BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Menurut Cagara (2010) (seperti dikutip Lataya, 2012) bahwa khalayak merupakan proses komunikasi untuk mengetahui sasaran yang dituju. keberhasilan pesan yang disampaikan dalam proses komunikasi sangat ditentukan oleh khalayak. Khalayak sasaran yaitu kelompok orang yang ditujukan sebagai layanan sasaran. Khalayak sasaran dari perancangan informasi tari Andun melalui video ini adalah:

Khalayak sasaran yang dituju untuk memberikan informasi tentang tari Andun merupakan masyarakat suku Serawai yang berada di Kabupaten Bengkulu Selatan. Dalam sebuah perancangan strategi khalayak sasaran sangat dibutuh untuk mempermudah menentukan khalayak agar penyampaian informasi dan pesan yang disampaikan kepada target audiens dapat diterima dengan baik dan mudah dimengerti.

a. Demografis

Demografis yaitu menentukan khalayak dalam kelompok pasar yang memiliki karakteristik berdasarkan aspek usia, jenis kelamin, pendidikan yang tempuh, pekerjaan yang dilakukan, dan sosial (Murshid, 2007, h. 34).

- Usia : Remaja 18-25 tahun
- Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- Pekerjaan : Pelajar, Mahasiswa dan wiraswasta
- Kota : Manna, Kabupaten Bengkulu Selatan
- Suku : Suku Serawai
- Warga Negara : Indonesia

Usia 18 sampai 25 tahun ini dipilih dari data yang telah didapatkan dengan cara melakukan observasi dan kuesioner kepada masyarakat Kabupaten Bengkulu Selatan. Peranan masyarakat dalam pelaksanaan tari Andun ini diikuti oleh remaja yang berperan sebagai penari. Status ekonomi dipilih sesuai dengan sasaran yang didapatkan pada data lapangan bahwa kebudayaan tidak memandang materi, semua kalangan dari masyarakat bisa mengikutinya. Laki-laki dan perempuan dipilih dikarenakan pelaksanaan

tari Andun tersebut bersifat umum. Target dari khalayak sasaran pada demografis ini berfokus pada daerah yang dimana suku Serawai bertempat tinggal pada daerah tersebut.

b. Psikografis

Target perancangan ini terdapat khalayak sasaran yang tertuju pada remaja berusia 18-25 tahun yang termasuk dalam kelompok golongan remaja akhir. Menurut Piaget (seperti dikutip Rahim, 2014) menyatakan bahwa golongan masa remaja secara psikologis adalah usia di mana induvidu yang bersosialisasi dan berintegrasi dalam ruang lingkup masyarakat dewasa. Usia di mana seseorang tidak lagi merasa seperti anak-anak melainkan berada dalam tingkatan yang sama.

Perkembangan sosial pada masa remaja dimana ingin mengetahui segala hal yang membuat diri penasaran, mencari sesuatu hal yang baru dan memiliki kemauan yang cukup besar.

Remaja Akhir umur 18-25 tahun dipilih karena sudah dapat mengambil keputusan sendiri dengan memikirikan pelestarian tari Andun. Dalam penyajiannya pada Bimbang adat terdapat beberapa makna dan prosesi yang dilakukan pada acara tersebut untuk dapat dipahami dan dipelajari.

c. Geografis

Menurut M. Suyanto (2006) menjelaskan bahwa segmentasi geografis merupakan pembagian kelompok pasar yang dituju untuk menyampaikan informasi seperti Wilayah, Negara, Provinsi, dan Kota (h. 20). Khalayak sasaran yang dituju merupakan masyarakat Provinsi Bengkulu namun lebih difokuskan pada suku Serawai di Kabupaten Bengkulu Selatan, dengan alasan lokasi tersebut merupakan daerah asli dari kesenian tari Andun.

III.1.1 *Consumer Insight*

Consumer insight merupakan sebuah proses dimana melakukan pencarian seseorang konsumen untuk menemukan kebiasaan yang dilakukan seperti cara dalam berpikir, prilaku, dan latar belakang yang berhubungan dengan produk dan komunikasi iklan secara mendalam dan holistik (Maulana, 2009, h. 25)

Perancangan informasi tari Andun ini memiliki target audiens yang sudah ditentukan yaitu remaja akhir yang memiliki status pelajar, mahasiswa dan wirausaha yang ada di Kabupaten Bengkulu Selatan. Informasi tari Andun ini ditujukan kepada remaja awal sampai remaja akhir. *Audience* yang ditargetkan yaitu remaja awal yang mempunyai kebiasaan bersosialisasi, kebiasaan berkumpul dan menari. pada perancangan informasi tari Andun tertuju pada khalayak sasaran yang memiliki keinginan untuk belajar dan menambah pengetahuan informasi tentang tari Andun yang tidak didapatkan dirumah maupun disekolah. Berdasarkan observasi yang dilakukan, masyarakat suku Serawai khususnya generasi muda pada jaman sekarang kurang mengetahui tentang kebudayaan suku Serawai terutama pengetahuan informasi tari Andun pada Bimbang Adat.

III.1.2 *Consumer Jurney*

Consumer Jurney yaitu aktivitas yang dihadapi konsumen pada saat melakukan perjalanan dari awal hinggal keterlibatan konsumen dengan keadaan sekitar. Memberikan fokus pada bagian tertentu dan pengalaman yang dihadapi konsumen sehingga muncul beberapa jenis informasi yang didapatkan (Boag, 2018).

Pada perancangan ini digunakan *consumer journey* untuk mempermudah dalam menentukan media penyampaian pesan melalui *point of contact* yang dilihat dari rutinitas seseorang yang menjadi kebiasaan yang dilakukan setiap harinya. Berikut adalah tabel *consumer journey* yang akan digunakan:

Tabel III.1 *Consumer Journey*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Waktu	Aktifitas	Tempat	*Point of contact*
05.00 – 06.00	Bangun tidur, Sholat, mandi	Kamar tidur, kamar mandi	Handphone, alat sholat, kaca
06.00 – 06.30	Berangkat sekolah, berangkat kerja	Jalan	Kendaraan umum, kendaraan pribadi, tiang listrik, *handphone, flyer, shelf talker,*

			hanging mobile, wobbler, chain flag, baliho, billboard, poster
06.30 – 11.45	Belajar	Ruang kelas	Alat tulis (papan tulis, spidol, pulpen, buku, tas, kotak pensil). Jam dinding
11.45 – 12.30	Sholat, makan	Mushola, kantin	Alat sholat, meja, piring, sendok, gerobak
12.30 – 13.45	Belajar	Ruang kelas	Alat tulis (papan tulis, spidol, pulpen, buku, tas, kotak pensil). Jam dinding
13.45 – 15.00	Nongkrong	Taman	Bangku, tiang listrik, tempat sampah, billboard, poster, *handphone*
15.00 – 15.30	Pulang kerumah	Jalan	Kendaraan umum, kendaraan pribadi, tiang listrik, *handphone, flyer, shelf talker, hanging mobile, wobbler, chain flag,* baliho, billboard, poster
15.30 – 16.00	Sholat	Kamar/mushola	Alat sholat

16.00 – 16.30	Nonton TV	Ruang keluarga	*Handphone,* TV, Radio, komputer
16.30 – 17.00	Mandi	Kamar mandi	Kaca, wastafel, gayung, handuk.
17.00 – 17.45	Istirahat	Kamar	Kaca, lemari, meja, kursi, tempat tidur, *handphone*
17.45 – 18.15	Sholat	Kamar/mushola	Alat sholat
18.15 – 19.00	Makan	Ruang makan	Alat makan
19.00 – 20.00	Belajar	Kamar	Alat tulis (spidol, pulpen, buku, tas, kotak pensil). *handphone*
20.00 – 21.00	Main *game*	Kamar	Perangkat komputer, *handphone*
21.00 – 05.00	Tidur	Kamar tidur	TV, *handphone*, radio, komputer

III.2 Strategi Perancangan

Film merupakan suatu media komunikasi massa yang berperan penting untuk keberlangsungan perkembangan media elektronik. Film juga dapat menjadi media informasi yang bersifat realita dan menjadi sebagai alat ekspresi kesenian yang dihasilkan oleh budaya. Terdapat beberapa faktor teknologi sebagai penunjang gambar untuk jadinya sebuah film yaitu menggunakan fotografi, rekaman suara serta musik sebagai pendukung jalannya film untuk menambahkan kesan dramatis pada film tersebut (Effendi. 1986: h.239).

