

PERANCANGAN FILM DOKUMENTER KAMPUNG BANDAN

Ahmad Fazri Rafsanjani¹, Huddiansyah²

¹Universitas Esa Unggul, Jakarta

²Universitas Esa Unggul, Jakarta

Jalan Arjuna Utara No.9, Kebon Jeruk, Jakarta 11510

huddiansyah@esaunggul.ac.id

Abstrak

Penelitian ini menjelaskan proses perancangan film dokumenter pada sebuah daerah bernama Kampung Badan. Tujuan untuk melakukan penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah karya film dokumenter yang menarik dan kreatif. Oleh karena itu diperlukan perhatian khusus dalam berbagai aspek, seperti warna maupun *layout* yang digunakan pada film maupun media promosi, film yang penulis buat agar tetap bisa ditampilkan kepada masyarakat. Tak hanya itu juga dalam proses pembuatan sebuah film, penulis juga memahami proses pembuatan film yang melibatkan proses visual untuk menghadirkan suasana Kampung Badan pada penonton. Penerapan *copywriting* dan *artdirecting* pun dilakukan pada pengaplikasian poster perancangan film dokumenter Kampung Badan sebagai media promosi agar tepat pada sasaran dalam pembuatan film itu sendiri.

Kata Kunci : Film, kampung bandan, dokumenter, portrait

Abstract

This research describes the process of designing a documentary film in an area called Kampung Badan. The purpose of this research is to produce an interesting and creative documentary film. Therefore, special attention is needed in various aspects, such as colors and layouts used in films and promotional media, films that the author makes so that they can still be shown to the public. Not only that, in the process of making a film, the writer also understands the process of making a film that involves a visual process to present the atmosphere of Kampung Badan to the audience. The application of copywriting and art directing was also carried out on the application of posters for the design of the Kampung Badan documentary as a promotional medium so that it was right on target in making the film itself.

Keywords : Film, kampung bandan, documentary, portrait

Pendahuluan

Setiap manusia memiliki cara tersendiri dalam mengekspresikan seni, ada yang mengekspresikan dalam bentuk syair sangat indah, dengan diiringi musik, selain itu juga ada yang diekspresikan melalui film, maupun film fiksi ataupun dokumenter. Selain itu ada juga yang dituangkan ke dalam suatu cat dan dilukiskan dalam sebuah kanvas.

Karena setiap manusia tidak sama dalam mengekspresikannya, Seiring dengan perkembangan zaman, seni pun semakin tidak terbatas. Berbagai macam cara dapat dilakukan dalam mengekspresikan seni, Bahkan di Indonesia sendiri mempunyai berbagai macam karya seni. baik itu yang tergolong dalam seni tradisional, campuran antara tradisional, dan modern.

Daya tarik masyarakat Indonesia semakin bertambah terhadap seni yang disajikan oleh para seniman di Indonesia, bukan hanya sekedar untuk dilihat-lihat, namun kini karya seni dapat dinikmati dengan lebih interaktif. Film cerita tentu mengandung cerita yang mampu menghibur penonton. Dimana film ini lazimnya dipertontonkan di bioskop dan dijual sebagai produk penjualan. Film cerita sendiri dibagi menjadi beberapa macam tergantung

dari isi cerita yang diangkat. Film cerita yang banyak diminati di industri perfilman diantaranya adalah film horror, film drama, film kolosal, film fantasi, film *romantic*, *science fiction*, dan lain sebagainya.

Film dokumenter merupakan film yang berisi re-kaman kenyataan. Film ini dibuat berdasarkan hasil interpretasi dan sudut pandang pembuatnya. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia yang dimaksud istilah sutradara yaitu orang yang memberi pengarahan, dan bertanggung jawab atas masalah artistic dan teknis dalam pementasan drama. Sutradara merupakan *creator*, *manager*, sekaligus *inspiratory* bagi anggota tim produksi. Ibarat tubuh manusia, sutradara adalah otaknya dan yang lainnya adalah seluruh anggota badan. Kere-sahan penulis adalah gkat tema potret /biografi, jenis film yang mempresentasikan sah pengalaman hidup seorang tokoh terkenal ataupun anggota masyarakat biasa yang riwayat hidupnya nggap hebat, menarik, unik atau menyedihkan. Bentuk potret umumnya berkaitan dengan aspek human interest, sementara isi tuturan merupakan kritik, penghormatan, atau simpati. Film dokumenter Kampung Badan merupakanlah satu film yang

bercerita tentang sejarah kehidupan di Kampung Bandan. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia yang dimaksud istilah sutradara yaitu orang yang memberi pengarahan, dan bertanggung jawab atas masalah artistic dan teknis dalam pementasan drama.

