

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN & KONSEP DESAIN

III.1. Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran digunakan sebagai pertimbangan penentuan media yang efektif untuk menyampaikan pesan sesuai dengan pertimbangan psikologis target audiens. Adanya perilaku, selera, kebiasaan, dan sikap yang berkaitan dengan target audiens. (Kasilo. 2008: Hal 13).

1. Khalayak Sasaran

a. Demografis

- Usia : 19 - 21 tahun

Target audiens yang dipilih berada dikisaran umur 19 - 21 tahun. Karena pada umur 19 - 21 tahun rata - rata rentang usia yang rawan banyak terjangkit penyakit Tuberkulosis Tulang. Hasil dari pemilihan target audiens berdasarkan kuesioner yang dibuat dan pada usia 19 - 21 menyukai informasi yang baru.

- Jenis Kelamin : Laki - laki dan Perempuan

Target audiens ditunjukkan kepada laki - laki dan perempuan karena pengetahuan ini ditujukan untuk semua jenis kelamin tanpa adanya spesifikasi khusus karena yang terjangkit tidak memandang jenis kelamin.

- Pendidikan : SMA - S1

Pendidikan sangat penting dalam penerapan pengetahuan agar apa yang didapat bisa dicerna dengan baik dan rata - rata yang gemar memainkan internet adalah kalangan remaja.

b. Psikografis

Menurut Alwisol (2005) kepribadian mencakup lima konsep yaitu karakter, tempramen, sifat, ciri, dan kebiasaan. Dalam pembahasan hanya diambil penjelesan karakter karena memiliki ketepatan pada perilaku target audiens. Karakter memiliki penggambaran tingkah laku

dengan menonjolkan nilai benar atau salah, secara perilaku yang tegas, gamblang, tidak tersembunyi dan tidak bertele - tele.

Umur 19 - 21 tahun memiliki kepribadian atau watak yang terbuka pada informasi baru dan mulai berfikir logis . Tetapi dengan cara yang tidak bertele - tele dengan adanya sifat yang mempengaruhi perbuatan dan perasaan.

c. Geografis

Secara geografis umumnya ditujukan untuk masyarakat Indonesia. Khususnya untuk masyarakat Kota Bandung yang tinggal di Kota Bandung. Karena masyarakat yang tinggal di kota Bandung menyukai hal baru dan informasi baru, serta masyarakat yang menjadi target audiens gemar atau sering menggunakan internet.

d. *Consumer Journey*

Consumer journey yaitu keseharian yang berhubungan dengan target audiens yang telah di data. Supaya informasi yang dibuat mengenai penyakit Tuberkulosis dapat sampai kepada target audiens.

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

NO	Kegiatan	Tempat	Interaksi
1	Bangun pagi	Kamar tidur	ponsel
2	Kuliah	Kampus	kendaraan, Ponsel, internet
3	Main HP	Kampus	Internet, Media Sosial
4	Main sama teman	Di <i>café</i>	Ngobrol, Ponsel, Internet
5	Pulang main	jalan	Poster, ponsel

Consumer Journey yang didapat mengenai kegiatan yang ada pada target audiens dalam kesehariannya yang dilakukan mulai dari bangun tidur hingga tidur lagi yaitu banyak menggunakan ponsel atau memakai internet.

III.2. Strategi Perancangan

Pertimbangan langkah - langkah dalam perancangan untuk mengkomunikasikan suatu informasi agar tepat sasaran yang sesuai, serta dapat diterima oleh target audiens. Tema yang dipakai adalah *flat design* yang akan dimasukan kedalam teknik pembuatan berupa *motion graphic*. Terkait dengan informasi yang telah didapat yaitu penyakit Tuberkulosis.

Asal mula *flat design* yaitu dari seni *swiss design* yang banyak menggunakan tipografi, warna, dan bentuk - bentuk yang sederhana tetapi memiliki keindahan disetiap karyanya. *Flat design* penggunaan teknik menghilangkan karakter gaya yang terkait tekstur dan gradasi juga memiliki desain yang rata dan tidak memakai banyak efek, serta tidak termasuk dalam desain 3D dan hanya menggunakan pemakaian warna yang solid juga menggunakan tipografi. (Maki, 2018, Paragraf 6. Diakses pada tanggal 02 Agustus 2018).

Adapun pengertian yang dikemukakan oleh Krasner (2008) bahwa *Motion graphic* yaitu metode yang digunakan pada setiap gerakan dan memiliki dampak dalam elemen yang ada pada sebuah layar yang bisa meningkatkan makna yang dibuat dalam setiap gerakannya. (hal 6).

III.2.1. Tujuan Komunikasi

Informasi dibutuhkan untuk menyampaikan suatu komunikasi yang mampu memberikan informasi kepada target audiens secara tepat dan efektif. Tujuan komunikasi dari projek ini untuk memberitahu kepada masyarakat tentang penyakit Tubekulosis Tulang yang termasuk penyakit berbahaya yang bisa menyebabkan kematian. Penyampaianya diawali dengan penyakit Tuberkulosis Paru sebagai pintu masuknya Tuberkulosis Tulang.