Dalam melakukan perancangan dibutuhkan strategi yang mendukung rancangan agar pesan yang diinformasikan tersampaikan kepada khalayak sasaran. Prosesi tari Andun pada Bimbang Adat merupakan hal yang penting untuk diketahui oleh masyarakat suku Serawai Kabupaten Bengkulu Selatan. Maka dari itu dibuatlah rancangan media informasi yang diharapkan akan mampu menyampaikan pesan kepada khalayak sasaran. Dalam peracangan informasi yang mengenai tari Andun ini media yang akan digunakan adalah media elektronik yaitu video profil. Menurut Effendy (2003: h. 210) film dokumenter merupakan sebuah karya yang dibuat mengenai kenyataan. Pemilihan media utama berupa video profil pada perancangan ini karena tidak terdapatnya informasi yang jelas terhadap prosesi tari Andun pada Bimbang Adat, maka dari itu video profil dijadikan sebagai media utama untuk memberikan informasi penting yang terdapat dalam kandungan tari Andun pada Bimbang adat.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Dalam perancangan ini tentunya ada tujuan komunikasi yang ingin dicapai, terdapat beberapa hal yang menjadi tujuan dari sebuah komunikasi agar pesan yang disampaikan komunikator dapat dipahami oleh komunikan. Tujuan komunikasi dari perancangan ini adalah untuk menarik perhatian dan membujuk khalayak secara tidak langsung agar ingin mengetahui informasi prosesi ritual adat yang terkandung banyak makna dalam tari Andun pada *Bimbang* Adat.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Menurut Shannon & Weaver (1949) menjelaskan bahwa komunikasi yaitu kelompok orang yang melakukan interkasi untuk saling mempengaruhi dengan menggunakan bentuk komunikasi seperti bahasa verbal, bentuk eksperi, muka maupun menggunakan lukisan dan teknologi.

Pada perancangan ini digunakan dua pendekatan komunikasi yaitu pendekatan visual, pendekatan verbal dan juga pendekatan *audio* yang diharapkan mampu menumbuhkan kesadaran khalayak sasaran agar dapat memahami informasi yang disampaikan. Berikut ini uraian pendekatan komunikasinya, yaitu:

a. Pendekatan Visual

   Dalam perancangan ini pendekatan visual ditampilkan dalam bentuk video yang terdapat beberapa pengambilan gambar seperti *cinematic shoot.* Dalam perancangan ini akan menampilkan *lanscape* kota Manna Kabupaten Bengkulu Selatan dan urutan penyajian tari Andun beserta penjelasan yang mengenai hal-hal penting yang harus diketahui mengenai tari Andun pada acara *Bimbang* adat. Dengan pendekatan visual seperti ini diharapkan khalayak sasaran dapat dengan mudah memahami informasi yang diberikan.



Gambar III.15 Referensi *Cinematic Shoot*
Sumber: https://www.cinema5d.com/10-tips-cinematic-wedding-video-gh4/
(diakses pada 25/5/2018)

   Menggunakan teknik pengambilan gambar *cinematic shoot* ini agar lebih terkesan dan memberikan ketertarikan khalayak sasaran dalam melihatnya dengan menggunakan tone warna biru yang memberikan kesan dramatis.

b. Pendekatan Verbal

Dalam perancangan ini pendekatan secara verbal digunakan adalah dengan menggunakan narasi informatif bahasa Indonesia, menggunakan gaya bahasa yang digunakan dalam perancangan ini merupakan gaya bahasa yang formal, agar informasi tari Andun pada *Bimbang* Adat dapat disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.

c. Pendekatan Audio

Perancangan ini menggunakan pendekatan komunikasi berupa audio untuk memberikan informasi kepada khalayak sasaran agar dapat menarik perhatian khalayak sasaran pada saat menyampaikan informasi. Pendekatan audio yang dilakukan pada perancangan ini berupa narasi dengan menggunakan bahasa Indonesia yang formal agar visual yang ditampilkan ke khalayak sasaran yang dibantu dengan memberikan narisi berupa teks agar dapat tersampaikan dan dipahami. Audio yang disampaikan bukan hanya narasi, dalam perancangan ini pendekatan audio akan ditambah dengan *background* musik yang berupa instrumen musik tradisional agar mampu menarik khalayak sasaran.

III.2.3 *Mandatory*

Mandatory yaitu lembaga atau peruhasaan yang menjadi sumber untuk menguatkan informasi yang akan disampaikan agar dapat dipercaya dan diterima oleh penerima informasi tersebut. Berikut beberapa *mandatory* pada perancangan ini:

- Sanggar Rentak Selatan

  Sanggar Rentak Selatan (SRS) merupakan salah satu tempat kegiatan seni yang terletak di Kabupaten Bengkulu Selatan. Sanggar Rentak Selatan ini bergerak pada bidang kesenian tari dan musik pengiring pada saat melakukan pentas seni di Kabupaten Bengkulu Selatan. Sanggar Rentak Selatan ini dipilih karena sanggar yang masih aktif.



Gambar III.16 Logo Sanggar Rentak Selatan
Sumber: https://www.facebook.com/sanggar.r.selatan
(Diakses pada 25/5/2018)

- Dinas Pariwisata

Dalam perancangan ini terdapat satu badan dinas yang mengurus pelestarian kesenian di Kabupaten Bengkulu Selatan yang menjadi *mandatory* dari media informasi yang dirancang yaitu Dinas Pariwisata Kabupaten Bengkulu Selatan. Dinas Pariwisata merupakan dinas yang mengurus segala sesuatu yang berkaitan dengan pelestarian kesenian yang ada di Kabupaten Bengkulu Selatan sehingga perancangan ini sangat diharapkan mampu menyampaikan pesan dari program yang telah dijalankan oleh dinas pariwisata.



Gambar III.17 Logo Bengkulu Selatan
Sumber: http://bengkuluselatankab.go.id/wisata/
(Diakses pada 25/5/2018)

III.2.4 Materi Pesan

Pesan merupakan sesuatu informasi yang penting sehingga terdapat kesulitan dalam menentukan gagasan untuk dapat dituangkan kedalam lembaga yang dituju. Pesan yang akan dituangkan harus disusun dengan bentuk yang layak karena bertujuan agar tidak menimbulkan kesalahpahaman. Hal tersebut dilakukan untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan (Sastropoetro, 1982, h.13).

Materi pesan dalam perancangan informasi yang akan disampaikan yaitu melalui media video dan media cetak, dengan pesan yang disampaikan dari informasi umum tari andun seperti menjelaskan makna dan nilai yang terkandung pada tari andun dan prosesi tari Andun pada Bimbang Adat. Materi pesan yang disampaikan bertujuan agara khalayak sasaran dapat mengetahui pengetahuan informasi yang terkandung pada tari Andun.

Narasi yang digunakan pada informasi tari Andun melalui media video profil ini yaitu narasi informatif yang mencakup pengetahuan dari tari Andun dengan menggunakan teks dan narasi secara lisan yang berbentuk audio.

III.2.5 Gaya Bahasa

Menurut Albertine (2005) menjelaskan bahwa gaya bahasa merupakan bahasa yang literal supaya informasi dapat tersampaikan dan dipahami oleh orang yang melihatnya. Gaya bahasa yang digunakan harus memiliki kesan yang meliputi citra dari apa yang disampaikan, arti kata, dan simbol (h.15).

Menggunakan kata yang merupakan penegasan akan membuat pembaca tidak terlalu bosan dengan memikirkan kata tersebut. Adapun majas yang digunakan yaitu majas Hipalase, majas ini merupakan semacam gaya bahasa di mana sebuah kata tertentu yang terdapat pada kalimat digunakan untuk menerangkan sebuah kata, yang seharusnya digunakan pada sebuah kata yang lain. jenis bahasa yang digunakan dalam perancangan ini adalah bahasa indonesia yang formal, agar informasi yang disampaikan dapat dipahami oleh khalayak sasaran. Didalam media video ini terdapat beberapa narasi yang menggunakan bahasa penegasan agar pesan atau informasi yang akan disampaikan dapat dipahami dan dimengerti oleh khalayak sasaran.

III.2.6 Strategi Kreatif

Moriarty (1991) menjelaskan bahwa proses strategi kreatif yang berfikir untuk mememiliki kemampuan untuk menciptakan sebuah objek yang melibatkan identitas menjadi alternatif untuk memberikan pendekatan yang efektif untuk dapat menarik perhatian khalayak sasaran yang sudah ditentukan (h.52).

Perancangan informasi melalui media video ini dipilih karena kurang terdapatnya informasi yang dapat memberikan kejelesan pengetahuan yang disampaikan, media video ini juga memiliki beberapa elemen yang membantu kelancaran seperti terdapatnya *audio*, gambar, dan narasi yang langsung menjelaskan kejadian pada tari Andun. Pada media lainya menggunakan ilustrasi tambahan yang digunakan untuk mengundang daya tarik target yang dituju.

Melakukan peracangan dengan menetapkan strategi kreatif untuk menentukan proses yang harus dilakukan dalam melakukan pengeksekusian hasil karya yang lebih maksimal agar sesuai dengan perancangan yang telah direncanakan. Dalam perancangan strategi kreatif ada tiga segmentasi yang harus dilakukan, yaitu:

III.2.6.1 *Copywriting*

Agustrijanto (seperti dikutip oleh Frank Jefkins, 2002, h.33) menjelaskan bahwa *copywriting* merupakan sebuah penulisan naskah yang memiliki seni dan makna yang terkandung didalamnya agar penjualan maupun informasi yang dilakukan sangat persuasif dan benar-benar kuat.

