

BAB III STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Sebuah pesan dibuat agar strategi perancangan khalayak sasaran yang dapat memahami tujuan perancangan. Adapun yang akan digunakan sebagai pertimbangan suatu media yang efektif dapat menyampaikan pesan dengan psikologi khalayak sasaran. Maka khalayak ini dapat diterima dan dimengerti oleh penggunaan sepatu *high heels* yang dapat beresiko terhadap kesehatan para khalayak sehingga kurang mengetahui permasalahan tersebut maka harus menginformasikan. Pesan diterima untuk menyampaikan suatu pusat perhatian dalam memberikan tujuan adanya perilaku selera, kebiasaan, dan sikap yang berkaitan dengan khalayak sasaran (Kasilo, 2008, h.13).

a. Demografis

1. Usia : 19 – 30 tahun

Khalayak sasaran yang dipilih mulai usia 19 – 30 tahun karena, pada umur 19 – 30 tahun rata-rata rentang usia yang rawan terjangkit dampak penyakit pada kesehatan kaki. Hasil dari pemilihan khalayak sasaran berdasarkan kuisisioner yang didapatkan dari usia 19 – 30 menjadi salah satu khalayak sasaran informasi yang baru.

Khalayak sasaran yang dialami oleh wanita yang umurnya memiliki kecenderungan banyaknya penggunaan *high heels*, dikarenakan umur yang muda masih memiliki postur yang kuat dan wajah yang dapat menarik perhatian para konsumen agar dapat membeli produk ataupun pelayanan yang cukup menarik untuk konsumen.

2. Jenis Kelamin : Perempuan

Khalayak sasaran ditunjukkan kepada perempuan penggunaan sepatu *high heels*, khusus para wanita yang mengalami terjangkit kesehatan kaki.

Khalayak sasaran perempuan karena, selalu mengalami kesakitan pada kaki yang dialami kesakitan para wanita tetap menggunakan *high heels*, akibat dari kesakitan kaki maka, harus diinformasikan

mengenai jangka panjang penggunaan *high heels* bisa mengalami masalah besar pada perubahan kaki.

3. Pendidikan : SMA – S1

Pendidikan sangat penting agar dapat memahami pengetahuan yang didapatkan baik dari segi pengguna sepatu *high heels* dalam dunia kerja para wanita.

Pendidikan SMA dikarenakan wanita masih memiliki postur tubuh yang kuat dan sehat. Maka, para wanita yang baru tamat SMA banyak diterima didunia kerja yang melayani dalam waktu yang cukup lama.

b. Geografis

Secara geografis yang ditunjukkan kepada masyarakat khususnya untuk masyarakat wanita seluruh kota karena, wanita kota termasuk dalam wilayah Kota diIndonesia. Wilayah yang banyaknya para wanita pekerja kantor selalu menggunakan sepatu *high heels*. Penggunaan sepatu *high heels* di kota besar sangat banyak maka, diperlukan suatu perancangan informasi agar lebih banyak para pekerja wanita mengetahui kesehatan kaki yang mengenai penggunaan sepatu *high heels*.

c. Psikografis

Psikografis salah satu perilaku dalam kepribadian mengenai kebiasaan seseorang mulai dari karakter, sifat, dan ciri-ciri. Pembahasan mengenai perilaku khalayak sasaran yang tingkah laku nilai menunjukan benar ataupun salah (Alwiso, 2005).

Sasaran perancangan yaitu dewasa usia 19 – 30 tahun yang pekerjaan seorang karyawan wanita atau pekerja wanita. *High heels* salah satu sepatu yang memiliki beberapa nilai positif dan negatif yang dapat memberikan pengalaman bagi para pekerja mengenai sepatu *high heels*. Namun, kepribadian atau perilaku yang terbuka pada informasi baru yang berfikir logis dengan cara merubah perilaku seseorang.

III.1.1 *Consumer Insight*

Consumer insight salah satu pencarian tentang pemikiran seseorang konsumen yang dapat berhubungan dengan komunikasi secara mendalam yang disebut sebagai *consumer insight* (Maulana, 2009:25)

Perancangan suatu informasi sepatu *high heels* sasaran yang dipilih adalah dewasa yang berstatus para pekerja wanita berada di wilayah Kota Indonesia untuk semua kalangan para wanita. Maka, perancangan ini ditargetkan kepada wanita dewasa dalam penggunaan *high heels* yang selalu digunakan. Sepatu wanita digunakan oleh sesuatu pekerjaan secara umum akan mendapatkan pengalaman atau kejadian yang dialami pemakaian *high heels*.

III.1.2 *Consumer Journey*

Consumer journey yaitu sebuah penjelasan yang memiliki suatu interaksi penggunaan suatu produk. Tujuan *consumer journey* dapat memudahkan sebuah langkah-langkah berupa pengalaman yang dialami berhubungan dengan khalayak sasaran yang telah didata, agar informasi yang dibuat mengenai dampak kesehatan kaki dapat tersampaikan kepada khalayak sasaran (Nadhifah, 2018).

Maka, *consumer journey* di gunakan untuk salah satu sasaran yang tepat sehingga tujuan menentukan sebuah media yang akan dibuat dan diperlukan analisis mengenai *consumer journey*. Berikut tabel mengenai para pekerja wanita dalam kegiatan-kegiatan yang dilakukan secara umum yaitu :

Tabel III.1 *Consumer Journey*
Sumber : Pribadi

No	Kegiatan	Tempat	Interaksi
1	Bangun tidur	Kamar tidur	Jam dinding, <i>handphone</i>
2	Mandi	Kamar mandi	Cermin, alat mandi

3	Sarapan pagi	Ruang makan	Makanan, nasi, lauk pauk
4	Perjalanan ke kantor	Jalan raya	Billboard, kendaraan, atau taksi selalu menggunakan sepatu <i>high heels</i>
5	Apel pagi	Kantor	Menerima penyeteroran dana dalam posisi berdiri dengan menggunakan <i>high heels</i>
6	Kantor	Tempat parker, Lingkungan kantor, ruangan	Madding kantoran, leptop, <i>handphone</i> , internet, alat tulis, kendaraan
7	Menyiapkan peralatan	Meeting	Memberitahu kelebihan dan kekurangan
8	Menarik perhatian klien	Memberi tahu kepada klien	Menjelaskan permasalahan apa yang bisa dibantu
9	Istirahat, makan siang, shalat, cek media sosial	Kantin, ruangan kantor, toilet, mushola	Gelas, piring, <i>handphone</i> , meja, peralatan shalat, x-banner, billboard
10	Kantor	Lingkungan kantor, ruangan kantor	Madding kantor, tas, leptop, <i>handphone</i> , internet, alat tulis
11	Pulang kerja, istirahat, shalat	Lingkungan kantor, tempat parkir, kamar tidur	Kendaraan, <i>handphone</i> , gantungan kunci