III.2.2. Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi pada konsep perancangan media informasi mengenai Penyakit Tuberkulosis Tulang yaitu memakai bahasa yang mudah dimengerti oleh khalayak sasaran. Penggunaan gambar yang dominan dilakukan dengan dasar minat baca yang kurang dari khalayak sasaran. Adapun komunikasi secara verbal dan visual adalah sebagai berikut:

1. Strategi Komunikasi Verbal

Informasi mengenai penyakit Tuberkulosis Tulang disampaikan secara verbal oleh karakter yang dibuat. Bahasa yang digunakan adalah Bahasa Indonesia yang non-formal sebagai contoh bahasa yang tidak baku agar terkesan lebih santai dan dapat mewakili target audiens, sehingga informasi dapat disampaikan dengan baik.

2. Strategi Komunikasi Visual

Strategi komunikasi visual menggunakan animasi 2D dengan gaya *flat design* sebagai tema media utamanya. Dalam animasi 2D dibuat karakter utama yang memakai pakaian dokter yang menjelaskan tentang Penyakit Tuberkulosis tulang. Dalam karakter selanjutnya ada tokoh pendukung sebagai masyarakat yang bernama Ari, visualisasi peran utama dokter dibuat *simple* tetapi tidak menghilangkan ketertarikannya dan ciri khasnya.

III.2.3. Mandatory

Demi melancarkan pendistribusian media yang dirancang, maka fungsi dari *mandatory* untuk menjalin kerjasama sebagai pihak yang akan menampilkan media yang dibuat. Maka dari itu *mandatory* sangat penting untuk membangun kerjasama yang akan menguntungkan bagi dua belah pihak. *Mandatory* dalam perancangan media informasi yang menggunakan jenis media *motion graphic* mengenai penyakit Tuberkulosis Tulang yaitu bekerja sama dengan Dinas Kota Bandung.



Gambar III.1. Logo Dinas Kota Bandung
Sumber : <https://gudrilogo.blogspot.com/2017/11/logo-kota-bandung-format-cdr-png.html>
(Diakses pada 11 Agustus 2018)

III.2.4. Materi Pesan

Materi pesan yang disampaikan bahwa terjangkit penyakit Tuberkulosis Paru sebagai pintu masuknya Tuberkulosis Tulang sangat berbahaya dan bisa menyebabkan kematian. Serta memberi tahu gejala penyakit Tuberkulosis yang bisa diketahui lebih dini.

III.2.5. Gaya Bahasa

Gaya bahasa klimaks ialah gaya bahasa yang bersifat dari dua hal yang berurutan dan memiliki intonasi dari bawah hingga memuncak . (Sora, 20, Paragraf 3. Diakses pada tanggal 02 Agustus 2018).

Gaya bahasa yang digunakan adalah gaya bahasa klimaks karena pembahasan yang ada pada video memakai bahasa sehari - hari hingga ke istilah - istilah medis yang tidak umum. Pada penyampaian kata - kata juga disampaikan apa adanya karena berkaitan dengan intonasi yang lebih santai yang mudah dipahami oleh target audiens.

III.2.6. Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang akan dipakai adalah kata - kata yang mengedukasi bagi audiens dengan sentuhan gaya *flat desain*. serta menambah karakter seorang laki - laki yang akan ada pada visual yang dibuat. Latar pendukung dibuat agar tidak membosankan, sehingga masyarakat dapat menikmati animasi 2D yang dibuat.

1. Copywriting

- Pemilihan judul dibawah bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada target audiens, bahwa Tuberkulosis Paru bisa menyebar ke tulang.

Judul : Tuberkulosis Paru Bisa Menyebar Ke Tulang?

- *Tagline* yang dipilih untuk menginformasikan bahwa virus *Mycobacterium Tuberculosis* bisa menyebabkan kematian.

Tagline: Bunuh Virus TB Sebelum Virus TB Membunuhmu!

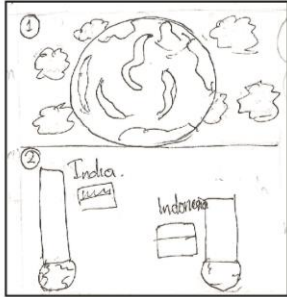
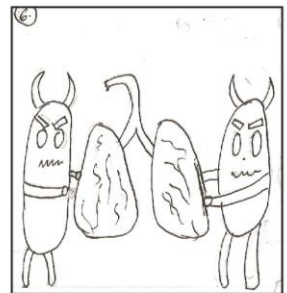
- *Headline* yang dipilih untuk memberikan informasi dan mengingatkan tentang penyakit Tuberkulosis tulang kepada khalayak sasaran.