Copywrinting pada perancangan yang akan digunakan yaitu “Pesona Budaya Bengkulu” yang menjadi *tagline* dari identitas tari Andun. *Copywriting* tersebut dipilih memiliki pesan yang berarti keindahan dari adat budaya Bengkulu yang terdapat pada tari Andun, memiliki beragam acara adat ritual tradisional budaya yang terdapat dari satu kegiatan kesenian. Dan juga terdapat *headline* yang digunakan yaitu “ Mengenai Makna dalam Prosesi Tari Andun pada Bimbang Adat” yang dimana menjadi pesan untuk menyatakan bahwa terdapat informasi tari Andun.

III.2.6.2 Ide Cerita dan Sinopsis

Pada perancangan ini, sebelum melakukan pengambilan gambar hal yang dilakukan yaitu dengan mencari ide-ide cerita yang ingin dibuat agar mempermudah untuk melakukan proses yang akan dilakukan. Ide cerita yang dibuat pada perancangan ini yaitu:

Kedua pengantin yang sedang melakukan pernikahan dengan membuat acara tersebut menjadi meriah dengan melaksanakan pernikahan secara adat daerah. Kabupaten Bengkulu Selatan memiliki adat pada saat melakukan penikahan yaitu Bimbang Adat, bimbang adat tersebut biasanya disebut dengan pesta rakyat dimana terdapat beberapa prosesi didalamnya terutama prosesi Tari Andun. Tari Andun ditampilkan semeriah mungkin dengan melibatkan masyarakat yang berbondong-bondong ingin menari bersama dengan pengantin sekaligus untuk mendapatkan kenalan baru pada acara Malam Gegerit. Tari Andun tersebut dilaksanakan dengan beberapa urutan rangkaian yaitu malam gegerit, numbak kebau dan nari palak tanggau. Pada prosesi tari Andun, hal yang paling menarik yaitu Numbak Kebau karena pengantin harus menari dengan menggunakan seekor kerbau dimana hal tersebut telah menjadi keputusan adat.

III.2.6.3 *Storyline*

Storyline yaitu alur dari rangkaian kejadian yang terdapat pada sebuah cerita yang berbentuk media video, foto dan buku. Pada setiap kejadian dihubungkan dengan sebab dan akibat (Stanton, 1965, h. 14). Berikut ini *storyline* yang akan dibuat dalam perancangan informasi tari Andun:

Tabel III.2 *Storyline* Video Tari Andun
Sumber: Dokumentasi Pribadi

No	*Scene*	Visual	Narasi	Seting
1	Opening	Lanscape Kota Manna Bengkulu Selatan	Kebudayaan Suku Serawai merupakan Kebudayaan	Tempat: Kota Manna

			yang terletak di Kabupaten Bengkulu Selatan	*Audio : Back Sound & Narasi*
2	Persiapan pengantin dan penari	Menampilkan pengantin yang sedang memakai inai.	Suku Serawai memiliki acara ritual pada acara penikahan yang disebut Bimbang Adat	Tempat: Dalam ruangan, rumah pengantin *Audio : Back Sound & Narasi*
3	Adegan memperlihatakan prosesi tari andun	Menampilkan acara ritual seperti Malam Gegerit, Numbak Kebau dan Nari Palak Tanggau	Proses yang dilakukan yaitu pelaksanaan tari andun dengan beberapa ritual antara lain malam gegerit, numbak kebau dan nari palak tanggau	Tempat: Rumah Pelaksana Bimbang Adat *Audio : Back Sound & Narasi*
4	Adegan Tari Andun	Menampilkan sajian tari Andun	Tari Andun merupakan tarian adat yang digunakan sebagai tempat	Tempat: Rumah Pelaksana Bimbang Adat

			pertemuan para bujang dan gadis sebagai ajang kenalan dan cari jodoh, selain itu sebagai wujud perpisahan sepasang pengantin dengan kawan-kawannya semasa lajang	*Audio : Back Sound & Narasi*
5	Adegan pengantin perempuan dibawa ke arena atar-atar	Memperlihatkan pengantin yang dibawa ke arena atar-atar dan memperlihatan atar-atar dan memperlihatkan adegan tari andun	Dalam prosesi tari andun kedia pengantik yang sudah dinikahkan dibawa kesebuah arena untuk diajak menari bersama para bujang gadis, kedua pengantik didudukan diatas kasur disebuah tempat yang	Tempat: Rumah Pelaksana Bimbang Adat *Audio : Back Sound & Narasi*

			diberinama atar-atar.	
6	Adegan seni dendang pengiring tari andun	Memperlihatakan acara seni dendang		Tempat: Rumah Pelaksana Bimbang Adat *Audio : Back Sound*
7	Adegan gerakan tari Andun	Memperlihatkan gerakan-gerakan tari Andun. Gerak Mbukak, gerak Naup, gerak Nyantang	Tari andun memiliki tiga gerakan yang dilakukan yaitu gerakan Mbukak, Gerakan Naup, dan gerakan nyentang, masing-masing gerakan memiliki makna yang terkandung didalamnya	Tempat: Rumah Pelaksana Bimbang Adat *Audio : Back Sound & Narasi*
8	Adegan gerakan Mbukak	Memperlihatan gerakan Mbukak yang dilakukan pada tari Andun	Gerakan Mbukak ini melambangkan sikap	Tempat: Rumah Pelaksana

			keterbukaan yang harus dimiliki seseorang agar saling mengerti, terbuka untuk saling membantu dan sesuai dengan sistem kekerabatan yang erat	Bimbang Adat *Audio : Back Sound & Narasi*
9	Adegan gerakan Naup	Memperlihatan gerakan Naup yang dilakukan pada tari Andun	Gerakan Naup ini berarti merangkul, gerakan ini memiliki makna yaitu ketika perempuan atau laki-laki memutuskan untuk menjalin kehidupan rumah tangga, keduanya siap menyimpan rahasia bahkan aib serta janji untuk kuat	Tempat: Rumah Pelaksana Bimbang Adat *Audio : Back Sound & Narasi*

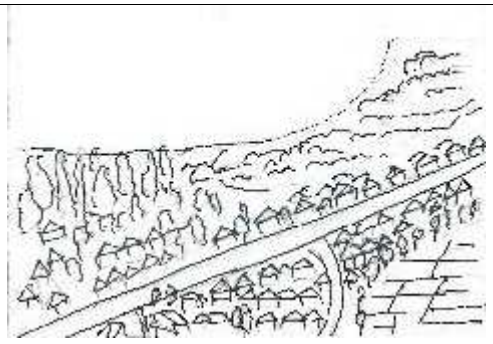
			menghadapi cobaan	
10	Adegan gerakan Nyentang	Memperlihatan gerakan Nyentang yang dilakukan pada tari Andun	Gerakan Nyentang meruapakan geraka yang memiliki makna yang masih berhubungan dengan perkawinan, untuk perempuan apabila sudah berumah tangga biasanya hanya menerima apa saja yang diberikan suaminya	Tempat: Rumah Pelaksana Bimbang Adat *Audio : Back Sound & Narasi*
11	Adegan Malam Gegerit	Memperlihatan penari dan pengantin melakukan tari Andun pada saat Malam Gegerit	Pada Malam Gegerit taro amdim dilaksanakan setelah kedua mempelai dinikahkan untuk memberikan kesempatan	Tempat: Rumah Pelaksana Bimbang Adat *Audio : Back Sound & Narasi*

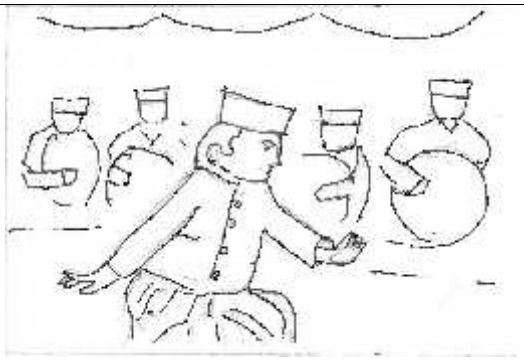
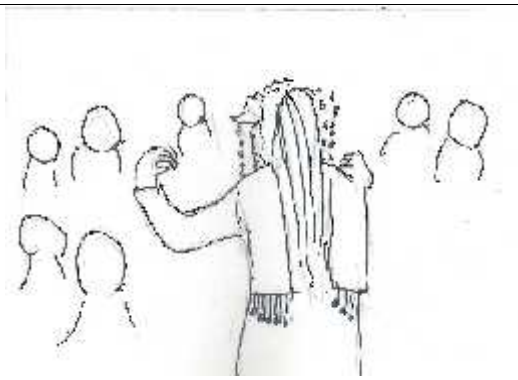
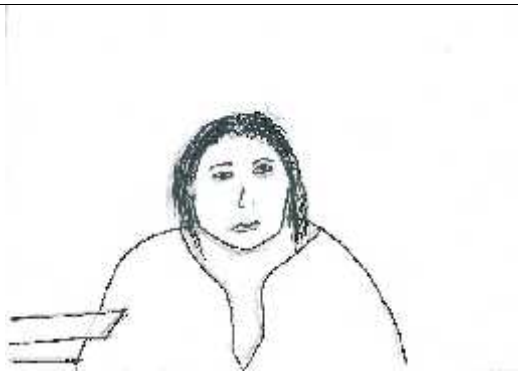
			kepada para bujang dan gadis untuk mendapatkan kenalan baru	
12	Adegan Palak Tanggau	Memperlihatan penari dan pengantin melakukan tari Andun pada saat Nari Palak Tanggau	Acara Palak Tanggau yaitu tarian yang dilaksanakan menjelang pengantin menaiki pelaminan dan bersiap memasuki rumah	Tempat: Rumah Pelaksana Bimbang Adat *Audio : Back Sound & Narasi*
13	Adegan Numbak Kebau	Memperlihatan penari dan pengantin melakukan tari Andun pada saat Numbak Kebau	Acara Numbak kebau ini tari andun dilakukan dengan menggunakan seekor kerbau yang dikelilingi para penari dan kedua pengantin	Tempat: Lapangan *Audio : Back Sound & Narasi*
14	Selesai		*Motion graphic Logo mandatory*	*Audio : Back Sound*