Sutradara merupakan creator, manager, sekali-gus *inspiratory* bagi anggota tim produksi. Ibarat tubuh manusia, sutradara adalah otaknya dan yang lainnya adalah seluruh anggota badan.

Keresahan penulis adalah angkat tema potret atau biografi, jenis film yang mempresentasikan sah pengalaman hidup seorang tokoh terkenal ataupun anggota masyarakat biasa yang riwayat hidupnya nggap hebat, menarik, unik atau menyedihkan.

Bentuk potret umumnya berkaitan dengan aspek human interest, sementara isi tuturan merupakan kritik, penghormatan, atau simpati. Film dokumen-ter Kampung Bandan merupakan lah satu film yang bercerita tentang sejarah kehidupan di Kampung Bandan. Disini saya sebagai sutrada ingin menyam-paikan hal positif kepada masyarakat masih ada rak-yat kecil yang belum layak mendapatkan tempat tinggal di kota Jakarta ini. Namun dengan keadaan tertinggal mereka tetap bersyukur dan berusaha agar mereka tetap hidup walaupun mereka tahu kapanpun tempat tinggal mereka akan digusur.

Landasan Teori dan Analisa Data

Istilah dokumenter berasal dari film Moana oleh Robert Flahert. Istilah dokumenter digunakan untuk semua film non fiksi, perkembangan film dokumenter sangat pesat semenjak era sinema verite. Kesuksesan film dokumenter membuat film dokumenter menanggung keuntungan finansial meski tanpa rilis di bioskop. Meski begitu pendanaan film dokumenter tetap eksklusif, dan sepanjang dasawarsa lalu telah muncul peluang-peluang eksibisi terbesar dari pasar penyiarnya. Dokumenter saling tumpah tindih dengan program program televisi, dengan kemunculan *reality show* yang sering dianggap sebagai dokumenter namun pada kenyataannya kerap merupakan kisah-kisah fiktif.

Komunikasi (*communication*) berasal dari bahasa Latin *communis* yang berarti sama. *Communico*, *communicotio*, atau *communicare* yang berarti membuat sama (*make to common*). Secara sederhana, komunikasi dapat terjadi apabila ada kesamaan antara penyampaian pesan dan orang yang menerima pesan. Oleh sebab itu komunikasi bergantung pada kemampuan kita untuk dapat memahami satu dengan yang lainnya (*communication depends on our ability to understand one another*) dan kemampuan penyesuaian dengan pihak yang diajak berkomunikasi. (Wilbur, 2009).

Sedangkan definisi komunikasi menurut Lydia Harlina Martono dan Setya Joewana dalam

buku “Menangkal Narkoba dan Kekerasan” (2008) adalah proses penyampaian pesan dari seseorang kepada orang lain yang bertujuan untuk memberitahu, mengemukakan pendapat dan mengubah perilaku atau mengubah sikap baik yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Empat kom-ponen ini adalah sumber, penerima, pesan dan saluran. Komunikasi massa merupakan suatu cara atau proses masyarakat untuk berkomunikasi. Komunikasi massa (*mass communication*) juga bisa disebut sebagai ko-munikasi media massa (*mass media communication*). Maka dari itu, komunikasi massa jelas berarti sebuah cara berkomunikasi atau penyampaian informasi yang dilakukan melalui media massa (*communication with media*) seperti media cetak dan elektronik. Definisi lain dikemukakan oleh Nurudin dalam buku yang berjudul “Pengantar Ilmu Komunikasi Massa” (2007 : 63) bahwa “Komunikasi massa adalah studi ilmiah tentang media massa beserta pesan yang dihasilkan, pembaca atau pendengar atau penonton yang akan coba diraih-nya, dan efeknya terhadap mereka”.

“Teori Komunikasi Massa (2000 : 10), komu-nikasi massa berfungsi sebagai *decoder*, *interpreter* dan *encoder*. Komunikasi massa men-*decode* ling-kungan sekitar kita, mengawasi kemungkinan tim-bulnya bahaya, mengawasi terjadinya persetujuan dan juga efek dari hiburan. Komunikasi massa menginte-pretasikan hal-hal yang di-*decode* sehingga dapat mengambil kebijakan terhadap efek, menjaga berlang-sungnya interaksi serta membantu anggota-anggota masyarakat menikmati kehidupan.