Headline: Kenali Penyakit Tuberkulosis Sejak Dini

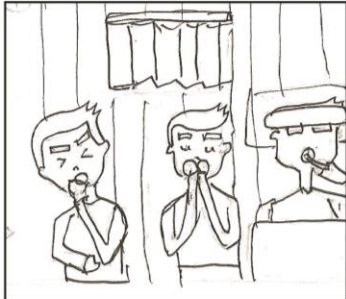
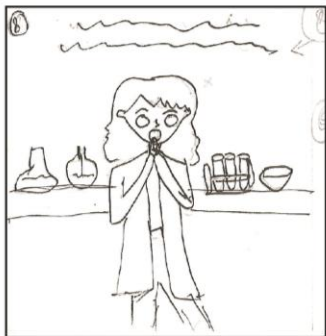
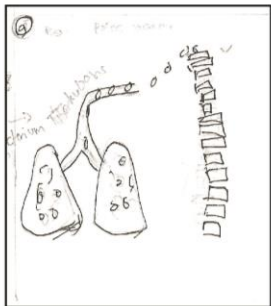
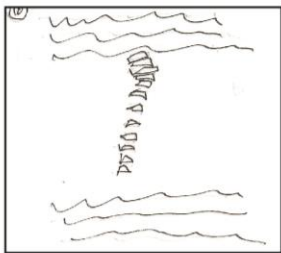
2. Storyline

Storyline merupakan penggalan ide yang dituangkan dalam cerita pendek yang dibuat. (Kasilo, 2008: hal 61).

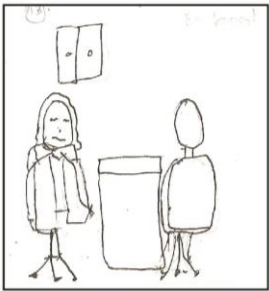
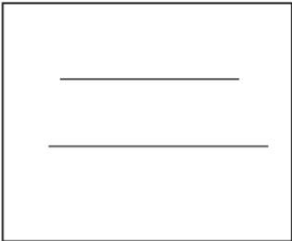
Storyline dibuat untuk mengetahui langkah – langkah dalam sebuah video yang memiliki cerita ataupun *film* animasi yang dibuat, agar jalan cerita di video bisa tersusun.

NO	Scene	Keterangan	Durasi
1		>Pada scene kesatu dan kedua akan ada gambar bumi yang terletak ditengah dan akan memutar mengeluarkan skala perbandingan negara India dan Indonesia yang memiliki jumlah terbanyak penderita penyakitTuberkulosis.	00.30
2			
3		>Pada scene ketiga akan muncul dokter yang memperkenalkan diri dan memberi tahu informasi tentang penyakitTuberkulosis.	00.12
4		>Scene keempat dan kelima dokter akan memberi tahu informasi tentang penyakit Tuberkulosis, setelah itu akan muncul virus Micobacterium Tuberkulosis.	00.24
5			
6		>Scene keenam gambar paru- paru dipukuli oleh virus dan akan muncul teks	00.14

Gambar III.2. *Storyline*
Sumber : Dokumen Pribadi
(Diakses pada 01 Juli 2018)

NO	Scene	Keterangan	Durasi
7		>Pada ketujuh muncul gejala dari penyakit Tuberkulosis Paru - paru disertai bantuan teks untuk mengetahui jenis gejalanya.	00.08
8		>Pada scene kedelapan karakter dokter wanita akan muncul dengan ekspresi kaget karena informasi bahwa Tuberkulosis Paru bisa mengenai tulang.	00.13
9		>Pada scene kesembilan gambar paru dan tulang akan berdampingan untuk virus mycobacterium menyebar di antara kedua gambar.	00.14
10		>Pada scene kesepuluh gambar tulang akan loncat - loncat dengan ditambahkan teks di dalamnya.	00.19

Gambar III.3. *Storyline*
Sumber : Dokumen Pribadi
(Diakses pada 01 Juli 2018)

NO	Scene	Keterangan	Durasi
11		>Pada scene kesebelas akan ada karakter laki-laki yang akan memper-gakan gejala Tuberkulosis Tulang.	00.19
12		>Pada scene keduabelas akan tulisan pengobatan yang diberi effect supaya tulisan itu bergerak.	00.10
13		> Tahap tigabelas akan ada seorang dokter dan pasien sedang berobat.	00.14
14		>Pada scene 14 terdapat slogan yang akan di beri effect bergerak.	00.10

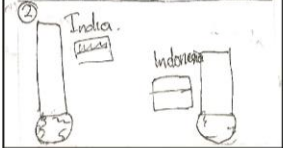
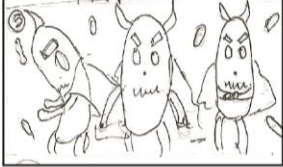
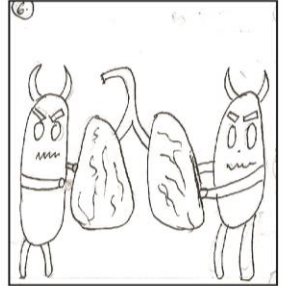
Gambar III.4. *Storyline*
Sumber : Dokumen Pribadi
(Diakses pada 01 Juli 2018)