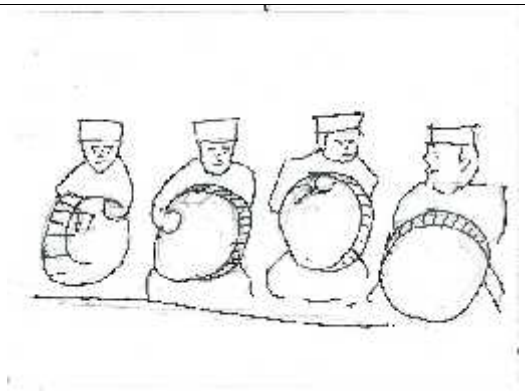
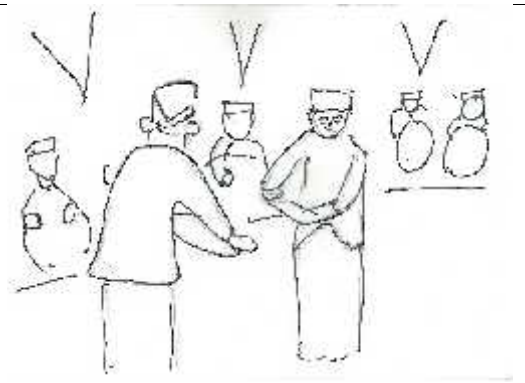
III.2.6.4 *Storyboard*

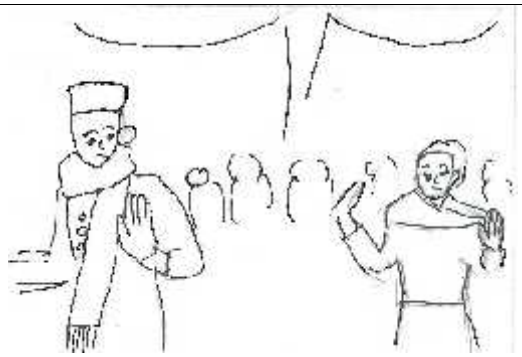
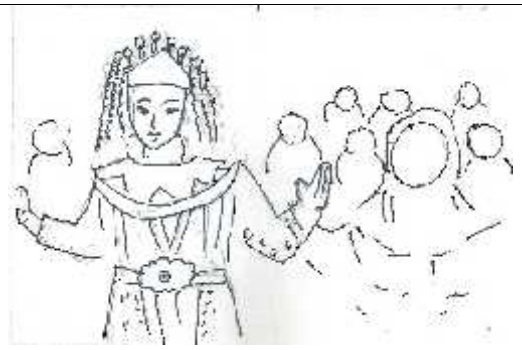
Storyboard merupakan sebuah gambaran atau sketsa rancangan yang akan dibuat secara berurutan sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan atau *sinopsis* dari isi pesan. Melakukan proses *Storyboard* ini akan mempermudah dalam pembuatan cerita yang akan disampaikan kepada orang lain, serta mempermudah proses pengambilan sudut gambar yang akan dibuat. Apabila telah melalukan pra produksi seperti membuat *storyboard* akan terbayang sesuatu cerita mengikuti gambar yang telah dibuat sehingga menghasilkan pesan yang sama dengan ide cerita yang dibuat (Sora, 2017). Berikut ini adalah *Storyboard* yang sudah dibuat untuk perancangan ini:

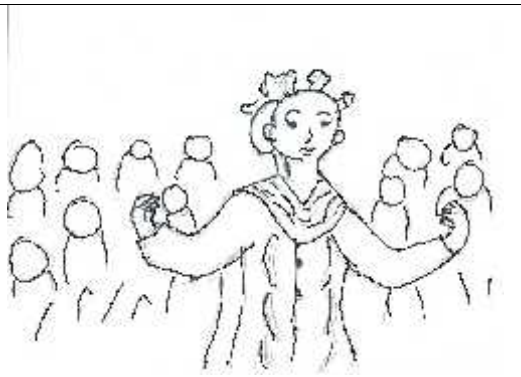
Tabel III.3 *Storyboard* Video Tari Andun
Sumber: Dokumentasi Pribadi

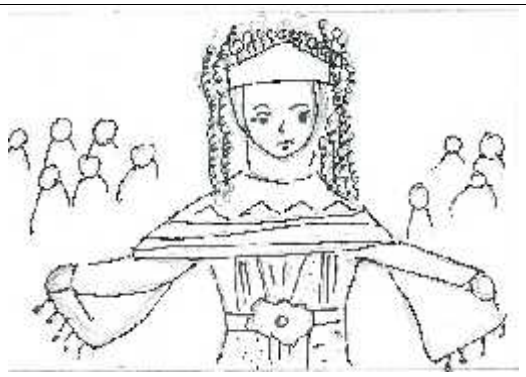
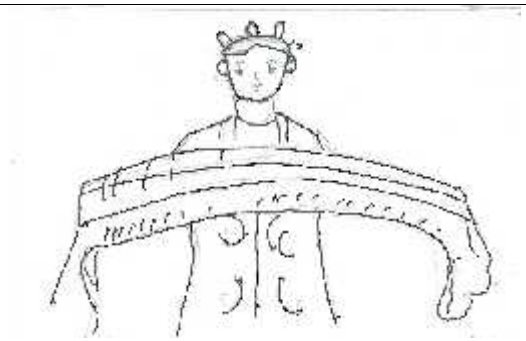
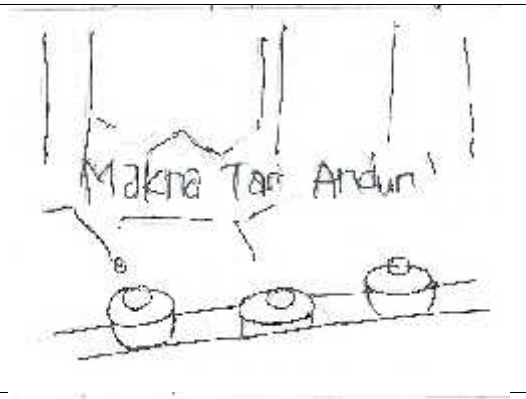
***STORYBOARD VIDEO* INFORMASI TARI ANDUN**		
SCANE	***BOARD***	***DESCRIPTION***
1.		*Intro/Opening Lanscape* Kota Manna ***Angle:*** *Bird Angel* ***Shot:*** *Extreme Long Shot* **Gerakan kamera:** *Zoom In*
2.		Kedua Pengantin ***Angle:*** *Bird Angel* ***Shot:*** *Extreme Long Shot* **Gerakan kamera:** *Zoom In*

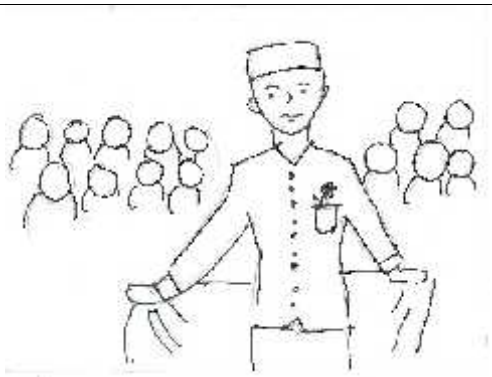
3.		Prosesi Seni Dendang ***Angle:*** *Low Angel* ***Shot:*** *Long Shot* **Gerakan kamera:** *Zoom In*
4.		Pengantin menarikan tari Andun ***Angle:*** *High Angel* ***Shot:*** *Long Shot* **Gerakan kamera:** *Pedestal Up*
5.		Pengantin Menarikan Tari Andun ***Angle:*** *Normal Angel* ***Shot:*** *Medium Shot* **Gerakan kamera:** *Dolly In*
6.		Testimoni Seniman ***Angle:*** *Normal Angel* ***Shot:*** *Big Close Up* **Gerakan kamera:** *Pan Right*