12	Istirahat, media sosial, makanan malam, mall	Kamar tidur, jalan raya, mall	Laptop, <i>handphone</i> , peralatan makanan, TV
13	Persiapan tidur	Kamar tidur, toilet	Perlengkapan tidur, perlengkapan toilet

III.2 Strategi Perancangan

Pertimbangan langkah-langkah dalam perancangan untuk mengkomunikasikan sesuatu yang bisa diterima oleh khalayak sasaran. Data yang diperoleh terdapat masalah yang berhubungan dengan penggunaan sepatu *high heels*, salah satunya yaitu membuat media informasi yang berbentuk visual mengenai latar belakang wanita di Indonesia. Tema yang dipakai adalah *flat design* yang pembuatan berupa *motion graphic* dapat memberi tahu kepada penggunaan sepatu *high heels* tentang keseharian para pekerja yang dapat mengganggu kesehatan kaki.

Tema dalam penggunaan *flat design* banyak menggunakan warna, tipografi, bentuk-bentuk, dan elemen-elemen visual yang dapat menampilkan keindahan disetiap karyanya. Penggunaan sepatu *high heels* dapat dinformasikan dengan berbagai macam *flat design* yang teknik karakter terkait dengan tekstur sebuah karyanya tidak termasuk 3D dan tidak menggunakan efek hanya digunakan pemakaian warna pada kostum karakter dan tipografi (Maki, 2019).

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Informasi ini menyampaikan suatu komunikasi kepada khalayak sasaran secara tepat dan efektif. Tujuan komunikasi memberitahu kepada para pekerja wanita mengenai penggunaan sepatu *high heels* yang memiliki dampak kesehatan apabila digunakan secara efek jangka waktu panjang. Komunikasi memberitahu kepada para pekerja wanita tentang hal positif dan negatif mengenai *high heels* yang berbahaya ketika menggunakan *high heels* berkepanjangan dapat menyebabkan operasi terhadap tungkai kaki.

III.2.2. Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi pada perancangan media informasi mengenai dampak penggunaan sepatu *high heels* bagi para pekerja wanita kantoran, pendekatan komunikasi menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh khalayak sasaran. Penggunaan suatu gambar dilakukan agar dapat dibaca oleh penglihat dari dasar yang kurang pada khalayak sasaran. Adapun komunikasi dilakukan secara verbal dan visual sebagai berikut :

- Strategi Komunikasi Verbal

Bahasa informasi mengenai dampak penggunaan sepatu *high heels* pada kesehatan kaki 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, sehingga dapat mewakili khalayak sasaran dengan baik. Informasi mengenai pemakaian *high heels* berkepanjangan dapat disampaikan dengan baik.

- Strategi Komunikasi Visual

Pendekatan strategi komunikasi visual dengan menggunakan animasi 2D yang gaya *flat design* sebagai tema media utama. Animasi 2D dibuat sebuah karakter utama menggunakan pakaian para pekerja wanita yang menjelaskan tentang manfaat *high heels*, dampak penggunaan *high heels* tentang keseharian pemakaian *high heels* pada seseorang wanita dan dokter yang menjelaskan tentang penyakit pada pemakaian *high heels*. Karakter peran dokter yang dibuat simpel dapat menampilkan ciri khasnya.

III.2.3 Mandatory

Perancangan melancarkan pendistribusian media informasi yang berhubungan dengan dampak penggunaan sepatu *high heels* pada kesehatan yang akan dirancang maka, dibutuhkan kerja sama dengan pihak yang berhubungan untuk mendukung berjalanya informasi yang dirancang. Pihak yang bekerja sama yaitu majalah Gadis untuk menjalani kerja sama terhadap pihak yang akan menampilkan media yang dibuat. Maka dari itu *mandatory* sangat penting untuk membangun kerja sama yang

akan menguntungkan dua belah pihak. *Mandatory* dari sebuah perancangan media informasi yang menggunakan jenis media *motion graphic* mengenai dampak penyakit penggunaan sepatu *high heels* yang dapat mempengaruhi kesehatan kaki bekerja sama dengan majalah Gadis.



Gambar III.1 Logo Majalah Gadis
Sumber : <https://www.gadis.co.id/>
(Diakses pada 15 Mei 2019)

III.2.4 Materi Pesan

Materi pesan yang disampaikan berhubungan dengan terjangkit penyakit kesehatan kaki yang berpengaruh pada aktifitas para pekerja wanita sangat berbahaya dan dapat dioperasi. Serta memberi tahu gejala penyaki yang bisa diketahui lebih dini.

Hal tersebut dapat diperinci sebagai berikut :

- Diawali dengan pengenalan tokoh dan sifat dasarnya sering menggunakan *high heels*. Tokoh-tokoh akan memiliki sifat dan keahlian yang berbeda antara suatu karakter dalam kesehatan kaki penggunaan *high heels*.
- Materi pesan yang disampaikan berupa informasai kehidupan sehari-hari dalam penggunaan *high heels* memiliki masalah yang dihadapi dalam dunia pekerjaan berhubungan dengan sepatu *high heels*.
- Pesan terakhir yaitu pesan persuasi untuk wanita pekerja yang berhubungan dengan penggunaan *high heels* di dunia pekerjaan yang dapat mengatasi rasa sakit untuk mencapai kesehatan dan kehidupan yang lebih baik.

III.2.5 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan pada perancangan ini menggunakan gaya bahasa klimaks yaitu, gaya yang dapat menceritakan suatu peristiwa berurutan yang dari bawah hingga memuncak (Sora, 2019).

Gaya bahasa klimaks karena, perancangan menampilkan sebuah pembahasan yang berhubungan dengan video menggunakan bahasa sehari-hari yang dapat dimengerti. Pada penyampaian kata yang disampaikan berkaitan dengan intonasi mudah dipahami dan santai oleh khalayak sasaran.

III.2.6 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang dipakai adalah kata-kata yang mengedukasi bagi khalayak sasaran dengan gaya *flat desain* ilustrasi. Serta menampilkan karakter seseorang wanita pada visual yang dibuat. Latar pendukung dibuat agar tidak membosankan, sehingga masyarakat menikmati animasi 2D yang dibuat.