3. *Storyboard*

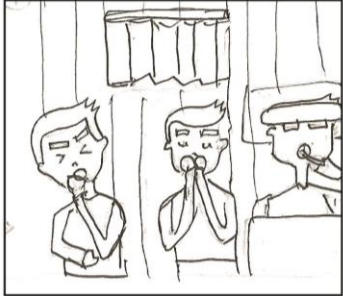
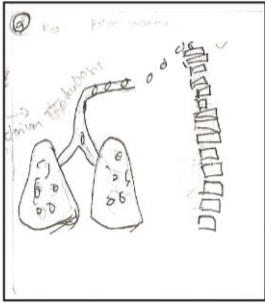
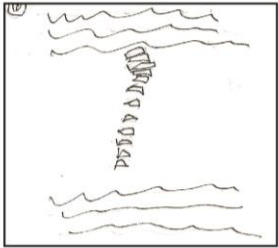
Dalam pembuatan iklan animasi diperlukannya *storyboard* agar tersusun dalam pembuatan visualnya. *Storyboard* adalah suatu cetak biru yang

digunakan untuk membuat sebuah *film*. Sebuah film yang membutuhkan sebuah gambar-gambar adegan yang dirancang oleh seorang sutradara atau desainernya. (Prakosa, 2010: hal 274).

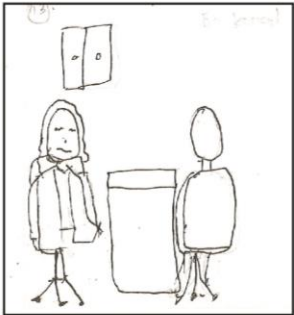
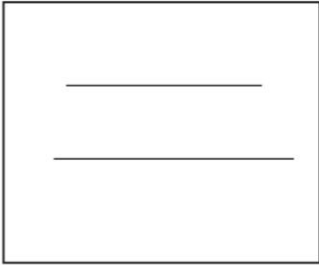
Membuat *storyboard* dilakukan agar alur ceritanya dan tempat yang dibuat untuk sebuah *film* atau *film* animasi tepat dan sesuai.

NO	Storyboard	Teks
1		
2		>Dari beberapa penyakit mematikan yang ada, TB merupakan salah satu penyakit utama yang menyebabkan kematian terbanyak di dunia. Peringkat pertama berada di India dan peringkat kedua berada di Indonesia.
3		>Hai semua perkenalkan saya dokter Martha >Tahukah anda apa itu penyakit Tuberkulosis?
4		>Penyakit TB yaitu penyakit yang disebabkan oleh virus Mycobacterium Tuberkulosis.
5		>HA HA HA Aku adalah virus Mycobacterium Tuberkulosis dan aku sangatlah berbahaya, aku bisa menyebabkan kematian HA HA HA.....
6		>Virus Tuberkulosis menjangkiti bagian tubuh manusia yaitu Paru - paru. >Tuberkulosis Paru - paru penyakit yang menular. >Penularannya melalui udara yang dikeluarkan lewat pernafasan. >Gejalanya berupa batuk sampai berbulan - bulan, nafsu makan berkurang dan mengalami demam yg berkepanjangan.

Gambar III.5. Storyboard
 Sumber : Dokumen Pribadi
 (Diakses pada 01 Juli 2018)

NO	Scene	Keterangan
7		> Gejala berupa batuk sampai berbulan - bulan, nafsu makan berkurang dan mengalami demam yang tinggi.
8		>Tahukah anda Tuberkulosis Paru dapat menjadi pintu masuknya terjangkit penyakit Tuberkulosis Tulang?
9		>Ya, Tuberkulosis Paru apabila tidak diobati akan menyebabkan virus Mycobacterium Tuberculosis menyebar kebagian Tulang
10		>Tuberkulosis Tulang merupakan penyakit yang sama dengan paru yaitu virus MycobacteriumTuberkulosis menyebar ketulang

Gambar III.6. *Storyboard*
Sumber : Dokumen Pribadi
(Diakses pada 01 Juli 2018)

NO	Scene	Keterangan
11		>Adanya pembengkakan yang terjadi pada area' tulang yang terjangkit seperti tulang belakang, siku, sendi kaki dan sendi lutut
12		>pengobatan???
13		>Bila mana mengalami gejala - gejala Tuberkulosis segeralah periksakan ke puskesmas >Obat untuk penderita Tuberkulosis disediakan gratis dipuskesmas
14		>Kenali penyakit Tuberkulosis sejak dini >bunuh virus TB sebelum virus TB membunuhmu!

Gambar III.7. *Storyboard*
Sumber : Dokumen Pribadi
(Diakses pada 01 Juli 2018)

III.2.7. Strategi Media

Agar pesan sampai kepada khalayak, perlu dibuatnya strategi media yang sesuai. Maka dari itu strategi media yang digunakan adalah membuat media informasi kepada masyarakat mengenai penyakit Tuberkulosis Tulang. yaitu dengan membuat animasi 2D.

Animasi 2D yang memiliki prinsip dasar dalam pembuatan gambar bergerak secara berkarakter dalam pembuatan film animas melewati seorang kreator animasi yang memperhatikan berbagai hal untuk pembentukan karakter yang kokoh dan solid. (Prakosa, 2010: hal 156).

Pembuatan animasi 2D yang digerakan di *software After Effect* adalah media utama yang akan diunggah di *youtube*.

a. Media utama

Pemilihan media utama berupa *youtube* karena dengan iklan yang dimasukan ke *youtube* audiens bisa mempelajari dan bisa mengerti tentang Penyakit Tuberkulosis dengan melihat visual yang ditampilkan.