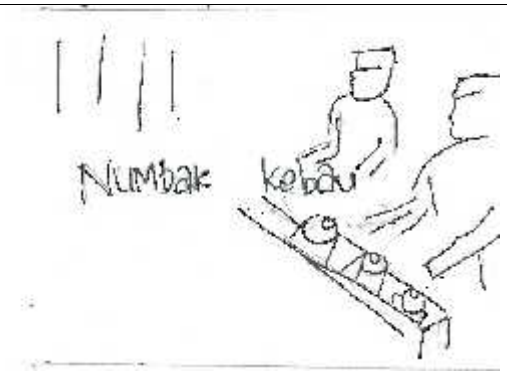
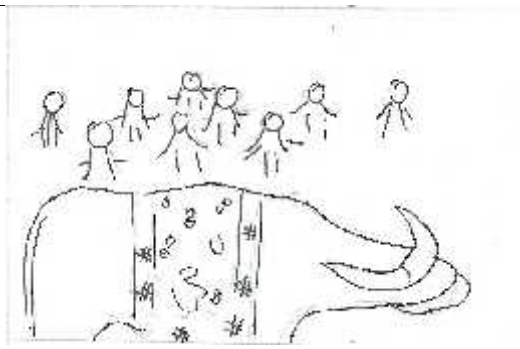
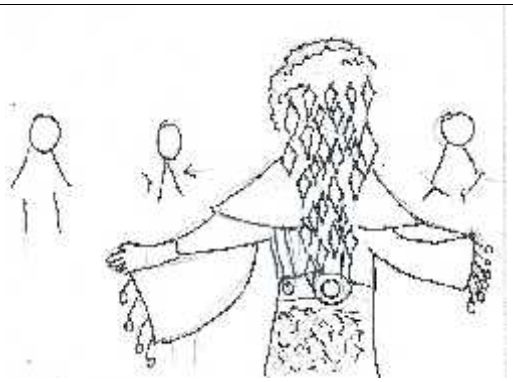
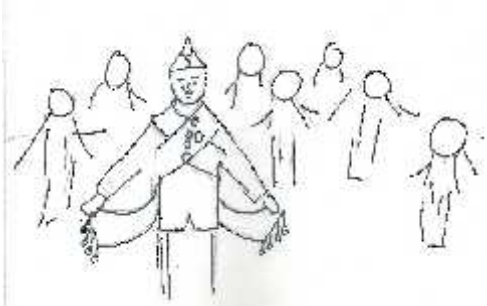
7.		Para pemain musik Rebana ***Angle:*** *Normal Angel* ***Shot:*** *Medium Shot* **Gerakan kamera:** *Dolly Out*
8.		Pertunjukan seni dendang ***Angle:*** *Frog Angel* ***Shot:*** *Long Shot* **Gerakan kamera:** *Dolly In*
9.		Pertunjukan seni dendang ***Angle:*** *Normal Angel* ***Shot:*** *Long Shot* **Gerakan kamera:** *Zoom In*
10.		Scane pertunjukan gerakan tari ***Angle:*** *High Angel* ***Shot:*** *Long Shot* **Gerakan kamera:** *Crab Right*

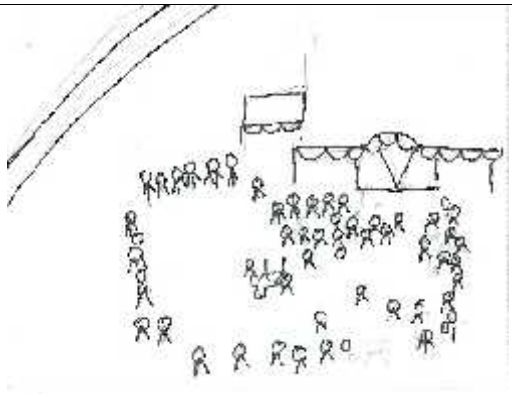
11.		Gerakan tari Andun ***Angle:*** *Normal Angel* ***Shot:*** *Long Shot* **Gerakan kamera:** *Zoom In*
12.		Gerakan tari Andun ***Angle:*** *Normal Angel* ***Shot:*** *Long Shot* **Gerakan kamera:** *Zoom In*
13.		Scane Pertunjukan gerakan Mbukak ***Angle:*** *Low Angel* ***Shot:*** *Long Shot* **Gerakan kamera:** *Dolly In*
14.		Gerak mbukak yang dilakukan oleh pengantin ***Angle:*** *Low Angel* ***Shot:*** *Long Shot* **Gerakan kamera:** *Crab Right*

15.		Gerak mbukak yang dilakukan oleh pengantin ***Angle:*** *Low Angel* ***Shot:*** *Long Shot* **Gerakan kamera:** *Crab Right*
16.		Scane pertunjukan gerakan Naup ***Angle:*** *Normal Angel* ***Shot:*** *Long Shot* **Gerakan kamera:** *Stay*
17.		Gerakan naup yang dilakukan penari ***Angle:*** *High Angel* ***Shot:*** *Close Up* **Gerakan kamera:** *Pan right*
18.		Scane pertunjukan gerakan Nyentang ***Angle:*** *Normal Angel* ***Shot:*** *Medium Shot* **Gerakan kamera:** *Pan Right*

19.		Gerakan yang dilakukan pengantin dengan menggunakan selendang ***Angle:*** *Normal Angel* ***Shot:*** *Medium Shot* **Gerakan kamera:** *Pan Right*
20.		Gerakan nyentang yang dilakukan penari ***Angle:*** *Normal Angel* ***Shot:*** *Medium Shot* **Gerakan kamera:** *Pan Right*
21.		Scane pertunjukan makna tari andun ***Angle:*** *Normal Angel* ***Shot:*** *Long Shot* **Gerakan kamera:** *Crab Left*
22.		Scane pertunjukan malam gegerit ***Angle:*** *Normal Angel* ***Shot:*** *Long Shot* **Gerakan kamera:** *Dolly In*

23.		Pertunjukan malam gegerit dengan melakukan tari Andun bersama-sama ***Angle:*** *Normal Angel* ***Shot:*** *Medium Shot* **Gerakan kamera:** *Crab Left*
24.		Scane pertunjukan nari palak tanggau ***Angle:*** *Normal Angel* ***Shot:*** *Long Shot* **Gerakan kamera:** *Zoom In*
25.		Pertunjukan nari palak tanggau sebelum memasuki rumah dilakukan oleh pengantin ***Angle:*** *Normal Angel* ***Shot:*** *Long Shot* **Gerakan kamera:** *Zoom In*
26.		Pertunjukan nari palak tanggau sebelum memasuki rumah dilakukan oleh pengantin ***Angle:*** *Normal Angel* ***Shot:*** *Long Shot* **Gerakan kamera:** *Zoom In*

27.		Scane pertunjukan numbak kebau ***Angle:*** *Normal Angel* ***Shot:*** *Long Shot* **Gerakan kamera:** *Zoom In*
28.		Para penari dan pengantin menari mengelilingi kerbau ***Angle:*** *Normal Angel* ***Shot:*** *Long Shot* **Gerakan kamera:** *Zoom In*
29.		Pengantin menari dengan menggunakan sunting muka ***Angle:*** *Normal Angel* ***Shot:*** *Close Up Shot* **Gerakan kamera:** *Zoom In*
30.		Para penari laki-laki menari bersama ***Angle:*** *Normal Angel* ***Shot:*** *Long Shot* **Gerakan kamera:** *Zoom In*

31.		Para penari numbak kebau terlihat dari atas ***Angle:*** *Bird Angel* ***Shot:*** *Extreme Long Shot* **Gerakan kamera:** *Zoom In*
32.		Scane yang menampilkan *mandatory* ***Angle:*** *Bird Angel* ***Shot:*** *Extreme Long Shot* **Gerakan kamera:** *Zoom in*

III.2.6.5 *Audio*

Audio atau backsound yaitu suara atau bunyi yang mendukung suara asli, sebagian besar *backsound* digunakan untuk mendukung suara asli agar terdengar lebih indah. *Backsound* biasa digunakan pada media seperti video, musik hingga pesan elektronik lainnya seperti informatif (Mahfudzi, 2008).

Backsound yang digunakan pada perancangan media video profil tari Andun ini yaitu:

- Berjudul : "Pantun Serawai"
- Genre : *Traditional Instrument*
- Lisensi : *Free to personal use*
- Publikasi : 15 Maret 2015
- Berjudul : "Lenggang Serawai"
- Genre : *Traditional Instrument*
- Lisensi : *Free to personal use*
- Publikasi : 18 Maret 2015

- Berjudul : “Nari Andun”
- Genre : *Traditional Instrument*
- Lisensi : *Free to personal use*
- Publikasi : 18 Maret 2015

Audio dipilih untuk memberikan kesan tradisional dari adat lokal budaya Bengkulu itu sendiri, serta ditambah dengan narasi yang mendukung teks untuk kejelasan konten.

III.2.7 Strategi Media

Gegne Briggs (seperti dikutip oleh Azhar Arsyad, 2013, h. 4) menjelaskan bahwa media merupakan suatu pembelajaran yang berguna untuk menyampaikan suatu materi.

Dalam membuat perancangan agar informasi yang disampaikan dapat diterima oleh khalayak sasaran dan mencapai target yang direncakan dengan menggunakan strategi media. Dalam perancangan ini terdapat satu media utama dan beberapa media pendukung yang sebagai penunjang media utama.