1. *Copywriting*

Pemilihan judul bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada khalayak sasaran, bahwa dampak penggunaan *high heels* mengganggu kesehatan pada kaki. Perancangan akan ada beberapa contoh mulai dari *tagline*, *headline*, serta narasi yang akan di tampilkan dalam media informasi. Judul yang akan digunakan yaitu “High Heels Mengganggu Aktifitasmu !” judul ini memberitahukan bahwa *high heels* merupakan sepatu tinggi yang harus mengurangi pemakaiannya yang dapat mengganggu aktifitas para pekerja wanita.

Tagline merupakan salah satu pendukung yang sebagai penguatan perjalanan yang difokuskan pada judul utama *tagline* yang dipilih ialah “*High Heels*” *tagline* dipilih dengan tujuan kesan yang ingin disampaikan pada sebuah informasi. Maka, *headline* dan *tagline* yaitu

suatu hal yang memiliki pesan inti yang dapat diperjelas isi pesan yang disampaikan dengan sangat jelas.

High heels salah satu penggunaan sepatu untuk para pekerja wanita yang selalu menggunakan berhubungan pemakaian *high heels*. Narasi yang digunakan pada media *copywriting* yaitu sebagai berikut:

- Kenali dulu yuk !
- Makin tinggi makin terganggu
- Masih percaya diri !
- Bias membuatmu percaya diri belum tentu !
- Kaki terlihat *perfeck* belum tentu !
- Apa anda alami beban ?
- Ada yang mau menggunakan lagi ?
- Menurut dokter *high heels* memiliki penyakit
- Penyakit *bunions*
- Penyakit *hammer* jari kaki mengalami bengkak
- Penyakit *punp bump* benjolan pada tulang
- Pijat agar aliran darah stabil
- Melakukan terapi

2. *Storyline*

Storyline merupakan sebuah panggilan ide yang digunakan dalam cerita pendek yang dimengerti oleh orang-orang yang menonton atau membaca (Kasilo, 2008, h.61).

Storyline dibuat agar mengetahui langkah-langkah sebuah *motion graphic* yang memiliki cerita yang dibuat agar jalan cerita bisa tersusun.

Tabel III.2 *Storyline*
Sumber : Pribadi

No	<i>Scene</i>	Keterangan	Durasi
----	--------------	------------	--------

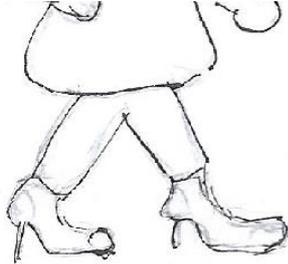
1	Manfaat sepatu <i>high heels</i>	Pada <i>scene</i> pertama seorang wanita yang berjalan menggunakan <i>high heels</i>	0:09
2	Wanita pekerja terlihat tinggi	<i>High heels</i> membuat wanita terlihat tinggi	0:20
3	Terkesan <i>stylish</i> dalam bekerja	Terkesan elegan	0:35
4	Terkesan <i>professional</i>	Terkesan <i>profesional</i> dan menarik perhatian	0:41
5	Terlihat lebih langsing	Postur terlihat lebih ramping dan seksi	0:49
6	Dibalik <i>high heels</i> ada sakit yang dirasakan	Kaki terasa pegal	1:03
		Betis terasa pegal	1:13
		Tumit bengkak akibat pergeseran pada sepatu <i>high heels</i>	1:17
		Cedera atau licin	1:27
7	Menurut dokter pemakaian <i>high heels</i> mengalami penyakit kaki seperti jari-jari kaki	Struktur kaki mulai berubah	1:49
		Penyakit <i>bunions</i> mengalami kelainan pada jempol kaki	2:11
		Nyeri kaki menyebabkan lengkungan kaki menjinjit	2:27
		Pertumbuhan tulang pada tumit	2:45

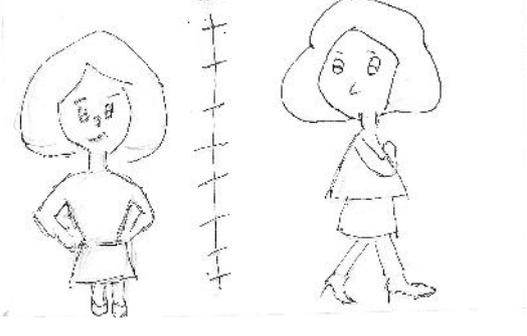
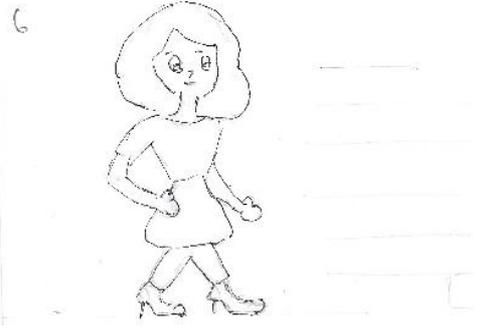
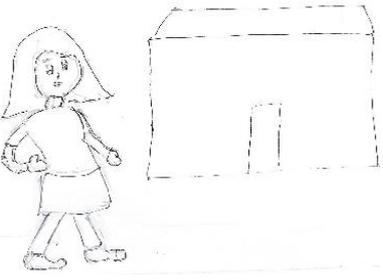
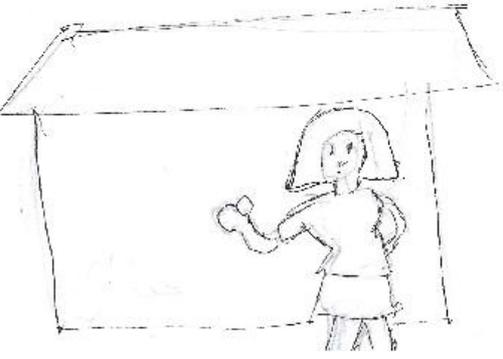
8	Cara mengatasi menurut Dokter	Merendam kaki dengan air hangat	3:15
		Pijat kaki	3:29
		Kompres dengan air hangat	3:48
		Pisikoterapi kaki	4:01
10	Penutup	Kata penutup	4:12
		Logo <i>Mandatory</i>	4:22