Youtube merupakan media sosial yang digunakan oleh kebanyakan orang dan tempat orang untuk mencari hiburan. *Youtube* juga salah satu sarana untuk membuat pemasaran. (Helianthusonfri, 2016: hal 1).

Dengan dibuatnya iklan *Youtube* sebagai media utama, khalayak sasaran bisa lihat dengan memutarakan video viral yang terdapat dalam *Youtube*. Cara diatas adalah untuk mengakses video yang dibuat mengenai informasi tentang penyakit Tubekulosis Tulang.

b. Media pendukung

Adapun media pendukung untuk melengkapi atau menunjang media utama yang bisa dijadikan sarana untuk promosi yaitu :

- Poster

Poster adalah media pendukung yang menunjang, karena sering dilihat oleh masyarakat serta pesan dari gambar visualnya yang mudah dimengerti, poster akan di tempel di puskesmas tetapi poster juga bisa di tempel pada mading dan disetiap dinding manapun.

- Buku saku

Buku saku yang dibuat adalah untuk menginformasikan penyakit Tuberkulosis yang terdapat visual yang menarik dan informatif.

- *Totebag*

Memilih media pendukung *totebag*, karena visual atau tipografi yang akan dibuat di *totebag* akan jadi pengetahuan masyarakat yang menggunakan *totebag* untuk mengetahui bentuk dan jenis dari penyakit Tuberkulosis. *Totebag* adalah salah satu barang yang sering dipakai oleh masyarakat.

- Kalender

Kalender merupakan salah satu media yang cocok untuk dijadikan media pendukung karena barang ini sangat ada dibutuhkan oleh masyarakat untuk kegiatan sehari - hari. Dengan adanya desain kalender yang berhubungan dengan Penyakit Tuberkulosis, masyarakat bisa teringat akan penyakit Tuberkulosis.

- *Mug*

Media pendukung *Mug* salah satu media yang bisa digunakan untuk menyampaikan informasi berbentuk gambar atau tulisan. karena benda ini sering digunakan oleh masyarakat untuk kebutuhan sehari - hari.

- *Sticker*

Membuat *sticker* adalah salah satu media yang cocok untuk menampilkan karakter yang digunakan guna memberi tahu masyarakat yaitu dengan mencetak karakter virus dan dokter.

- CD dan Lebel CD

Media pendukung yang dibuat adalah cd dan lebel karena dalam sebuah iklan tidak hanya *upload* kedalam media sosial. Memasukan informasi kedalam cd adalah cara lain untuk memberitahu masyarakat, selain video edukasi yang dibuat dapat diperjual belikan.

- *Note*

Pembuatan *note* disesuaikan dengan target audiens yang setiap saat membutuhkan *note* untuk menulis apa yang penting dan dalam semua kalangan dapat berguna terlebih *note* yang dibuat adalah informasi yang mengedukasi bagi masyarakat dengan adanya pengetahuan tentang Tuberkulosis.

- *X- Banner*

X - banner dibuat berdasarkan kebutuhan target audiens. Dengan adanya *x - banner* masyarakat akan mengetahui tentang penyakit Tuberkulosis yang diterapkan pada *x- banner*.

- *Mannequin*

Diadakannya *mannequin* ialah untuk memberi tahu bentuk dari virus *Mycobacterium Tuberculosis* yang telah dibuat menjadi karakter serta adanya karakter seorang dokter juga.

- Gantungan

Diadakannya gantungan untuk memberi tahu karakter virus dan dokter yang dibuat serta rata - rata target audiens tertarik untuk memiliki gantungan.

- *Note kecil*

Saat masyarakat bingung untuk mencatat pada *event* penting atau acara penting *note kecil* adalah media paling tepat untuk masyarakat bawa kemanapun. Tidak hanya itu, *note kecil* yang dibuat terdapat informasi agar masyarakat mengetahui dan berpartisipasi tentang penyakit Tuberkulosis.

III.2.8. Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Tabel III.2. Distribusi dan Waktu Penyebaran Media
Sumber : Pribadi

Media	Bulan							
	Mei				Juni			
Video Animasi 2D								
Note Kecil								
Totebag								
Kalender								
X-Banner								
Poster								
Sticker								
Gantungan								
Note Besar								

Buku Saku									
<i>Mannequin</i>									
Mug									
<i>Cover CD</i>									

Pendistribusian akan dilakukan di Dinas Kota Bandung dan Puskesmas. Pendistribusian akan diadakan selama dua bulan. Pembagian media pendukung akan dibagikan setiap dua minggu.

- Media utama

- Youtube

Akan disebar di iklan *youtube* pada bulan Mei 2018 dengan jangka waktu 1 tahun. Dengan mengakses video yang ada pada *youtube*.

- Media Pendukung

- Buku saku, *note* kecil, *totebag*, *sticker*, gantungan, *note*, CD, *Mug*

Akan disebar dalam acara *event* yang mengangkat perihal penyakit yang akan diselenggarakan pada bulan Mei 2018 di Dinas Kesehatan Kota Bandung. Cara untuk mendapatkannya dengan mengikuti *event* yang diselenggarakan.

