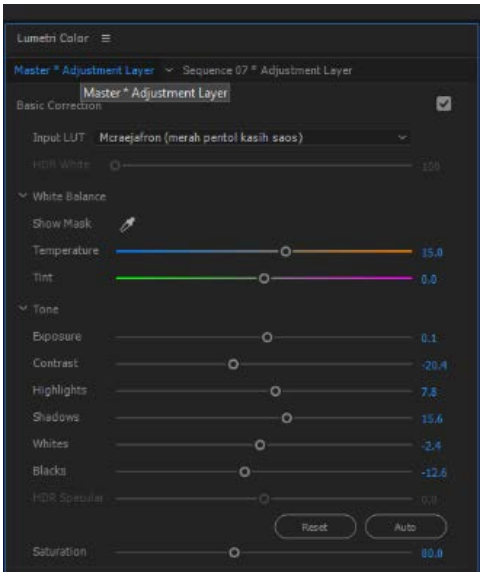
### III.3.5 Warna

Menurut Ebdi Sanyoto (dalam Nurjanah, 2012), Warna memiliki dua arti yaitu secara fisik dan psikologis. Secara fisik warna merupakan karakteristik atau sifat dari jenis cahaya yang dipancarkan dan secara psikologis warna merupakan peristiwa yang dirasakan oleh indera penglihatan. Sedangkan, menurut Ali Nugraha, warna merupakan kesan yang dirasakan oleh indera penglihatan akibat cahaya yang dipantulkan oleh benda – benda (h.6).

Berdasarkan kedua penjelasan diatas, warna merupakan kesan atau pengalaman yang dialami oleh penglihatan akibat ilusi cahaya yang memantul dari benda – benda. Warna dapat mempengaruhi sisi psikologi pada individu apabila dikomposisikan dengan baik pada suatu media.

Warna yang gelap dijadikan tema warna utama pada perancangan informasi tari *Bajidoran* ini didasarkan pada kemampuan warna – warna gelap untuk menyimbolkan sesuatu hal yang rahasia. Warna – warna gelap digunakan untuk menguak sisi – sisi lain dari tari *Bajidoran*.

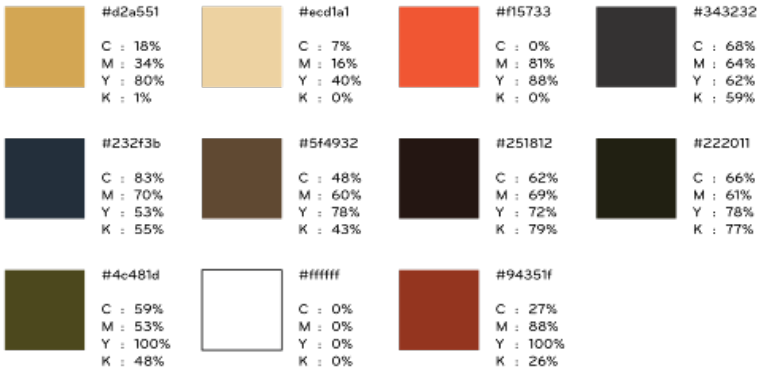
Warna lain yang menjadi tema warna media ini merupakan warna merah kecoklatan atau *maroon*. Warna merah dapat memberikan kesan tradisional, zaman dulu, hangat dan kuat.




Gambar III.39 Pengaturan Warna
Sumber : Dokumen Pribadi

Warna merah juga merupakan salah satu warna inti dari masyarakat Sunda selain warna hitam. Menurut Bachtiar dalam situs http://www.pikiran-rakyat.com/kolom/2018/06/23/warna-warna-khas-Sunda-dalam-naskah-kuno-426191/, " ada empat warna yang mempengaruhi pola dan perilaku hidup dari masyarakat Sunda pada saat Sunda kuno yaitu, hitam atau *hireng, ireng,* merah atau *bang, mangbang, mirah, kapila,* kuning dan putih.

Penggunaan warna pada setiap media, akan selalu memiliki kesan warna gelap (hitam) dan warna tradisional (merah sebagai warna utamanya. Berikut merupakan penjabaran warna apa saja yang akan dipakai pada bagian ilustrasi :




Gambar III.40 Skema Warna
Sumber : Dokumen Pribadi

Selain empat warna inti masyarakat Sunda, warna biru, hijau, dan cokelat gelap dipilih agar sesuai dengan tema utama warna yang digunakan yaitu warna yang muram. Selain itu, ketiga warna tadi digunakan untuk menyimbolkan warna dari masing masing elemen alam dan filosofi dari masyarakat Sunda , yaitu air dan udara dengan warna biru menyimbolkan jiwa, tumbuhan dengan warna hijau menyimbolkan spirit atau semangat dan tanah dengan warna cokelat menyimbolkan tubuh. Ketiga elemen tersebut, kemudian menjadi kesatuan yang seimbang sehingga dapat membentuk individu di masyarakat Sunda yang memiliki sifat *silih asih, silih asah* dan *silih asuh*.