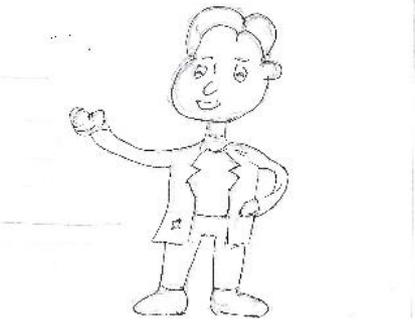
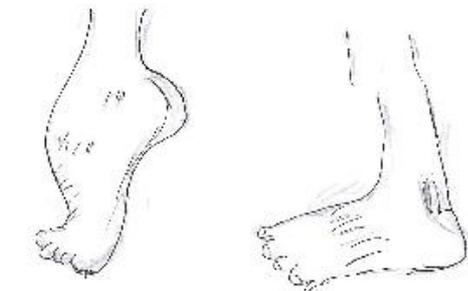
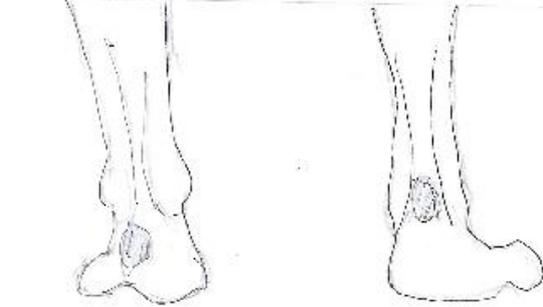
3. *Storyboard*

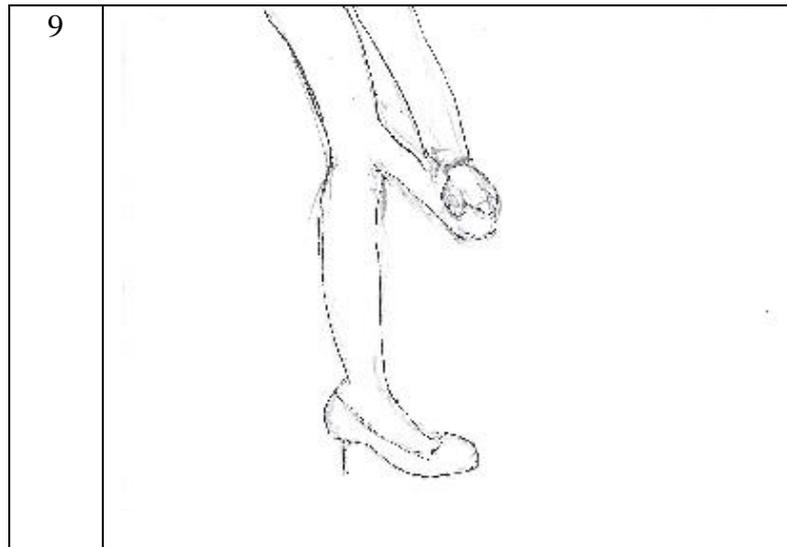
Sebuah pembuatan animasi diperlukan *storyboard* agar tersusun dalam pembuatan visualnya. *Storyboard* adalah salah satu sebuah perancangan yang digunakan untuk membuat film sehingga membutuhkan sebuah gambar adegan yang dirancang oleh sutradara atau desain (Prakosa, 2010). Membuat sebuah *storyboard* agar alaur cerita dimengerti untuk membuat sebuah film atau animasi yang tepat dan sesuai.

Tabel III.3. *Storyboard*
Sumber : Pribadi

No	<i>Storyboard</i>
1	

2	<p>5</p> 
3	<p>6</p> 
4	
5	

6	 A cartoon character with a large head, wearing a suit and tie, stands next to a whiteboard. The character is pointing with their right hand towards the whiteboard. The whiteboard has some faint horizontal lines on it.
7	 Two line drawings of a human foot. The drawing on the left shows the foot from a side profile, facing left. The drawing on the right shows the foot from a top-down perspective, facing right. Both drawings are simple line art with some shading to indicate form.
8	 Two line drawings of a human foot, similar to the ones in row 7. The drawing on the left shows the foot from a side profile, facing left. The drawing on the right shows the foot from a top-down perspective, facing right. The shading and line work are consistent with the previous row.



III.2.7 Strategi Media

Sebuah pesan tersampaikan kepada khalayak, perlu dibuatnya strategi media yang sesuai. Maka dari itu strategi media yang digunakan adalah membuat media informasi kepada pekerja wanita yang berhubungan dengan penggunaan sepatu *high heels*. Maka akan berpengaruh mengenai kesehatan kaki yang dapat membuat sebuah informasi keseharian para pekerja wanita. Wanita menggunakan sepatu *high heels* dapat mengetahui masalah atau dampak pada penggunaan sepatu *high heels* yang berkepanjangan. Media informasi yaitu dengan cara membuat animasi 2D yang akan ditonton atau dimengerti oleh penonton.

Animasi 2D dapat diketahui dengan membuat sebuah gambar bergerak yang memiliki sebuah karakter ekspresi yang berbeda. Gerakan animasi 2D memiliki suatu hubungan yang kuat dalam pengaturan waktu animasi (Maestri, 2006).

Pembuatan animasi 2D atau animasi bergerak menggunakan Software Adobe Flash adalah media utama, dalam pembuatan informasi yang akan ditayangkan di Youtube.

a. Media Utama

Pemilihan pembuatan media utama berupa *motion graphic*, karena sebuah video yang ditampilkan dapat membuat khalayak sasaran mempelajari atau dimengerti tentang, kesehatan kaki dalam penggunaan sepatu *high heels* yang menampilkan sebuah visual animasi 2D yang animasi tersebut digerak

agar dapat membuat penonton memahami maksud dan tujuan dari *motion graphic*.

Pada dasarnya *motion graphic* merupakan sebuah animasi untuk membuat video bergerak ataupun animasi 2D, yang dapat menikmati video dari setiap orang yang mendapatkan berbagai informasi penonton atau penikmat video (Dimas, 2018).

Adapun sebuah pembuatan video *motion graphic* sebagai media utama, yang dapat membuat khalayak sasaran dapat dilihat dalam pemutaran video *motion graphic*. Berbagai macam cara yang dapat mengakses sebuah video mengenai informasi penyakit yang terdapat pada kaki akibat penggunaan *high heels*.

b. Media Pendukung

Adapun media pendukung yang dapat melengkapi sebuah media utama berupa *motion graphic* yang bisa ditonton dari berbagai media dan disampaikan oleh media pendukung agar, para pembaca dapat menonton sebuah video *motion graphic* yang dijadikan untuk media informasi yaitu:

- **Poster**

Poster adalah media pendukung untuk menunjukkan kepada penglihat atau pembaca, karena sering dilihat oleh masyarakat dapat menyampaikan pesan dari gambar visual yang mudah dimengerti. Poster akan ditempel di berbagai mading atau disetiap dinding manapun.

- **Poster Informasi Tayangan**

Poster tayangan yaitu media pendukung untuk menunjukkan kepada penglihat atau pembaca, suatu tayangan video *motion graphic* yang akan hadir di youtube karena sering dilihat oleh penonton dapat menyampaikan pesan dari gambar visual yang mudah dimengerti. Poster akan di tampilkan diberbagai ding-ding untuk menginformasikan suatu kejadian sehari-hari yang dialami para pekerja wanita ketika menggunakan *high heels*.