Analisa Data

Analisa data ialah satu cara untuk meng-olah data menjadi informasi sehingga karakteristik data tersebut mudah dipahami dan bermanfaat sebagai solusi permasalahan, terutama hal yang berkaitan dengan perancangan.

Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (Kemkominfo RI) ialah kementerian dalam pemerintahan Indonesia yang membi-dangi urusan komunikasi dan informatika, dahulu bernama Departemen Penerangan (1945-1999) lalu berganti menjadi Kementerian Negara Komunikasi dan Informasi (2001-2005) lalu berganti kembali men-jadi Departemen Komunikasi dan Informatika (2005-2009) dan perubahan terakhir sampai sekarang men-jadi Kementerian Komunikasi dan Informatika RI. Kementerian ini di pimpin oleh seorang menteri Komunikasi dan Informatika (Menkominfo) yang sejak tanggal 27 Oktober 2014 dijabat oleh Rudiantara.

Metode pengumpulan data dalam perancangan Film Dokumenter Kampung Bandan diantaranya sebagai berikut :

1. Data Primer

Dalam melakukan proses data lapangan, terbagi menjadi dalam dua jenis data yang digunakan, antara lain :

- Survei atau Observasi lapangan merupakan data yang diperoleh langsung di lapangan. Penulis melakukan observasi secara langsung agar dapat mengumpulkan data melalui pengamatan dengan mendatangi narasumber yaitu Pak Ramusin. Metode pengumpulan data primer adalah pengumpulan data yang diperoleh langsung dari pihak pertama.
- Dalam penelitian ini, pengumpulan data primer penulis diperoleh dari observasi dan wawancara lapangan. Wawancara adalah salah satu metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan dengan pihak yang terkait yang dapat memberikan informasi. Yaitu wawancara kepada narasumber Mujirin Budiharjo. Wawancara ini dilakukan guna memperkuat data observasi yang sudah diperoleh terkait tentang Film Dokumenter Bandan.

2. Data Kajian Literatur

Data formal yang didapat atau dikeluarkan oleh suatu sumber informasi, yang dikutip dan dimasukkan dalam suatu laporan dapat berupa artikel, buku, website dan lain-lain.

Komunikasi Massa

Pengertian komunikasi massa secara umum adalah proses dimana suatu organisasi membuat dan menyebarkan pesan kepada khalayak banyak (*public*). Akan tetapi pengertian komunikasi massa tidak sesederhana pengertian diatas, karena didalam komunikasi massa meliputi beberapa hal seperti isi pesan (pengolahan, pengiriman, penerimaan), teknologi, kelompok-kelompok, macammacam konteks, bentuk-bentuk audience, dan efek (pengaruh).

Strategi Publikasi

Strategi secara etimologi adalah turunan dari bahasa Yunani, *strategos*. Dapat juga diterjemahkan sebagai "Komandan Militer pada zaman demokrasi Athena. Pada awalnya strategi biasa digunakan dalam dunia militer yang diartikan sebagai cara penggunaan seluruh kekuatan militer untuk memenangkan peperangan.

Psikologi Warna

Warna dan estetika merupakan hal yang penting, karena dengan warna kita dapat membedakan secara jelas keindahan suatu objek. Pada masa sekarang ini penggunaan warna didalam bidang desain merupakan hal yang mutlak. Peranan warna sangat penting dalam mempengaruhi persepsi seorang terhadap suatu pesan yang terdapat pada suatu bidang media. Dalam desain, warna merupakan salah satu dari unsur desain.

Sir David Brewster (1831), Menjelaskan teori warna, teori ini menyederhanakan warna yang ada di dalam menjadi 4 kelompok warna yaitu primer, se-kunder, tersier, dan netral. Warna primer adalah warna yang menjadi pedoman setiap orang untuk menggunakan-kannya, terdiri dari warna merah, kuning, dan biru.

Semiotika

Semiotika adalah studi tentang tanda-tanda. Konsep tanda ini untuk melihat bahwa makna muncul ketika ada hubungan antara ditandai *in absentia (signified)* dan tanda (*signifier*). Tanda adalah kesatuan dari suatu bentuk penanda (*signifier*) dengan sebuah ide atau penanda (*signified*). Semiotika dalam istilah Barthes (1988 : 179) , semiologi pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal inital tidak dapat dicampuradukan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objekobjek itu hendak berkomunikasi, tetapi juga mengkonstitusi *system* berstruktur dari tanda. Pernyataan lain juga dikemukakan oleh Sobur (2003 : 87).