### III.3.6 Elemen Grafis

Elemen Grafis terdiri dari unsur – unsur bahasa rupa atau bahasa yang berbentuk visual atau gambar. Unsur bahasa rupa terdiri dari titik, garis, bidang, bentuk, ruang,

warna, tekstur dan gelap terang (M. Syahril Iskandar, Perkuliahan, 2016). Pada perancangan informasi tari *Bajidoran* dengan konten utama berbentuk film *dokumenter*, elemen grafis ditambahkan untuk memberi informasi mengenai hal yang berkaitan dengan pihak yang menyelenggarakan program acara tersebut atau identitas dari konten utama. Berikut merupakan elemen – elemen grafis pada perancangan informasi tari *Bajidoran* :

1. Logo *Eagle Documentary Series* Series




Gambar III.41 Logo *Eagle Documentary Series* Series
Sumber : Dokumen Pribadi

Logo diatas berfungsi untuk menandakan identitas program acara *Eagle Documentary Series* series. Logo ditempatkan di kiri yang muncul pada saat – saat tertentu.

2. Logo Metro TV




Gambar III.42 Logo Metro TV
Sumber : Dokumen Pribadi

Logo diatas berfungsi untuk menandakan identitas dari stasiun TV. Logo ditempatkan dipojok kanan bawah dan tetap tampil hingga program acara berakhir.

3. Logo Media Sosial

Informasi mengenai akun media sosial *Eagle Documentary Series* series akan tampil secara bergantian dengan logo *Eagle Documentary Series* series hingga tayangan pada program acara tersebut berakhir.




Gambar III.43 Akun *Instagram Eagle Documentary Series* Series
Sumber : Dokumen Pribadi




Gambar III.44 Akun *Twitter Eagle Documentary Series* Series
Sumber : Dokumen Pribadi

4. Logo Medcom.id




Gambar III.45 Logo Medcom.id
Sumber : Dokumen Pribadi

Situs www.medcom.id merupakan *website* portal berita yang disajikan oleh Metro TV. Logo Medcom.id berada di pojok kiri atas dan tetap tampil hingga tayangan pada program acara *Eagle Documentary Series* series berakhir. Ditampilkannya logo tersebut untuk menandakan bahwa video film *dokumenter* pada program acara *Eagle Documentary Series Series* dapat pula diakses melalui website medcom.id

5. *Running text*




Gambar III.46 Tampilan *Running text*
Sumber : Dokumen Pribadi

*Running text* berada di bagian bawah dan tetap tampil untuk menayangkan beberapa konten berupa teks yang menjelaskan mengenai identitas dari konten utama. *Running text* akan tampil hingga tayangan konten utama pada program acara *Eagle Documentary Series* series berakhir.

6. Petunjuk Waktu

Petunjuk waktu berada di pojok kiri bawah dengan format waktu wilayah Indonesia Barat sebagai patokan waktu.




Gambar III.47 Tampilan Petunjuk Waktu
Sumber : Dokumen Pribadi

Pada perancangan informasi tari *Bajidoran* difokuskan untuk ditampilkan di wilayah Indonesia bagian Barat. Tampilan petunjuk waktu akan tetap tampil hingga tayangan konten utama pada program acara *Eagle Documentary Series* series berakhir

### III.3.7 Audio

Jenis audio yang digunakan merupakan jenis musik tradisional yang berasal dari beberapa lagu dan instrument yang biasa dibawakan pada saat pertunjukan *Bajidoran*. Penggunaan jenis musik tradisional untuk menunjukkan bahwa media informasi ini berisi tentang konten tradisional. Adapun judul musik yang biasa dibawakan pada saat pertunjukan *Bajidoran* dan akan dimasukkan sebagai list *Soundtrack* ataupun *Backsound* antara lain :

- *Kembang Gadung*
- *Kidung*
- Instrument *tatalu* dari para *nayaga*
- Lagu - lagu yang dibawakan oleh grup *Bajidoran* Namin Grup pada saat pentas