- ***Flyer***
Flyer merupakan kertas terbang yang berguna untuk menginformasikan melalui pembaca yang melihat kertas terbang untuk membaca dan mengetahui informasi yang akan ditayangkan di sosial media seperti youtube dan instagram.
- ***Stiker***
Stiker salah satu media yang ditampilkan agar para khalayak mengetahui dampak dari pemakaian *high heels*. Sebuah karakter yang ditampilkan memberi tahu para pekerja wanita Kota Indonesia yang dapat memberitahukan sebuah karakter kesakitan pada kaki yang ditampilkan.
- **Kalender**
Kalender salah satu media pendukung yang dapat dibutuhkan oleh masyarakat untuk kegiatan atau aktifitas sehari-hari. Adanya desain kalender yang berhubungan dengan dampak kesehatan kaki dari penggunaan sepatu *high heels* sehingga diingat oleh masyarakat akan penyakit penggunaan *high heels*.
- **Mug**
Mug merupakan media pendukung yang salah satu media dapat digunakan untuk menyampaikan informasi bentuk gambar atau tulisan. Karena benda ini biasa digunakan oleh masyarakat untuk kebutuhan sehari-hari
- **CD dan Label CD**
Media pendukung cd dan label karena, media iklan tidak hanya diupload ke dalam sosial media, melainkan memberitahu masyarakat selain video edukasi yang dibuat atau diperjual beli.
- **X-Banner**
Media pendukung x-banner dibuat dengan berdasarkan khalayak sasaran, maka dengan adanya x-banner masyarakat mengetahui tentang penyakit penggunaan sepatu *high heels*.

- **Gantungan**
Gantungan untuk memberi tahu dampak kesehatan kaki wanita penggunaan sepatu *high heels* serta khalayak sasaran tertarik untuk menggunakan gantungan.
- **Pin**
Pin untuk memberi informasi pemakaian sepatu *high heels* dapat mengganggu kesehatan kaki dan bisa menghalangi aktifitas bekerja.
- **Totebag**
Membuat sebuah *totebag* agar menampilkan visual mengenai kesehatan yang akan dijadikan pengetahuan masyarakat mengenai dampak penyebab sepatu *high heels* dapat mengganggu kesehatan. *Totebag* salah satu barang yang bisa dibawa kemana pun oleh masyarakat.
- **Buku catatan**
Buku yang dapat digunakan setiap menulis data-data yang penting dan dapat berguna untuk menginformasikan mengenai kesehatan kaki akibat dari penggunaan sepatu *high heels*.
- **T-Shirt**
T-Shirt dapat diinformasikan dari visual yang ditampilkan untuk memberikan pengetahuan para pekerja wanita dalam penggunaan sepatu *high heels* yang dapat mengurangi pemakaiannya.
- **Box sepatu**
Box untuk melindungi sepatu *high heels* dari kotoran dan *box* bisa di tata dengan rapih saat memasuki sepatu *high heels*. *Box* berguna untuk menginformasi kesehatan kaki yang menggunakan sepatu *high heels* dapat dilihat setiap hari ketika selesai menggunakan sepatu *high heels* dan disimpan di dalam *box* sepatu.
- **High heels**
High heels saat menggunakan bisa membaca informasi di dalam sepatu atau alas kaki *high heels* yang dapat mengingatkan para pengguna agar lebih menguranginya pemakaian *high heels*.

- **Instagram**

Instagram salah satu media informasi yang dapat membuat pembaca mengetahui sepatu *high heels* yang mengganggu aktifitas dan di dalam instagram terdapat video yang bisa ditonton agar para wanita pekerja dapat mengurangi pemakaian *high heels*.

III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Agar memudahkan suatu distribusi wilayah kota di Indonesia untuk penyebaran kepada khalayak sasaran. Maka dapat meliputi kepada Youtube yang bisa ditonton kapanpun, Youtube mudah ditonton oleh banyaknya wanita kantor yang lebih aktif di media sosial. Selain mengupload *motion graphic* yang lebih meluas diberbagai kota yang dapat ditonton dan bekerja sama dengan pihak penerbit yang sudah mempunyai nama, nama penerbit ini sudah terkenal diman-mana, nama penerbit yaitu majalah Gadis. Pembelian majalah disediakan paket hadiah untuk seseorang wanita ataupun penerbit ini memberikan cindra mata pada sebuah kantor. Hadiah yang disiapkan oleh penerbit seperti, mug, sticker, kalender, cd dan lebel cd, gantungan, buku catatan, *totebag*, *box high heels*, sepatu *high heels*, *Instagram*, t-shirt dan poster. Akan tetapi untuk *motion graphic* diberikan pada perusahaan besar sebagai hadiah ulang tahunnya perusahaan tersebut. Wilayah pendistribusian merupakan wilayah dimana khalayak sasaran lebih menggunakan sepatu *high heels* dalam penyebaran tersebut sebagai daerah yang banyak pemakaian *high heels*.

Tabel III.4 Distribusi Media
Sumber : Pribadi

Media	Distribusi	Waktu
Poster	Poster akan distribusikan disekitar kantor, mall yang diberi langsung kepada pemilik kantor atupun mall	Pada saat pekerjaan yang mengalami perjalanan jauh

		pada awal Agustus
Poster Tayangan	Poster tayangan akan distribusikan disekitar kantor, mall yang diberi langsung oleh majalah Gadis kepada pemilik kantor ataupun mall	Akan ditempelkan diberbagai dinding kantoran atau <i>life</i> untuk mendaptka tayangan video
X-Banner	X-Banner akan pajang di kantoran ataupun mall	Pada saat diskon besar-besaran
<i>Flyer</i>	<i>Flyer</i> salah satu kertas terbang yang akan diterbangkan disekitaran kantor atau perusahaan besar dan mall	Pada saat pekerjaan istirahat diluar halaman ataupun kerja
Box Sepatu	Box sepatu yang dapat diberikan kepada pembeli majalah Gadis yang diberikan sebuah merchandise yang berguna agar pembeli dapat mengetahui informasi tersebut	Pada saat wanita membeli majalah Gadis
<i>High Heels</i>	<i>High heels</i> akan di distribusikan di mall sebagai salah satu <i>heels</i> yang tingginya mengurangi keseimbangan	Pada saat wanita membeli sepatu di mall
Kalender	Kalender akan didistribusikan di meja kantor, ruang istirahat ataupun kantin	Pada saat para pekerja sedang beristirahat
Mug	Diberikan kepada pembeli majalah gadis dan dapatkan merchandise.	Saat khalayak membeli suatu majalah
CD dan label CD	Memberi tahu kepada masyarakat bahwa bukan hanya di <i>upload</i> tetapi diperjual belikan agar pembeli bisa	Pameran majalah