- Kalender

Kalender akan ditempatkan di Dinas Kesehatan Kota Bandung sebagai alat pengingat tanggal

- *X-Banner*

Fungsi *x-banner* untuk menginformasikan konten yang dibuat dalam *x-banner* tentang penyakit Tuberkulosis Tulang. Penempatan *x-banner* akan di lakukan di Puskesmas agar yang berobat bisa melihat dan membacanya.

- Poster

Fungsi dibuatnya poster adalah untuk menginformasikan penyakit Tuberkulosis Tulang. Akan ditempatkan pada Dinas Kesehatan Kota Bandung sebagai informasi yang ditempel pada dinding.

- *Mannequin*

Akan ditempatkan di Dinas Kesehatan Kota Bandung dan Puskesmas. Agar visual yang digambarkan dapat dimengerti dengan mengenal dari bentuk virus *Mycobacterium Tuberculosis* serta karakter seorang dokter.

III.3. Konsep Visual

Menurut Hendratman (2006), konsep ialah hasil kerja berupa pemikiran yang menentukan tujuan – tujuan, atau kelayakan dan segment atau audiens yang dituju. (hal 9).

Maka konsep yang dibuat adalah memberi informasi seputar penyakit Tuberkulosis kepada audiens dengan dibuatnya karakter seorang wanita memakai setelan jas dokter yang akan menginformasikan penyakit Tuberkulosis. Dibantu dengan adanya karakter pendukung serta elemen lainnya untuk menarik ketertarikan audiens. Bentuk visual akan dibuat dengan gaya *flat design*. Referensi yang dijadikan tolak ukur untuk membuat desain yaitu:

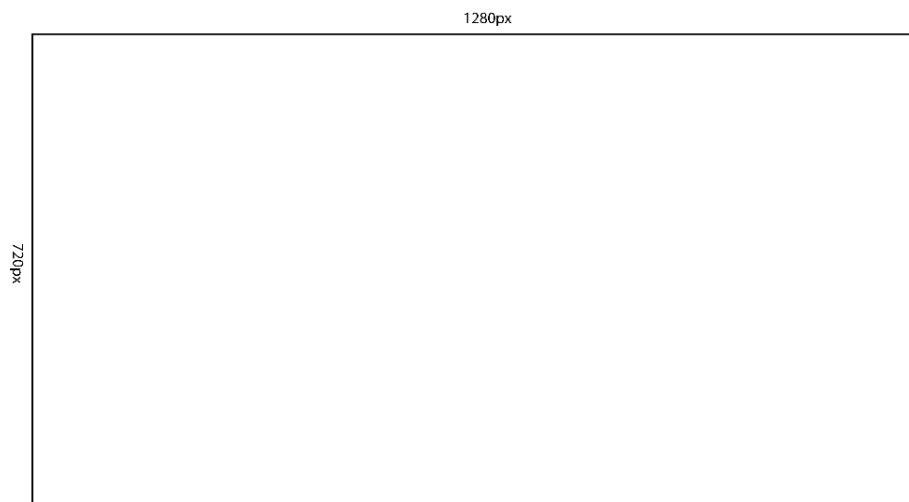


Gambar III.8. Referensi *Flat design*

Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=napmt0Raslc&t=12s>
(Diakses pada 01 juli 2018)

III.3.1 Format Desain

Ukuran yang dibuat adalah 1280px x 720px, ukuran ini dipilih agar bisa dibuka disemua media elektronik. Agar memudahkan audiens untuk melihatnya. Pengunduhan bisa dengan format Mp4 kisaran 360 dpi, 240 dpi, dan 144 dpi.



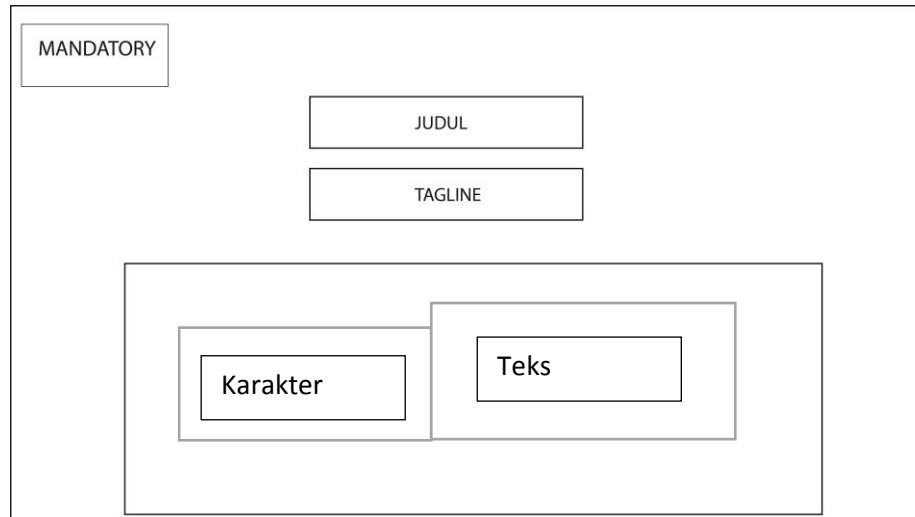
Gambar III.9. Format Desain

Sumber : Data Pribadi
(Diakses pada 01 juli 2018)