Unsur Desain

Dalam perancangan film dokumenter ini tentunya tidak terlepas dari unsur-unsur yang terdapat pada desain, yaitu :

1. Garis
2. Bidang
3. Bentuk
4. Ruang
5. Gelap terang
6. Tekstur

Prinsip Desain

Prinsip-prinsip desain adalah suatu *guide* yang dapat membantu anda dalam membuat desain sehingga desain akan mudah dan dapat menghasilkan desain yang baik. Didalam desain grafis harus mempertimbangkan berbagai prinsip demi mencapai hasil akhir yang baik.

1. Irama
2. Keseimbangan
3. Penekanan
4. Kesatuan

Konsep Media

Hasil dari wawancara yang penulis lakukan lalu disortir dengan menggunakan kriteria-kriteria tertentu untuk menjamin keabsahan konten dalam media yang akan digunakan. Oleh karena itu jumlah data yang dihitung banyak, penulis membutuhkan media yang mampu melihat puluhan karya dan data sekaligus dalam kasus ini, berupa teks dan fotografi dengan rangkaian pengklasifikasian dan pengurutan yang teratur. Penentuan media akhir turut mempertimbangkan sifat visual dasar dari kajian yang terpilih.

Tujuan Media

Tujuan dari penelitian adalah untuk memberikan informasi keresahan warga Kampung Bandan yang lingkungan hidupnya dipenuhi sampah dan kurangnya MCK/ kamar mandi. Jadi semoga film ini menjadi pengetahuan baru untuk orang-orang dan Kampung Bandan mendapat perhatian lebih oleh pemerintah atau masyarakat luas.

Strategi Media

Media pengetahuan ini merupakan hal yang sangat menarik untuk menjadikan sebuah wawasan baru bagi masyarakat yang belum mengetahui Kampung Bandan. Bahwasannya kalangan tersebut dapat mengetahui informasi tentang Kampung Bandan, Oleh karena itu penulis membuat film sebagai media yang menginspirasi dengan menampilkan elemen visual berupa sejarah dan kehidupan Kampung Bandan serta sebagai bentuk visualisasi terhadap kenyataan. Film tersebut memiliki ukuran 16:9, oleh karena itu berbentuk media film, maka bisa diharapkan sanggup untuk beredar di tengah masyarakat umum yang gemar menonton dan mencari informasi baru. Strategi media ini lalu akan berwujud secara garis besar yaitu film dokumenter sebagai media utama, media promosi yang berupa poster, *Roll banner*, promosi digital dan merchandise berupa kalender, gantungan kunci, sticker, *tote bag* dan baju.

Target Media

Seluruh perancangan strategi desain dan pemasaran Film Dokumenter Kampung Bandan turut mempertimbangkan target market yang hendak dituju beserta ekspektasi *feedback* yang bersangkutan. Berikut merupakan empat indikator signifikan target market di balik sebuah pemasaran:

1. Demografi
Demografi atau kependudukan harus mencakup seluruh kalangan atau golongan masyarakat dari berbagai lapisan. Faktor demografi yang digunakan paling luas adalah jenis kelamin, usia, besarnya keluarga, penghasilan, pekerjaan, pendidikan, agama, ras, kebangsaan dan kelas sosial. Peninjauan dilakukan terhadap khalayak sasaran yang akan diperuntukkan dalam merancang media komunikasi *visual*. Demografi sasaran promosi ini yakni para kalangan *film maker* atau *sineas*.
2. Geografi
Ditinjau dari faktor geografi, yang dimaksud disini yaitu daerah mana yang akan dijadikan sebagai tempat penyampaian pesan kepada masyarakat. Yang menjadi sasaran promosi ini yaitu seluruh Indonesia khususnya festival film seperti Minikino, Ui Film Festival, Ucfest, Malang Film Festival, Festival Film Indonesia.
3. Psikologi
Merupakan *variable* psikologi yang dapat membedakan antara orang yang satu dengan yang lainnya, seperti ketertarikan, opini, sikap, personalitas, dan gaya hidup. Ditinjau dari segi psikografis, calon penonton adalah semua masyarakat yang memiliki ketertarikan dengan film
4. Behaviour
Behaviour berarti tingkah laku, perilaku seseorang yang berpengaruh terhadap kepribadiannya. Dalam strategi media *behavior* dari masyarakat sangat perlu diperhatikan, karena hal ini berpengaruh terhadap media yang digunakan untuk promosi. Ditinjau dari *behaviora*, dimana merupakan jangkauan pemakaian dan loyalitas atau kesukaan, kesukaan konsumen, dalam hal ini yang dimaksud yaitu masyarakat, terhadap sesuatu dalam hal ini yang dimaksud media komunikasi *visual* sebagai sarana pendukung promosi Film Dokumenter Kampung Bandan. Desain media-media komunikasi *visual* tersebut diharapkan dapat menarik perhatian sesuai dengan sasaran dan efektif dalam penyampaian pesan maupun informasinya, serta memiliki ciri khas desain agar mudah dikenali.