	menberi tahu kepada masyarakat tentang maksud dari video edukasi ini	
Gantungan	Diberikan kepada pembeli majalah Gadis dan mendapatkan merchandise	Saat khalayak sasaran membeli suatu majalah
Pin	Diberikan kepada penonton pertama yang telah menonton tayangan di Youtube yang dihadiakan sebuah merchandise	Pameran majalah
T-Shirt	Diberikan kepada perusahaan yang telah bergabung dengan majalah Gadis dan diberikan sebuah cindra mata merchandise	Pameran majalah
<i>Totebag</i>	Majalah Gadis memberikan hadiah untuk para pekerja wanita kantor dan memberikan sebuah merchandise	Pameran majalah
<i>Stiker</i>	Memberikan sebuah stiker kepada pembeli majalah Gadis	Pada saat diskon besar-besaran
Instagram	Instagram informasi yang dapat dibaca di media sosial	Pada saat khalayak sasaran berada di rumah ataupun kantor

Tabel III.5. Bulan Penyebaran
Sumber : Pribadi

No	Media	Agustus 2019					September 2019				
1	Poster										
2	Poster tayangan										

3	X-Benner	■	■										
4	<i>Flyer</i>											■	■
5	Box Sepatu			■	■								
6	<i>High Heels</i>									■	■		
7	Kalender	■	■										
8	Mug											■	■
9	CD dan label CD			■	■								
10	Gantungan	■	■										
11	Pin									■	■		
12	T-Shirt			■	■								
13	<i>Totebag</i>											■	■
14	<i>Stiker</i>					■	■						
15	Instagram					■	■						

III.3 Konsep Visual

Konsep visual memiliki hasil dari sebuah desain yang dibuat dapat menentukan suatu tujuan yang dapat dimengerti. Suatu konsep yang dibuat yaitu informasi mengenai seorang wanita pekerja yang selalu membuat dirinya lebih profesional dalam bekerja. Karakter dokter menjelaskan dampak mengenai pengaruh kesehatan kaki. Media ini dibantu dengan adanya karakter pendukung dan elemen visual lainnya dapat dimengerti oleh khalayak sasaran yang menarik. Bentuk visual dengan gaya *flat* desain difoto untuk di ilustrasikan suatu kejadian yang dialami. Berikut ini referensi yang membuat suatu desain yaitu :



Gambar III.2 Visual Gaya *Flat*
Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/458522805792928906/?lp=true>
(Diakses pada 15 juli 2019)



Gambar III.3 Gaya Gambar Ilustrasi
Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/600526931541187947/>
(Diakses pada 15 juli 2019)



Gambar III.4 Gaya Gambar Dokter
Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/484348134925383718/>
(Diakses pada 15 juli 2019)



Gambar III.5 Kaki Pegal
Sumber : Data Pribadi



Gambar III.6 Tegangnya Otot
Sumber : Data Pribadi



Gambar III.7 Tergelincir
Sumber : Data Pribadi

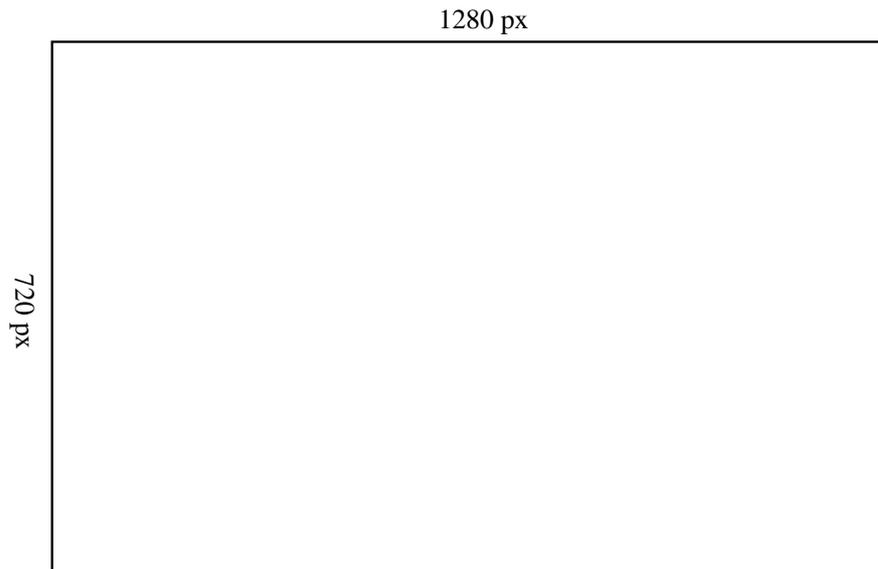


Gambar III.8 Tumit Lecet
Sumber : Data Pribadi

III.3.1 Format Desain

Ukuran format video yang dibuat 1280 x 720 px, ukuran ini dibuat agar bisa dibuka disemua media elektronik. Maka, membuat khalayak sasaran dapat menonton penggunaan dengan format Swf, Avi, Mov, dan MPEG-4. Format yang biasa ditampilkan di Youtube MPEG-4 Full HD 720 px.

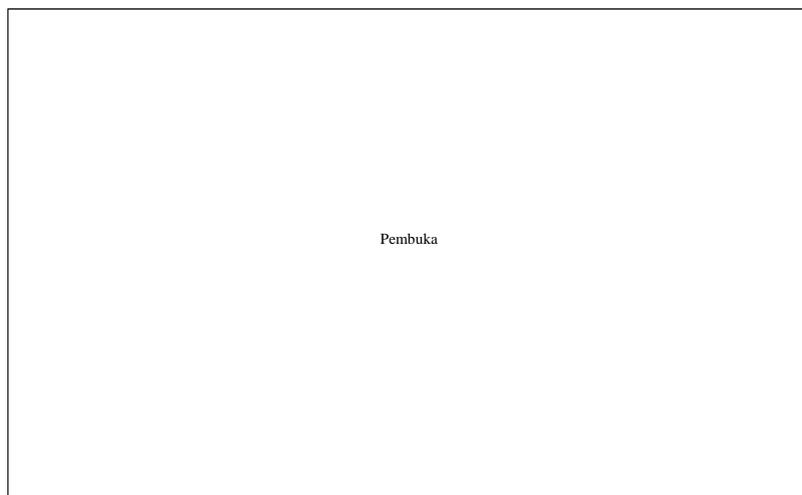
Format yang ditampilkan untuk menampilkan di berbagai sosial media, seperti insatgram yang format ukuranya 1080 x 1080 px. Format yang digunakan agar menghasilkan kualitas video yang baik pada setiap pemutaran video yang ditampilkan untuk sebuah perancangan informasi.