III.2.7.1 Media Utama

Dalam perancangan media informasi tentang tari Andun ini, video merupakan media yang dipilih untuk menjadi media utama penyampaian informasi kepada khalayak sasaran. Media video ini dipilih dengan alasan dapat memberikan informasi berbentuk visual melalui media *online,* dan media video juga dipilih sebagai media utama dalam perancangan ini berdasarkan survey yang dilakukan dengan penyebaran kuesioner dan wawancara karena kurang informasinya dalam bentuk visual pengetahuan informasi tari Andun pada acara *Bimbang* Adat.

III.2.7.2 Media Pendukung

Dalam perancangan ini terdapat media pendukung yang berguna sebagai pendukung media utama dalam menyampaikan pesan informasi kepada khalayak sasaran. Berikut beberapa media pendukung dalam perancangan informasi tari Andun, yaitu:

- Poster

  Poster yaitu media publikasi yang terdapat beberapa elemen seperti tulisan dan gambar untuk memberikan pesan kepada khalayak ramai agar terlihat jelas dan dapat dimengerti. Poster dapat ditempatkan di pusat keramaian yang mudah dijangkau khalayak ramai dan tergantung pada khalayak yang dituju (Kusrianto, 2007) Media pendukung poster ini digunakan sebagai media informasi sekaligus promosi yang diharapkan dapat menyampaikan pesan kepada khalayak. Konten dari poster ini tersebut merupakan visual identitas tari Andun dan informasi mengenai video tari Andun.

- Poster Infografis

  Poster Infografis ini berguna untuk memberikan informasi tari Andun secara umum dengan terdapat beberapa *scane* video untuk dijadikan visual agar terlihat menanrik dan dapat diterima oleh khalayak sasaran.

- *X-Banner*

  X-Banner yaitu media yang diletakan untuk menyampaikan pesan informasi dari suatu perusahan dan sautu event dari kratifitas lainnya, dengan menggunakan konstruksi penyangga berbentuk X sehingga banner dapat berdiri sendiri dengan memberikan informasi yang lengkap mengenai informasi apa yang ingin disampaikan (Kusrianto, 2007). Dalam perancangan media pendukung ini dipilih untuk mempermudah memberikan informasi kepada khalayak sasaran. Media x-banner ditempatkan dilingkungan khalayak ramai, sekolah dan dikantor dinas pariwisata.

- *Mini X-Banner*

  Mini X-Banner adalah bentuk *X-Banner* dalam ukuran skala yang lebih kecil sehingga dapat dipasang diatas meja. Dengan ukuran lebih kecil, maka *mini x-banner* ini dapat mengisi *space* kosong pada meja di setiap

sanggar-sanggar yang masih aktif dan dikantor dinas pariwisata diharapkan untuk mencuri perhatian dari khalayak sasaran.

- *Pamflet*

  Media *Pamflet* ini dipilih untuk memberikan informasi tentang tari andun. serta sangat berguna pada saat melakukan *launching video*, seperti mengajak hadir pada saat acara tersebut. *Pamflet* dapat diletakan dan dibagikan disetiap sekolah dan ditempatkan pada keramaian seperti alun-alun dan wisata kota.

- *Merchandise*

  Merchandise merupakan sebuah kelengkapan barang yang mempengaruhi produk utama, *Merchandise* bisa didapatkan dengan gratis apabila mengikuti syarat dan ketentuan yang sudah diterapkan (Kusrianto, 2007). *Merchandise* yang dipilih pada saat melakukan *launching* video profil ini terdiri dari *T-Shirt*, kalender, gantungan kunci, stiker, buku catatan, dan miniatur baju adat.

III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Strategi distribusi merupaka strategi yang dilakukan untuk menentukan waktu penyebaran agar lebih efektif dan dapat dipasarkan kepada khalayak sasaran. Melakukan strategi distribusi ini bertujuan untuk menyampaikan informasi melalui video ini dapat tersampaikan secara maksimal kepada khalayak sasaran. Berikut ini uraian waktu dan penyebaran media:

Tabel III.4 Strategi distribusi waktu dan media
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Media	Bulan												Tempat Distribusi
	Agustus				September				Oktober				
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
Video Profil													You Tube
Poster													Sekolah, kantor

													dinas, alun-alun, sanggar
Poster Infografis													sekolah, kantor dinas, alun-alun, sanggar
X-Banner													sekolah, kantor dinas, alun-alun, sanggar
Mini X-Banner													kantor dinas pariwisata, sanggar
Pamflet													sekolah, kantor dinas, alun-alun,
Gantungan Kunci													Tempat acara Launcing video profil tari Andun
Stiker													
Buku Catatan													
T-Shirt													
Kalender													
Miniatur Baju Adat													

Berdasarkan tabel diatas, setiap tahapan memiliki media dengan ketentuan yang berbeda. Terdapat tiga ketegori media yang harus didistribusikan yaitu media utama, media pendukung dan juga *merchandise*. Media yang pertama kali akan disebarkan yaitu media pendukung berupa poster, poster infografis, *x-banner*, *mini x-banner*, *pamlet.* Media pendukung itu sendiri disebarkan mulai dari awal bulan Agustus sampai dengan akhir Agustus. Media pendukung disebarkan terlebih dahulu untuk memberikan rasa penasaran terhadap khalayak sasaran terhadap video profil tari andun.

Setelah berakhirnya penyebaran media pendukung, maka media utama disebarkan pada khalayak. Penyebaran media utama dilakukan melalui media *online* yaitu *youtube* dari awal bulan September sampai dengan akhir Oktober.

Tabel III.5 Strategi distribusi media
Sumber: Dokumentasi Pribadi

<table>
<tr><td rowspan="3">Media</td><td colspan="12">Bulan</td><td rowspan="3">keterangan</td></tr>
<tr><td colspan="4">Agustus</td><td colspan="4">September</td><td colspan="4">Oktober</td></tr>
<tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td></tr>
<tr><td>Video Profil</td><td colspan="12">Online melalui Media Sosial</td><td>Media Utama</td></tr>
<tr><td>Poster</td><td colspan="12">Offline (sekolah, kantor dinas, alun-alun, sanggar)</td><td rowspan="6">Media Pendukung</td></tr>
<tr><td>Poster Infografis</td><td colspan="12">Offline (sekolah, kantor dinas pariwisata, alun-alun, sanggar)</td></tr>
<tr><td>X-Banner</td><td colspan="12">Offline (sekolah, kantor dinas pariwisata, alun-alun, sanggar)</td></tr>
<tr><td>Mini X-Banner</td><td colspan="12">Offline (kantor dinas pariwisata, sanggar)</td></tr>
<tr><td>Pamflet</td><td colspan="12">Offline (sekolah, kantor dinas, alun-alun,)</td></tr>
<tr><td>Gantungan Kunci</td><td colspan="12" rowspan="6">Offline (Tempat acara Launcing video profil tari Andun)</td><td rowspan="6">Merchandise</td></tr>
<tr><td>Stiker</td></tr>
<tr><td>Buku Catatan</td></tr>
<tr><td>T-Shirt</td></tr>
<tr><td>Kalender</td></tr>
<tr><td>Miniatur Baju Adat</td></tr>
</table>

Berdsarkan tabel diatas tersebut dapat diketahui bahwa selain waktu yang sudah ditentukan, masing-masing media sudah memiliki peletakkan tempat tersendiri. Berikut adalah penjelasan bagaimana media-media tersebut disebarkan:

1. **Media Utama**

   Media utama dari perancangan media informasi ini merupakan sebuah media yang berbentuk video. Video ini akan disebarkan melalui media *online* yaitu *youtube*. Video informasi ini juga akan diputar pada acara launching video yang diadakan oleh dinas pariwisata dalam program penataan ruang pariwisata dalam kategori budaya.

2. **Media Pendukung**

   Media poster disebarkan melalaui media *offline* dan ditempatkan poster ini diutamakan ditempat yang ramai seperti sekolah, alun-alun dan kantor dinas seperti pariwisata.

3. ***Merchandise***

   Merchandise diberikan setelah selesai nonton film "PESONA BUDAYA BENGKULU" yang diadakan di Sanggar Rentak Selatan. *Merchandise* yang di sediakan tidak semuanya diberikan secara gratis. Ada beberapa *Merchandise* yang memiliki harga jual untuk di perjual belikan seperti *T-Shirt* dan miniatur baju adat. Setiap *merchandise* memiliki syarat untuk mendapatkannya seperti menjawab pertanyaan kuis yang diberikan di acara tersebut.

III.3 Konsep Visual

Konsep visual dalam perancangan informasi tari Andun ini untuk memberikan pengetahuan seperti makna yang tekandung dalam gerak dan prosesi tari Andun pada Bimbang adat. Tradisi tari Andun ini harus tetap dijaga dan pelestariannya harus tetap dikembangkan agar tradisi budaya ini tersebut tetap ada dan dapat dikenal oleh para generasi penerus. Tampilan yang akan diberikan merupakan sebuah pelaksanaan tari Andun pada acara Bimbang adat yang dilaksanakan pada tujuh hari tujuh malam yang berisikan beberapa konten seperti menjelaskan prosesi acara, menjeleskan gerak dan makna yang terkandung pada tari Andun, informasi melalui media video ini ditata sedemikian rupa agar kelihatan menarik dan dapat diterima oleh khalayak sasaran, ada juga terdapat beberapa prosesi tari Andun yang hanya sebagai pengiring berjalannya tari Andun tersebut yaitu adanya prosesi seni

dendang. Untuk media utama menggunakan teknik pengambilan gambar *cinematic shot* agar terlihat lebih menarik dan tidak menyebabkan kebosanan. Pada beberapa media yang mendukung media utama menggunakan ilustrasi yang dijadikan sebagai simbol dari tari Andun yang menggunakan WPAP berkombinasi dengan *watercolor* agar lebih menimbulkan nuasna keindahan dan dramatis, terdapat dua visual yang menggunakan ilustrasi WPAP yang hanya dijadikan sebagai simbol dari perancangan ini.