Konsep Kreatif

Dari data yang penulis dapatkan menghasilkan beberapa poin penting yang dapat digunakan sebagai akar *brainstorming* untuk pembahasan apa yang ada didalam Film Dokumenter Kampung Bandan. Sesuai dengan judulnya film tersebut ditujukan kepada seseorang yang memiliki ketertarikan didunia film. Dalam hal

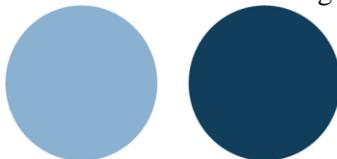
ini penulis memiliki tujuan untuk memberikan informasi-informasi menarik tentang perjalanan Kampung Bandan serta memberikan informasi bagi para penonton. Konsep poster film ialah menggunakan foto atau gaya post modern menampilkan foto dan tipe. Konsep poster film ialah menggunakan foto atau gaya post modern menampilkan foto dan type. dan secara efektif mampu memvisualkan gambaran besar dari karya yang bersangkutan. Film Dokumenter Kampung Bandan merupakan sebuah media informasi tentang kehidupan kampung bandan. oleh karena itu *keyword* dari Film Dokumenter Kampung Bandan adalah Film, Kampung Bandan dan Dokumenter.

Strategi Kreatif

Strategi kreatif merupakan pendekatan dan siste-matika berpikir yang membantu dalam penyusunan suatu promosi untuk memaksimalkan daya tarik *visual*. Berikut merupakan penjabaran strategi kreatif Film Dokumenter Kampung Bandan.

Warna

Warna merupakan salah satu unsur *visualisasi* yang menentukan *ambience* yang dibawakan oleh suatu tampilan desain, warna pun mampu merang-sang kepekaan otak terhadap emosi hingga dapat menimbulkan rasa haru, gembira, semangat, dan lain sebagainya. Selain itu juga dapat menciptakan identitas *visual* yang khas dan meningkatkan nilai estetika dalam perancangan Film Dokumenter Kampung Bandan dalam perancangan media poster, warna yang digunakan meliputi warna utama dan berbagai macam warna sebagai warna pendukung. Warna-warna tersebut digambarkan dalam skema warna sebagai berikut:



Gambar 1. Kode Warna pada Media Buku
Sumber: Ahmad Fazri, 2020

Tipografi

Tipografi berasal dari kata Yunani *tupos* (yang diguratkan) dan *graphoo* (tulisan). Dalam perkembangan tipografi adalah suatu disiplin ilmu yang mempelajari spesifikasi dan karakteristik huruf, bagaimana memilih dan mengelola huruf untuk tujuan tertentu (Rakhmat Supriyono 2010:20).

Dalam proses perancangan media promosi, pemilihan dan penerapan tipografi harus sesuai dengan selaras dengan tema yang akan diangkat

agar dapat memberikan nilai tambah bagi buku media pro-mosi tersebut. Maka dari itu, dalam proses perancangan media promosi ini pemilihan jenis-jenis tipografi harus disesuaikan dengan tema yaitu mempunyai karakter yang tegas, dinamis, *simple* serta memiliki nilai *legibility* dan *readability*. Tipografi yang akan dijadikan pilihan dalam media promosi maupun media utama pada Film Dokumenter Kampung Bandan ini adalah Sonder Sans.

**ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ**

Gambar 2. Sonder Sans
Sumber: Ahmad Fazri, 2020

Image

Dalam media poster Film sangat berperan penting sebagai penjelas kepada khalayak umum, agar dapat lebih merasakan apa yang kita sampaikan. Dalam Film Dokumenter Kampung Bandan penggunaan *image* berupa fotografi. Fotografi dimaksudkan untuk menambah atau memberi penjelasan atas suatu maksud secara *visual* dan memperindah suatu tampilan *visual* di dalam poster yang dibawanya. Mengenai topik dalam kajian yang membahas tentang kehidupan Kampung Bandan, data yang terkait merupakan hasil dokumentasi penulis.