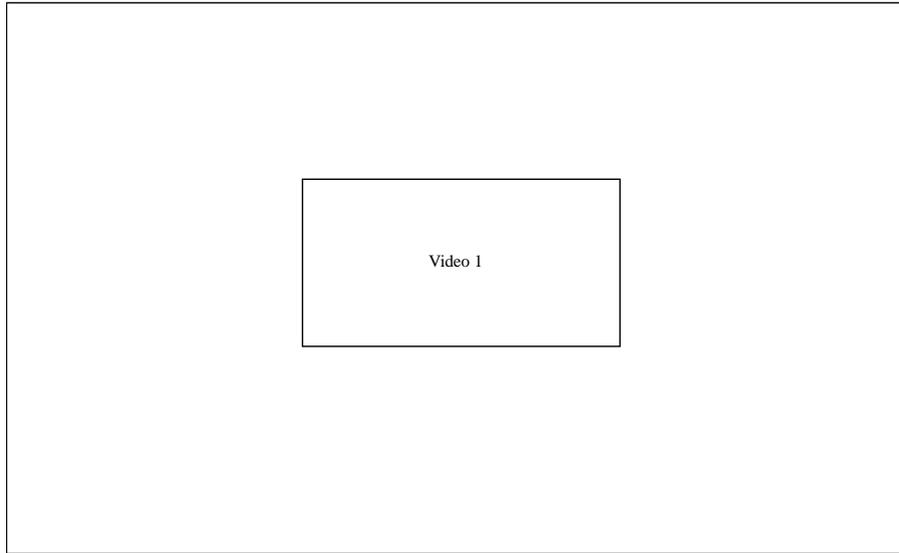
Gambar III.9 Formar Desain
Sumber : Data Pribadi

III.3.2 Tata Letak (*Layout*)

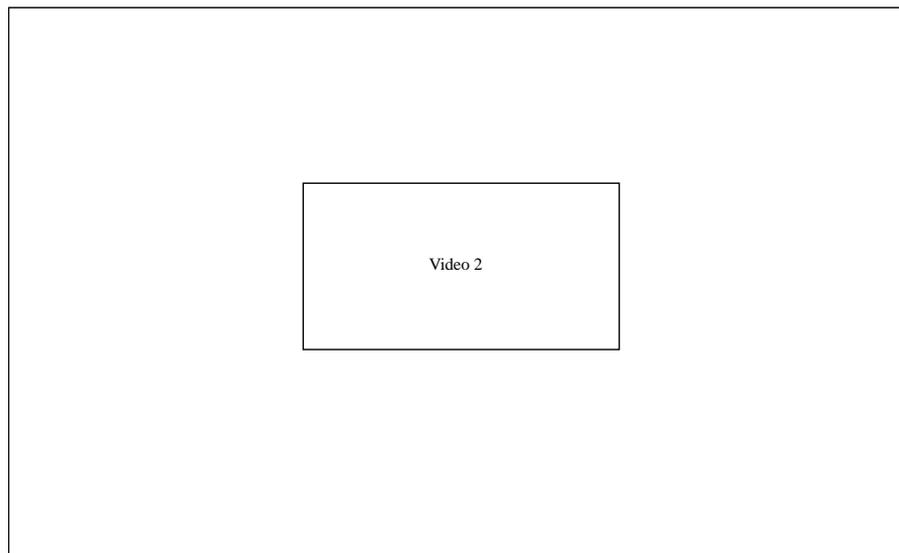
Tata letak dibuat dengan *layout* yang suatu proses ruangan menentukan media dari awal hingga akhir untuk komunikasi yang efektif. Tata letak digunakan untuk gambar *scene* dari awal sampai akhir berbentuk landscape dan logo *mandatory* di akhir video yang diperlukan suatu media.



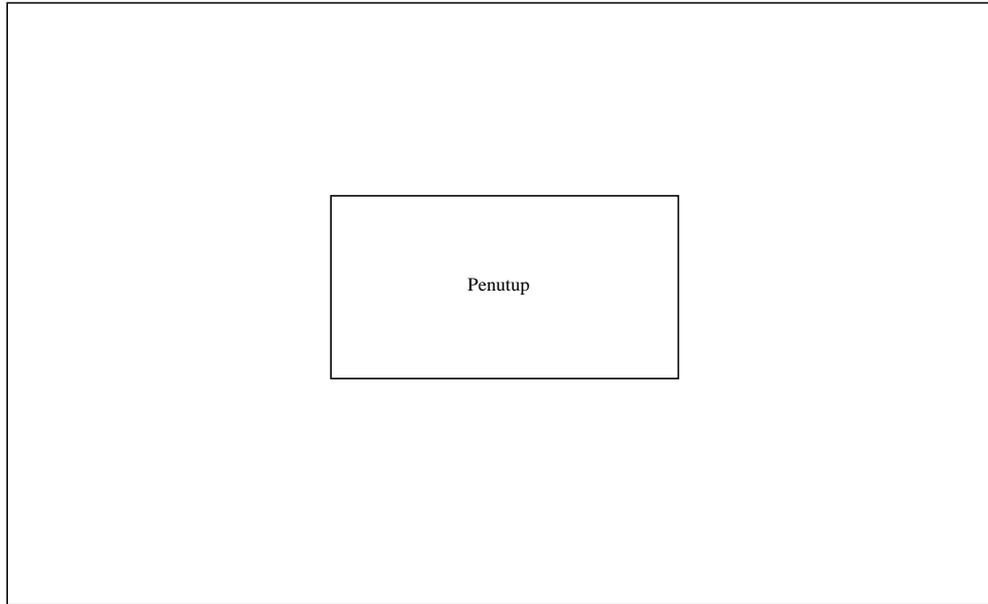
Gambar III.10 Pembuka
Sumber : Data Pribadi



Gambar III.11 Video 1
Sumber : Data Pribadi



Gambar III.12 Video 2
Sumber : Data Pribadi



Gambar III.13 Penutup
Sumber : Data Pribadi

III.3.3 Tipografi

Tipografi yang digunakan adalah *vanilla extract* dan *borders divide* karena pemilihan font didasari dari pemilihan karakter. Tipografi visual menguatkan gaya visual kartun yang dimana karakternya sebuah kartun dalam bentuk animasi. Oleh karena itu pesan yang disampaikan bisa tersampaikan dengan baik.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

12345678900!@#\$%^&*()_+?>

Gambar III.14 *Font Vanilla Extract*
Sumber : Data Pribadi

Tipografi ini bernama *vanilla extract* sangat simpel dan bisa dimengerti oleh penonton karena hurufnya bisa dibaca dengan jelas dari ilustrasi untuk

menyambungkan ke tipografi ini sangat menarik dari lengkungan huruf yang bulat, lengkungan dan tebal yang bisa dibaca oleh kalangan dewasa ataupun orang tua.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
12345678900!@#\$%^&*()_+?>

Gambar III.15 Font *Borders Divide*
Sumber : Data Pribadi

Tipografi ini bernama *borders divide* yang digunakan, untuk sebuah video ini animasi 2D yang karakter hurufnya menunjukan beberapa ilustrasi dari model yang ramping dan bisa dibaca oleh penonton.