III.3.1 Format Desain

Format desain yang digunakan dalam media utama dan media pendukung berbeda, karena disesuaikan dengan media yang digunakan. Berikut paparan format desain dari masing-masing media:

- **Media Utama**

  Pada perancangan media utama format video menggunakan resolusi 1920px x 1080px atau dengan *aspec ratio pixel* 16:9 untuk memberikan tampilan yang *horizontal*. Dengan menggunakan resolusi tersebut gambar yang dihasilkan akan terlihat jelas dan lancar karena hal tersebut dinamakan dengan *High Definition* (HD). Proses pembuatan video ini menggunakan *frame rate* dengan 29,97fps yang standar hal tersebut dilakukan karena kualitas dari format video mentahan yang sudah diambil menggunakan *frame rate* 59,97fps maka gambar yang dihasilkan masih terlihat bagus dan halus.

  Perancangan informasi pada media utama berupa video yang berisikan konten informasi tentang penyajian tari Andun. Berikut uraian detail dari video informasi tari Andun.

Custom video for windows

Frame size	:	1920x1080px
Frame rate	:	29,97fps
Aspect ratio	:	PAL *widescreen square pixel*16 : 9
Channel	:	RGB
Color	:	*Millions of Colors+*
Format video	:	MPEG-4(.MP4)
Duration	:	*5.30 sec*
Audio sample rate	:	48 kHz
Audio channels	:	*Stereo*
Format audio	:	mp3

- **Media Pendukung**

Berikut ini adalah format desain yang digunakan pada media pendukung:

Poster

Orientation	:	*Potrait* A3
Color Model	:	CMYK
Quality	:	Maksimum
Compression method	:	*Baseline (Standard)*
Resolution	:	*High (300dpi)*
Format	:	Cetak

Poster Infografis

Orientation	:	*Potrait* A3 (29,7cm x 42cm)
Color Model	:	CMYK
Quality	:	Maksimum
Compression method	:	*Baseline (Standard)*
Resolution	:	*High (300 ppi)*
Format	:	Cetak

X-Banner

Orientation	:	*Potrait* 60cm x 160cm
Color Model	:	CMYK
Quality	:	Maksimum
Compression method	:	*Baseline (Standard)*
Resolution	:	*High (300 ppi)*
Format	:	Cetak

Mini X-Banner

Orientation	:	*Potrait* A3 (29,7cm x 42cm)
Color Model	:	CMYK
Quality	:	Maksimum
Compression method	:	*Baseline (Standard)*
Resolution	:	*High (300 ppi)*
Format	:	Cetak

Pamflet

Orientation	:	*Potrait* A5
Color Model	:	CMYK
Quality	:	Maksimum
Compression method	:	*Baseline (Standard)*
Resolution	:	*High (300 ppi)*
Format	:	Cetak

III.3.2 Tata Letak (*Layout*)

Menurut Satria Multimedia (seperti dikutip hadid trimahardika, 2017) menjelaskan bahwa tata letak atau *layout* merupakan penyususan elemen-elemen desain dalam sebuah bidang yang berisikan informasi yang ingin disampaikan dengan menggunakan visualisasi yang menarik. Pada perancangan media informasi yang berupa video ini terdapat elemen visual yang digunakan.

Tata letak dalam pembuatan video biasanya disebut dengan sudut pengambilan gambar. Dalam proses pembuatan video teknik pengambilan gambar harus sangat diperhatikan, karena akan berpengaruh pada kesan yang akan dimunculkan.

Berikut beberapa penjelasan teknik pengambilan gambar pada peracangan media informasi ini:

- Sudut Pengambilan Gambar

  Dalam pembuatan video ini terdapat beberapa teknik pengambilan gambar seperti *Wide Shot, Mid Shot, Eye Level, Frog eye* dan *bird eye view*. Setiap teknik pengambilan gambar memiliki fungsi yang berbeda dan penggunaannya disesuaikan dengan kebutuhan. Berikut adalah penjelasan dari teknik pengambilan gambar tersebut:

  1. *Wide Shot*

     Wide Shot yang sering juga disebut dengan *long shot* adalah teknik pengambilan gambar dimana subjek ditampilkan secara keseluruhan dan dapat diidentifikasi dengan jelas meski latar belakang masih dominan.



Gambar III.18 *Wide Shot*
Sumber: https://webbisnis.com/14-tipe-shot-dalam-pengambilan-gambar-film/
(Diakses pada 24/5/2018)

  2. *Mid Shot*

     Wide Shot adalah teknik pengambilan gambar dimana subjek hanya ditampilkan beberapa bagian secara lebih rinci. Pada subjek manusia *Mid Shot* akan menampilkan kepala sampai pinggang. Tipe shot ini digunakan sebagai permulaan sebelum kemera mengambil gambar lebih dekat.



Gambar III.19 *Mid Shot*
Sumber: https://webbisnis.com/14-tipe-shot-dalam-pengambilan-gambar-film/
(Diakses pada 24/5/2018)

3. *Eye Level*

   Sudut pengambilan gambar *eye level* merupakan sudut pandang pengambilan gambar dimana penempatan kamera sejajar dengan objek (Askurifai Baksin, 2009, h.34). Dalam video informasi digunakan pada saat para penari melakukan gerakan tari pembuka.



Gambar III.20 *Eye Level*
Sumber: http://digitalfotografi.net/mengenal-angle-dalam-fotografi/
(Diakses pada 24/5/2018)

4. *Frog Eye*

   Sudut pengambilan gambar *frog eye* merupakan cara pengambilan gambar di mana kamera lebih diposisikan dengan alas dari sebuah objek atau posisi kamera lebih rendah (Askurifai Baksin, 2009, h.35)



Gambar III.21 *Frog Eye*
Sumber: http://digitalfotografi.net/mengenal-angle-dalam-fotografi/
(Diakses pada 24/5/2018)

5. *Bird Eye View*

   Teknik pengambilan gambar yang dilakukan dengan cara mengambil gambar diambil dari ketinggian, maka objek akan terlihat kecil dan jauh.



Gambar III.22 *Bird Eye View*
Sumber: http://digitalfotografi.net/mengenal-angle-dalam-fotografi/
(Diakses pada 24/5/2018)

III.3.3 Tipografi

Pengertian tipografi seperti yang ditulis oleh Danton Sihombing dalam buku *Tipografi dalam Desain Grafis*, bahwa tipografi merupakan ilmu yang mempelajari huruf secara spesifik sehingga dapat memberikan kemudahan dalam membaca. Dalam bahasa seni huruf biasanya disebut dengan tipografi. Menurut Rustan (2011) tipografi adalah salah satu ilmu bahasa dalam desain grafis yang tidak dapat berdiri

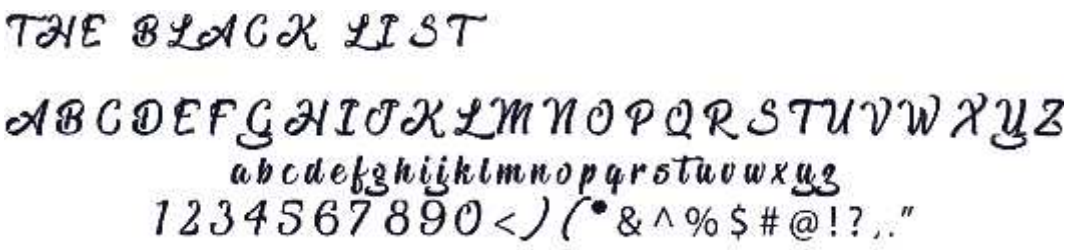
sendiri secara esklusif tanpa ada keterkaitan dengan beberapa bidang keilmuan seperti Komunikasi, Teknologi dan Psikologi (h.2).

III.3.3.1 *Font*

Menurut Sihombing (2001) bahwa *font* yang memiliki sebutan lainnya yaitu *true type font* atau *postscript font* ini merupakan huruf digital yang memiliki fungsi sebagai penerjemah dari kode-kode yang akan ditampilkan sebagai huruf yang telah sesuai kebenarannya pada saat dilihat dari *display* layar dan pada saat dilakukan percetakan (h. 9).