Gambar 3. Poster Film
Sumber: Ahmad Fazri, 2020

Gaya Desain

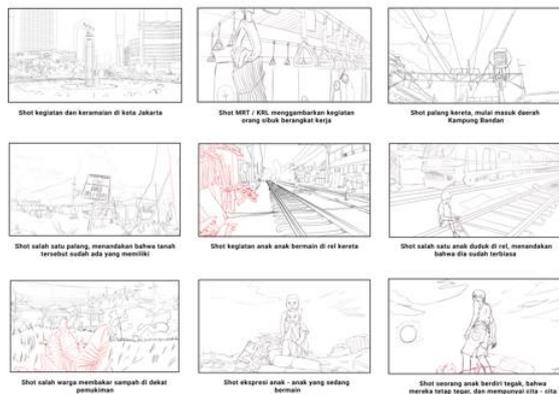
Gaya desain merupakan tahapan konvensional dalam proses merancang desain pada visual. Film Dokumenter Kampung Bandan sendiri dirancang dengan menerapkan gaya desain *Post Modern*. Serta melibatkan sebagian unsur *Late Modern* untuk men-ciptakan Komposisi layout yang non dekoratif, seperti pada hakikatnya *late modern* atau (*contemporer*) membuat suatu rancangan yang bebas berdasarkan konsep yang diusung.

Dalam proses perancangan Film Dokumenter Kampung Bandan, unsur gaya desain terdapat pada karakter tipografi dan *Late Modern* pada penyusunan desain layout. Dengan penyusunan yang non dekoratif membuat ketertarikan akan sesuatu yang berbeda dari biasanya.

Penggunaan gaya desain *Post Modern dan Late Modern* dalam Film Dokumenter Kampung Bandan menggunakan unsur bentuk non dekoratif dengan dominasi tipografi dan foto dan ilustrasi. Dari gaya desain tersebut merupakan sebagian dari keseluruhan media yang dirancang dengan menggunakan prinsip *Post Modern* yang bebas namun tetap terstruktur.

Ilustrasi

Ilustrasi adalah suatu cara mengvisualkan atau menampilkan gambar, lukisan, fotografi, dan seni lainnya yang mencondongkan subjek daripada bentuk. Tujuan ilustrasi adalah untuk menguraikan atau merangkai suatu informasi tekstual (seperti sebuah cerita, puisi, atau artikel koran) ke dalam *visual*.



Gambar 4. Ilustrasi Storyboard
Sumber: Ahmad Fazri, 2020

Layout

Layout merupakan salah satu bagian dari kegiatan desain grafis yang mana didalamnya terdapat penataan unsur-unsur grafis pada suatu halaman. Penataan unsur-unsur grafis dalam *layout* diantaranya berupa penataan elemen grafis dan konten tulisan (serta logo jika ada). Perancangan *layout* pun mengacu pada prinsip-prinsip desain yang meliputi irama, penekanan, keseimbangan, kesatuan dan proporsi. Dalam hal ini, media yang dibuat menggunakan keseimbangan yang simetris, sederhana, memiliki kesatuan yang baik, serta proporsi. Melalui *grid system*, seorang perancang grafis dapat menjalankan rangkaian sistematika guna menjaga konsistensi dalam melakukan pembuatan komposisi desain yang sistematis. Pada media buku ini menggunakan sistem 8 *grid* untuk menciptakan sebuah

komposisi *visual*. Melalui *grid system* seorang perancang grafis dapat membuat sebuah sistematika guna menjaga konsistensi dalam melakukan repetisi dari sebuah komposisi yang sudah dikerjakan.



Gambar 5. Frame Shot
Sumber: Ahmad Fazri, 2020

Media Utama

Media utama dalam perancangan tugas akhir ini adalah sebuah *buku* Autobiografi Visual. Media utama adalah media yang dijadikan pokok dan akan didukung dengan media pendukung.

Logo

Menggunakan font Sander Sans dibuat dengan membuat sketsa kasar dari media kertas sebagai uji coba menggunakan pensil dan kertas, kemudian di aplikasi kan pada Adobe Illustrator.



Gambar 6. Logo Film Dokumenter Kampung Bandan
Sumber : Ahmad Fazri, 2020

Media Promosi

Proses desain media pendukung promosi dari media cetak Film Dokumenter Kampung Bandan dengan menerapkan konsep dan unsur visual. Berikut penjabaran desain *layout* dan konsep visual yang sudah diaplikasikan kedalam media promosi.

Poster

Poster yang diaplikasikan dalam jenis *Art paper* 150 gsm berukuran A1, digunakan sebagai media penyampaian informasi mengenai acara pemutaran Film Dokumenter Kampung Bandan.