III.3.2 Tata Letak (*Layout*)

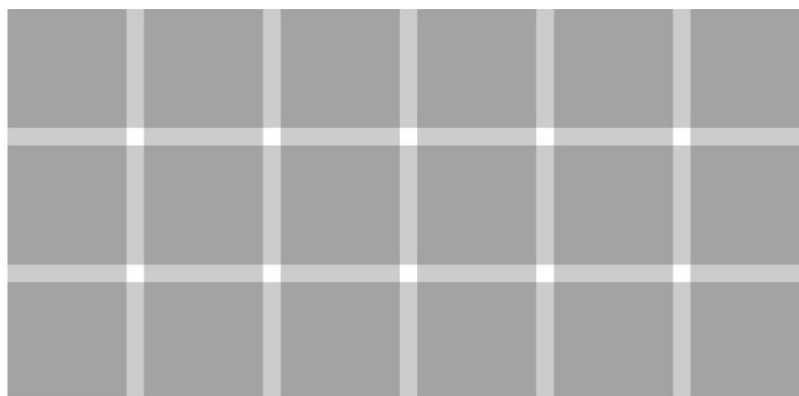
Layout dalam desain menurut Hendratman (2006) adalah usaha untuk menyusun, menata unsur - unsur grafis atau teks dan gambar yang akan menjadi media komunikasi yang lebih efektif. *Layout* yang dibuat untuk gambaran *scene* yang

pertama akan berbentuk *landscape* dan akan ada logo *mandatory* diujung kiri atas, *tagline* yang diletakan di tengah – tengah, serta visual yang diletakang dibawah. Berikut gambaran *layout*nya. (hal 11).



Gambar III.10. *Layout* membuat iklan
Sumber : Dokumen Pribadi
(Diakses pada 01 juli 2018)

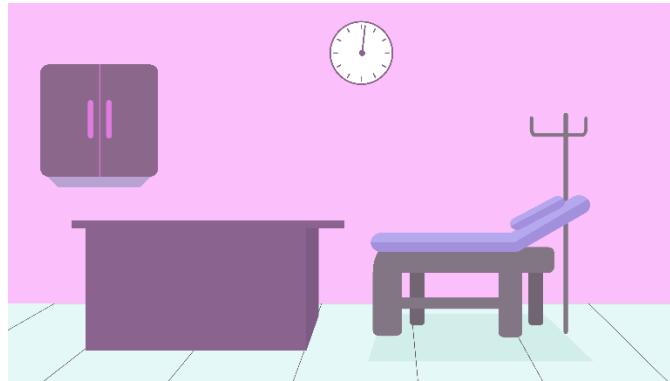
Gaya *layout* yang digunakan adalah gaya *layout* modular grid. Modular adalah baris dan kolom yang membentuk modul yang bersifat tumpang tindih. Jenis dari grid ini paling kompleks. digunakan pada ruang *vertikal* dan *horizontal* untuk berada di *layout* yang sama. (TWD, 2012 Paragraf 7. Diakses pada tanggal 02 Agustus 2018).



Gambar III.11. Contoh modular grid *layout*
Sumber : <https://kelasdesain.com/macam-macam-jenis-layout/>
(Diakses pada 01 juli 2018)

III.3.3 *Background*

Dibuatnya *background* dalam pembuatan video atau film untuk memunculkan suasana dari objek yang dibuat.



Gambar III.12. *Background* Pada pembuatan video iklan
Sumber : Data Pribadi
(Diakses pada 01 juli 2018)

Pemilihan *background* pada pembuatan video yang berada dalam ruangan dokter adalah untuk menyatukan suasana yang didapat antara karakter dan *backgroundnya*.

III.3.4 *Tipografi*

Tipografi merupakan seni memilih dan menata huruf pada ruang untuk menciptakan kesan khusus, sehingga pembaca dapat membaca semaksimal mungkin. (Hendratman, 2006 : hal 24).

Tipografi yang digunakan adalah Alin kid, Karena dalam pemilihan *font* didasarkan dengan bentuk dan karakter tipografi. Tipografi dengan visual harus menyatu agar target audiens bisa memahami dan terbawa oleh suasana yang ada pada visual yang dibuat serta pesannya bisa tersampaikan dengan baik.



Sumber : <https://www.dafont.com/alin-kid.font>
(Diakses pada 01 juli 2018)

Rancangan : Haslinda Adnan (2017)
 Lisensi : gratis (dafont.com)
 Tema huruf : *simple* dan menarik
 Jenis huruf : *Sans Serif*
Headline : Alin kids
Tagline : Alin kids

III.3.5 Ilustrasi

Ilustrasi yaitu suatu gambar yang sudah dikonsep dan dituangkan berupa sketsa, ide, karikatur, komik, lukisan. (Hendratman, 2006 : hal 22).