Dalam perancangan informasi melalui media video ini penggunaan *font* sangat diperlukan pada bagian *scane* yang menggunakan judul, *copywriting* dan narasi agar terlihat lebih menarik dan diharapkan agar dapat diterima dan dipahami dengan jelas oleh khalayak sasaran. *Font* yang digunakan pada peracangan media video informasi ini menggunakan *font* yaitu ***The Black List, Timeless dan Timeless.***

The Black List *Font* ini dipilih untuk membuat identitas dari judul tari Andun karena memiliki ciri yang menyerupai dari bentuk seperti lekukan-lekukan pada gerakan dengan keterbacaan yang jelas. **jenis *font* script yang didesain oleh** *Octotype* tahun 2014 yang memiliki keterangan seratus persen gratis untuk permasalahan pembelajaran.



Gambar III.23 *Font The Black List*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Font yang digunakan pada tagline dan narasi yaitu *Timelees* yang tergolong dalam jenis serif. *Font* ini digunakan karena seperti yang sudah dijelaskan bahwa *font* dalam jenis ini dapat menimbulkan kesan yang akrab, memiliki kesan tegas dan tahan. Hal ini bersangkut pautan dengan tari Andun yang harus dilestarikan. *Timeless* jenis *font* serif yang didesain oleh Manfred Klein tahun 2002 boleh dipergunakan secara personal, tapi apabila akan digunakan secara benar-benar

komersial maka pengguna berhak untuk membeli lisensi font ini agar dapat digunakan secara komersial.



Gambar III.24 *Font Timeless*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

III.3.4 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan visual yang digunakan untuk memperkuat informasi dari teks agar terlihat lebih jelas. Menurut kusrianto (2007) bahwa ilustrasi adalah seni gambar yang bertujuan untuk memberikan manfaat agar visual dapat terlihat dengan penjelasan (h. 140).

Pada perancangan media informasi ini, ilustrasi yang digunakan yaitu fotografi, karena fotografi memiliki unsur komposisi yang memberikan kesan lebih nyata. Menurut Rustan (2009) menyatakan bahwa fotografi memiliki kemampuan dan kekuatan terhadap media periklanan agar menimbulkan kesan yang dapat memberikan kepercayaan (h. 54). Dalam fotografi terdapat komposisi foto yang sangat diperlukan dalam setiap pengambilan gambar agar gambar yang dihasilkan akan menjadi lebih profesional dengan menggunakan komposis *the rules of third*. Menurut Djati dan Wibowo (2012) menjelaskan bahwa *the rules of third* merupakan garis atau titik yang terdapat pada *display* kamera yang berfungsi untuk menempatkan elemen visual agar menambah kesimbangan gambar (h. 20).



Gambar III.25 *The Rules of Third*
Sumber: https://www.google.co.id/search?q=the+rules+of+thirds
(Diakses pada 24/5/2018)

III.3.4.1 Ilustrasi Wedha's Pop Art Potrait

Wedha's Pop Art Potrait yang biasa disebut dengan WPAP merupakan salah satu gugus seni ilustrasi potret wajah yang menggunakan teknik bersaling-silang secara geometri dengan menggunakan kontradiksi warna-warna khusus agar dimensi dari gambar asli tidak berubah.

Selain melakukan ilustrasi secara fotografi namun terdapat ilustrasi tambahan pada simbol yang dibuat menggunakan ilustrasi WPAP (wedha's *pop art potrait*) dengan *background* menggunakan *water color* untuk memperlihatkan kesan keindahan dan dramatis. Pemilihan WPAP juga berkaitan dengan tari andun itu sendiri, karena tari andun memiliki beberapa tarian yang dijadikan menjadi satu.



Gambar III.26 Referensi Ilustrasi WPAP
Sumber: https://www.deviantart.com/afrizal-ansyah/art/Tari-Sembah-in-WPAP-606961733
(Diakses pada 24/5/2018)



Gambar III.27 Referensi Ilustrasi WPAP
Sumber: http://www.bungtopek.com/2016/07/wpap-tari-topeng-kona-bondowoso.html
(Diakses pada 24/5/2018)

III.3.5 Warna

Warna merupakan elemen yang sangat berperan penting pada suatu karya untuk menimbulkan kesan keindahan. Menurut Dameria (2007) bahwa warna memiliki unsur elemen seperti cahaya, objek dan observer agar bentuk warna tersebut dapat dilihat oleh mata manusia. Warna dapat dikenali apabila terdapatnya suatu objek yang bisa dilihat, didalam ruang gelap warna tidak bisa dikenali karena tidak dapat melihat warna yang terdapat pada objek tersebut (h.12).

Warna yang digunakan pada perancangan informasi melalui media video ini menggunakan warna yang cenderung lebih kontras dan menjadi sebagai tone warna grading. Warna-warna yang dipilih dan digunakan pada perancangan ini memiliki arti menurut Achmad Basuki (2015) yaitu:

Pada perancangan media utama ini tone warna yang digunakan yaitu warna biru dan warna merah. warna biru merupakan warna yang cenderung memiliki sifat kepercayaan, kesetiaan, kebeneran dan juga memiliki kesan kesejukan. Kode warna #2B3279, RGB (43, 50, 121), CMYK (100, 96, 19, 8).



Gambar III.28 Tone warna Biru
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Warna merah merupakan warna yang memiliki sifat emosional yang kuat, warna ini akan sangat mudah dikenali dan terlihat jelas apabila tertera pada suatu objek. Kode warna #E21F26, RGB (226, 31, 38), CMYK (4, 100, 100, 0).



Gambar III.29 Tone warna merah
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Perancangan informasi melalui media video ini juga akan menggunakan tone warna seperti *grading* yang akan digunakan pada pengambilan gambar *cinematic shot.*

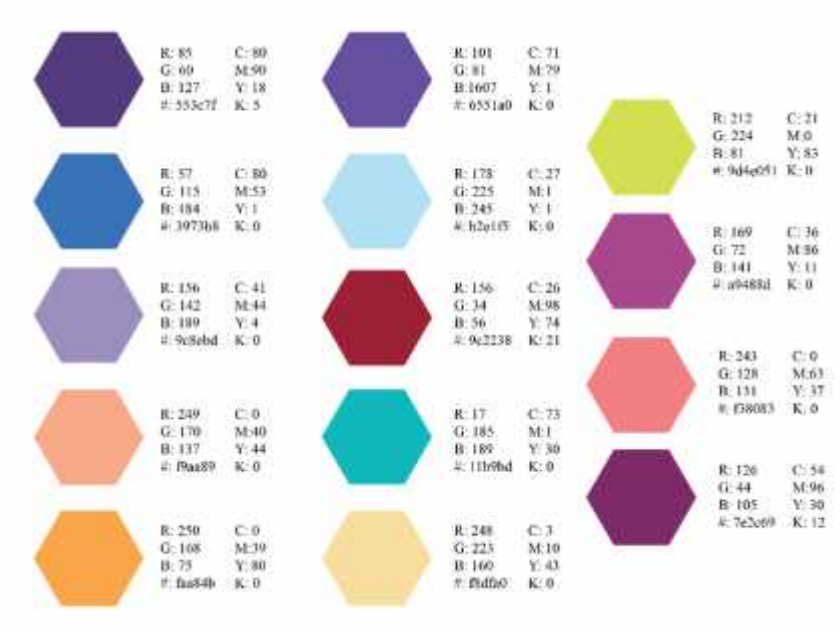


Gambar III.30 *Cinematic Color Grading*
Sumber: https://www.google.co.id/search?q=tone+color+cinematic
(Diakses pada 24/5/2018)

Selain warna pada media utama, warna pendukung juga menggunakan warna yang digunakan pada setiap elemen media pendukung. Berikut ini warna yang digunakan pada perancangan media pendukung:



Gambar III.31 Tone warna
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar III.32 Tone warna
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

III.3.6 Audio

Audio yang digunakan pada perancangan informasi pada video menggunakan instrumen musik tradisional, hal tersebut disesuaikan karena tari andun merupakan tari tradisional yang berasal dari Bengkulu Selatan, maka dari itu audio yang dipilih agar lebih menimbulkan nuansa budaya tradisional dan akan menimbulkan rasa

yang lebih pada saat melihatnya. Berikut beberapa audio yang terdapat pada perancangan ini:

1. **Monolog**

   Monolog merupakan sebuah percakapan yang dilakukan oleh seseorang yang terdapat dalam sebuah scane yang ada didalam video tanpa adanya lawan bicara. Dalam konsep perancangan media video profil tentang informasi tari Andun ini audio monolog dilakukan pada saat merekam talent yang sedang memberikan penjelasan tentang tari andun.

2. ***Voice Over***

   Voice Over merupakan audio yang tidak dihilangkan pada saat merekam objek yang diambil untuk menguatkan visual yang ditampilkan. *Voice Over* diperdengarkan dalam video tanpa memperlihatkan orang yang lagi berbicara. Dalam scane ini digunakan pada saat scane yang memperlihatkan kolintang yang sedang dimainkan.

3. ***Background Music***

   Background Music adalah sebuah musik yang tanpa adanya suara vokal dalam aliran nada untuk memberikan *mood* dalam sebuah video.

   Dalam perancangan media informasi ini, *background music* yang digunakan adalah musik *instrument* dari daerah Bengkulu Selatan. pada perancangan ini terdapatnya beberapa *instrument* musik digital dari alat musik kolintang, rebana dan biola.



Gambar III.33 Rebana
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar III.34 Kolintang
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)



Gambar III.35 Biola
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)