Gambar 7. Poster Promosi
Sumber : Ahmad Fazri, 2020

Banner

Pengaplikasian *Roll Banner* menggunakan bahan *Albatros* berukuran 60 cm x 160cm. akan dipasang di tempat pemutaran film buku pada saat acara berlangsung yaitu di Kineforum Jakarta Pusat.



Gambar 8. Banner
Sumber : Ahmad Fazri, 2020

Digital Promosi

Ranah digital merupakan salah satu media pro-mosi yang sangat berkembang pesat di era sekarang ini. Penggunaan media *digital* untuk melakukan pro-mosi ini menggunakan sosial media Instagram melalui fitur Instagram



Gambar 8. Feed Instagram
Sumber : Ahmad Fazri, 2020

Merchandise

Proses dari desain *merchandise* Film Dokumenter Kampung Bandan dikerjakan dengan menerapkan konsep dan unsur visual yang telah ditentukan pada bab sebelumnya. Berikut merupakan penjabaran spesifikasi dan visual konsep yang sudah diaplikasikan dan dicetak kedalam bentuk *merchandise*.



Gambar 9. Kalender
Sumber : Ahmad Fazri, 2020

T-Shirt

T-shirt atau baju menggunakan bahan *cotton combed 30s* dengan tinta sablon *DTG*. Baju digunakan untuk mempromosikan produk secara tidak langsung.



Gambar 10. T-shirt
Sumber : Ahmad Fazri, 2020

Totebag

Totebag menggunakan material *canvas* berukuran 35cm x 40cm.



Gambar 11. Totebag
Sumber : Ahmad Fazri, 2020

Gantungan Kunci

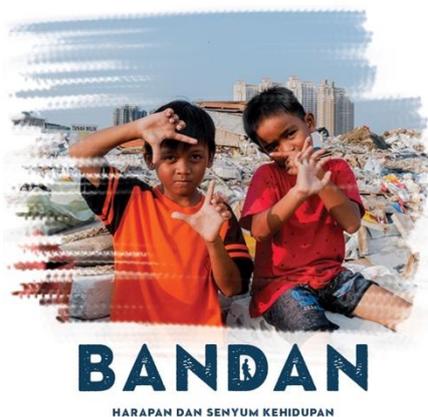
Gantungan Kunci menggunakan bahan *Acrylic* berukuran 3 cm x 5 cm



Gambar 12. Gantungan Kunci
Sumber : Ahmad Fazri, 2020

Stiker

Stiker menggunakan bahan *vinyl* berukuran 6 cm x 7 cm dengan laminating *doff* lalu dipotong sesuai bentuk logo



Gambar 13. Stiker
Sumber : Ahmad Fazri, 2020

Kesimpulan

Salah satu cara untuk menyampaikan informasi fakta melalui film yaitu film dokumenter.

Film merupakan penerjemah scenario, dimana tulisan tulisan yang ada dalam scenario nantinya akan divisualkan lewat tata pencahayaan, artistik dan masih banyak lagi. Dan orang yang bertugas untuk menginterpretasikan skenario dalam visual adalah sutradara.

Dengan mengangkat tema yang luput dari masyarakat diharapkan dapat menyampaikan keresahan sesuai apa yang telah dirancang, melalui film ini diharapkan masyarakat dapat sadar dan simpati dalam memperhatikan lingkungan dan sesama.

Saran

Dengan adanya film ini, diharapkan penonton dapat ber empati dalam film ini. Ikut merasakan apa yang ada didalam peristiwa dan dirasakan oleh karakter. Dan film ini menjadi sebuah pandangan bahwa masih ada saudara kita yang hidupnya kurang layak dan perlu dapat perhatian, karena Kampung Bandan masih memiliki harapan kepada pemerintah dan masyarakat lainnya.