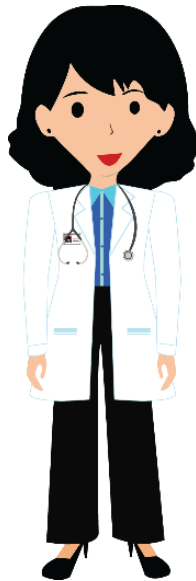
Sketsa yang divektorkan menggunakan *software Adobe Illustrator* yang dibuat dengan adanya garis dan bentuk. Setelah di vektor kan ditentukan warna untuk membuat karakter agar dapat terlihat jelas dan menarik.



Gambar III.13. Sketsa awal
Sumber : Dokumen Pribadi
(Diakses pada 01 juli 2018)

Menurut Hendratman (2006) garis tercipta dari adanya perbedaan warna, cahaya, atau perbedaan jarak. Dalam dunia grafis garis didefinisikan sebagai sekumpulan titik yang dideretkan memanjang. Studi garis yang dipakai untuk membuat karakter adalah garis lurus miring diagonal dan bersifat lembut. (Hal 15).

Pemilihan karakter sangat penting bagi pembuatan animasi karena dengan adanya tokoh atau karakter animasi akan lebih menarik serta tidak mudah bosan. Karakter utama pada video dibuat dengan garis yang lembut banyak bersifat melingkar, tidak banyak sudut, agar kesan yang timbul secara visual cenderung ramah.



Gambar III.14. *Vektor*
Sumber : Dokumen Pribadi
(Diakses pada 01 juli 2018)

Karakter utama dalam video memilih dokter wanita kisaran usia 39 tahun, karena pada bagian tubuh memiliki kesan garis vertikal semu dan ada garis tegas yang tampil pada baju menggambarkan keseriusan , gestur yang tidak berubah. Karakter dinamai dokter Ratna karena rata – rata dokter yang menggeluti dibidang *orthopedi* adalah seorang perempuan. Pemilihan warna dalam pembuatan karakter didominasi oleh warna hitam karena karakter yang dibuat memiliki ketegasan dan keseriusan yang dimiliki pada karakteristik warna hitam.



Gambar III.15. Karakter Virus *Vektor*
Sumber : Dokumen Pribadi
(Diakses pada 01 juli 2018)

Bentuk yang digunakan adalah elips karena mengikuti dari bentuk asli virus *Mycobacterium Tuberculosis* yang memiliki warna magenta dan berbentuk elips, agar target audiens mengenali karakter virus yang tidak jauh dari bentuk asli virusnya. Sifat warna ungu ini memiliki karakter warna yang misterius. Karakter yang diberi tanduk mengartikan bahwa penyakit Tubekulosis adalah penyakit yang sangat jahat atau mematikan dan bisa menggrogoti tubuh manusia. Adanya jubah dalam karakter yaitu dilambangkan seperti virus yang menular dan tidak bisa diam dalam satu tempat.



Gambar III.65. Virus *Mycobacterium Tuberculosis*

Sumber : <https://www.medkes.com/2013/04/penyebab-pengobatan-pencegahan-penyakit-tbc.html>
(Diakses pada 01 juli 2018)

Menurut Hendratman (2006) bentuk dihasilkan dari garis - garis yang tersusun yang memiliki dua bentuk (dwimatra) dan memiliki 3 dimensi (trimatra).



Gambar III.17. Karakter Pendukung *Vektor*

Sumber : Dokumen Pribadi
(Diakses pada 01 juli 2018)

Dengan dibuatnya karakter laki – laki yang diberi nama Ari untuk memperagakan peran yang terjadi pada penyakit Tuberkulosis. Dengan karakter memakai baju semi formal karena karakter laki – laki ini menggambarkan bahwa yang terjangkit paling sering yang berada pada lingkup kota yang diselaraskan dengan kostum yang dikenakan. Sama seperti studi garis yang dipakai untuk membuat karakter adalah garis lurus miring diagonal dan bersifat lembut. Pemilihan warna yang dibuat adalah warna gelap untuk memberi kesan bahwa penyakit Tuberkulosis yang diperagakan adalah penyakit yang berbahaya.

III.3.6 Warna

Setiap warna mempunyai karakteristiknya sendiri untuk mengenalinya. Warna dapat mengkomunikasikan sebuah desain yang kita buat untuk diberikan kepada audiens. Warna bisa memberikan dampak psikologis, sugesti, dan memberikan suasana bagi yang melihatnya. Secara fisika warna bisa dipengaruhi oleh tekstur, material dan cahaya. (Hendratman, 2006 : hal 43).

Warna yang dipilih berupa warna yang mempunyai warna yang cerah dan memiliki kesan keceriaan. Supaya *mood* yang dimiliki oleh audiens tetap terjaga dan akan terbawa oleh karakteristik warnanya. Berikut warna yang dipakai untuk membuat desain.

Adobe Illustrator
F7E8AA



Pantone Chart
PMS 1205

Adobe Illustrator
83C6E1



Pantone Chart
PMS 297

Adobe Illustrator
F3BED0



Pantone Chart
PMS 217

Adobe Illustrator
52BFE2



Pantone Chart
PMS 2985

Adobe Illustrator
82D0D7



Pantone Chart
PMS 3105

Gambar III.18. *Code Warna*
Sumber : Pantone Chart colour
(Diakses pada 01 juli 2018)