Daftar Pustaka

- Alan, Hashimoto. dan Clayton, Mike. 2009. Visual Design Fundamentals a Digital Approach, Third Edition. Boston, Massachusetts: Charles River Media.
- Ardianto, Elvinaro. 2007. Komunikasi Massa Suatu Pengantar. Bandung: Rekatama Media.
- Charles, Jencks. 1960. The Language of Post-Modern Architecture. London: Academy Editions and New York: Rizzoli
- Cherry, Colin. 1966. On Human Communication:
- Darma Prawira, Sulasmi. 1989. Warna Sebagai Salah satu Unsur Seni dan Desain. Jakarta: Dirjen Dikti.
- David, Marian L. 1987. Visual Design in Dress. USA: Printed in The United States America.
- Davis, Graham. 2008. The Designer's Toolkit: 2000 Colour Palette Swatches. London, United Kingdom: Heritage Publishers.
- Effendy, Onong Uchjana. 2007. Ilmu Komunikasi Teori dan Praktik. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fauzi, M. (2018).Re-Design Logo Usaha Kecil Menengah Pada Toko Gibran Collection Di Pulang Untung Jawa.Jurnal Pengabdian Masyarakat Abdimas, 5(1), 93-97.
- Hashim, N. A., Muhammad, S. A., Anwar, T. F. T., Zahar, I., & Shuhaimi, N. F. (2021). Public Awareness Of British Pillboxes In Bachok, Kelantan From A Heritage Tourism

- Perspective. *Environment-Behaviour Proceedings Journal*, 6(18), 219-229.
- Kotler, Philip. 2002. *Manajemen Pemasaran. Jilid 1, Edisi Milenium*. Jakarta: Prehallindo.
- Kusmiati, R, Artini, Astuti, Sripudji dan Suptandar, Pamudji. 1999. *Teori Dasar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Djambatan.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi Visual: Graphic Advertising Multimedia*. Yogyakarta: ANDI.
- Lucius, C. R. (2019, December). Potensi Komposisi Warna Batik Pekalongan Sebagai Color Scheme Untuk Perancangan Bidang Desain Komunikasi Visual. In *Prosiding Seminar Nasional Industri Kerajinan Dan Batik (Vol. 1, No. 1, Pp. A7-A7)*.
- Lucius, C. R., Imanto, T., & Roespinoedji, D. (2021). Identification Of Old Javanese Food In Serat Chentini Through Visual Storytelling. *Review Of International Geographical Education Online*, 11(6), 1332-1339.
- Lupton, E. dan Philips, J. C. 2008. *Graphic Design: The New Basic*. New York: Princeton Architectural Press.
- Lynn dan Thies. 1984. *Strategi Diferensiasi*.
- Mustaqim, K., Rabbani, S. A., Surya, G. G., & Agustian, Y. (2021). Design Of Mini Plants With Self-Watering Features Using Environmentally Friendly Materials. *Review Of International Geographical Education Online*, 11(6), 1355-1367.
- Nugraha, Ali. 2008. *Pengembangan Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini*. Bandung: JILSI Foundation.
- Nugraha, I. R., & Fuad, A. (2022). Perancangan Video Profil Pada Kampanye Non-Komersial Kenali Dirimu. *Prosiding Konferensi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (Koma Dkv)*, 2, 483-491.
- Nurudin. 2014. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Pateda, Mansoer. 2001. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pertiwi, R. (2015). Kajian Perubahan Bentuk Bubu Ikan Berbahan Dasar Bambu (Studi Kasus : Rajapolah Tasikmalaya). *Jurnal Inosains*, 10(2), 75-79.
- Pertiwi, R., Judianto, O., & Fuad, A. (2021, March). Pelatihan Keterampilan Kerajinan Tangan Menggunakan Media Kertas Origami "Pengenalan Alam Dan Binatang" Sebagai Proses Kreatif Siswa/I Kb/Tk Islam Salsabila. In *Seminar Nasional & Call Of Papers Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat (Vol. 1, No. 01)*.
- Poulin, Richard. 2011. *Graphic Design: An Illustrated Understanding Fundamental Design Principles*. USA: Rockport.
- Pujiriyanto. 2005. *Desain Grafis*. Yogyakarta: ANDI.
- Suprpto, Tommy. 2009. *Pengantar Teori dan Manajemen Komunikasi*. Yogyakarta: MedPress.
- USA: Printed in The United States of America.
- Effendy, Onong. 2000. *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: PT. Rosdakarya.
- Velintino, T., Marwan, R.H. (2021). Perancangan Video Infografis Sejarah Perjalanan Mata Uang Di Indonesia. *Jurnal Inosains*, 16(2), 98-106.
- Wahyudi, T. (2020). Seniman Mengajar Sebagai Metode Program Pendampingan Psikobudaya Masyarakat. *Artchive: Indonesia Journal Of Visual Art And Design*, 1(1), 59-71.
- Widyastuti, P. A., & Huddiansyah, H. (2020). A Study Of The Process Of Building And Creating Origami Product Of Traditional Cloth West Java: Case Studi: Community Service In Paud Anggrek 011. In *Iicacs: International And Interdisciplinary Conference On Arts Creation And Studies (Vol. 2, Pp. 42-50)*.