III.3.4 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan sebuah gambar visualisasi dengan teknik lukis, fotografi, drawing ataupun teknik lebih menonjol yang berhubungan dengan bentuk. Ilustrasi merupakan sketsa yang dapat ditracing menggunakan Adobe Illustrator yang dibuat dengan adanya garis berbentuk suatu gambar. Gambar animasi merupakan gambar vector yang gambarnya dapat menarik untuk sebuah animasi 2D (Kurniawan, 2019).



Gambar III.16 Sketsa Awal
Sumber : Data Pribadi

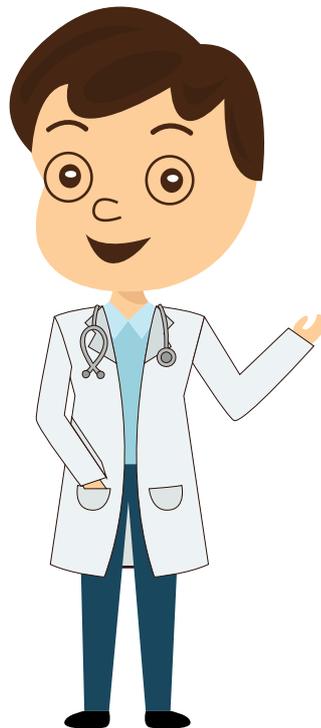


Gambar III.17 Wanita Pekerja
Sumber : Data Pribadi

Karakter utama dalam video ini wanita berusia 20-30 tahun, karena pada garis tubuh memberikan sebuah lengkungan dimana lengkungan membuat sebuah garis vertikal dan garis tegas pada bagian kaki. Karakter mencari khas seseorang pekerja wanita yang dimana aktifitasnya selalu aktif dalam kegiatan. Pemilihan warna pada karakter wanita menggunakan baju berwarna *pink* karena *pink* merupakan warna feminin bagi perempuan yang memiliki ciri khas kalem warnanya.

Dalam sebuah video terdapat sebuah kaidah sinematografi sebuah video saling berkaitan. Pengambilan gambar pada sudut pandang yang digunakan tentu dipertimbangkan sesuai jenis dan naskah (Tarmawan, R., & Amalina, N.R 2019:24)

Sudut gambar *eye level* dalam sebuah gambar seperti sedang melihat dengan penglihatan mata seseorang. Pengambilan gambar *eye level* seperti posisi kamera sejajar dengan mata, sudut gambar ini biasanya digunakan untuk suatu kegiatan manusia diruangan untuk menampilkan kegiatan yang dialami.



Gambar III.18 Dokter
Sumber : Data Pribadi

Bentuk karakter dokter laki-laki dokter ini bernama Arif yang memiliki ahli spesialis tulang. Karakter yang ditampilkan pada video ini akan menjelaskan bahwa menurut ahli banyak gangguan yang dialami pada kaki, yang dapat berkaitan dengan sepatu *high heels*. Gestur yang digambar merupakan gestur yang santai dan lebih ceria, menggunakan gestur ini agar penonton bisa menonton dengan keadaan yang lebih santai dan tidak menegangkan. Pemilihan warna pada karakter merupakan pemilihan warna kostum dokter dalam melayani pasien, dari baju dan jas dokter yang diidentik dengan warna putih.

III.3.5 Warna

Menurut Hidayatullah (2019) menjelaskan bahwa warna terdapat unsur gelap terang, gelap terang akan muncul ketika garis hitam diletakan di atas latar putih. Maka warna merupakan salah satu yang dinikmati dari pengaruhnya kelakuan yang dapat mengganggu peranan penting dalam sebuah kostum dan bisa mempengaruhi berbagai macam-macam benda dengan perbedaan warna. Warna selain bisa dilihat dengan mata juga bisa berpengaruh terhadap perilaku seseorang bisa membedakan suka benda tersebut dengan warna yang diinginkan (Mail, 2019).

Beberapa warna yang dipilih mempunyai warna cerah dan dominanya lebih feminin karena pemakaian kostum banyaknya wanita. Warnanya ada yang cerah ada juga yang gelap beberapa warna yang gelap terdapat pada rambut yang dimana rambut tersebut tidak merusak mata penonton. Agar khalayak sasaran tetap terjaga dalam menonton video ini akan membawakan sebuah karakteristik. Berikut warna yang dipakai untuk pembuatan desain.



Gambar III.19 Code Warna
Sumber : Data Pribadi

III.3.6 *Backsound*

Backsound merupakan salah satu manfaat bagi video yang dapat diamati atau dinikmati. Memberikan sebuah makna atau kesan yang dapat menonjolkan sebuah konten video agar mudah dipahami. *Backsound* Spring In My Step - Silent Partner membuat penonton ikut masuk atau tertarik, terhayati suatu video yang memberikan gambaran kejadian yang dialami dan dapat membawakan perasaan yang menarik bagi seseorang penonton. *Backsound* ini berfungsi agar tidak membosankan penonton saat penonton melihat gambar, video dan soundnya. Menggunakan *backsound* pada video membangun ciri khas suatu video yang cocok dalam menggunakannya. Karena Spring In My Step - Silent Partner memiliki suatu ketegasan video atau kejadian yang harus diawasi.

III.3.7 Elemen-Elemen

Elemen pada background memiliki beberapa bagian yang dapat dilihat dan berbentuk. Background dapat digunakan pada animasi 2D yang dapat memberikan keberanian, tegas dan peringatan yang dapat disesuaikan dengan isi video tersebut.

- Garis pada *background* memiliki titik dimana mulai bergambar suatu objek sehingga tergambar untuk mempengaruhi pandangan hidup seseorang terhadap apa yang digunakan
- Bentuk yaitu memiliki berbagai gelombang yang dibentuk oleh sebuah postur seseorang wanita yang dibentuk ketika menggunakan *high heels*.
- Tekstur memiliki suatu visual dengan cara dibuat suatu kejadian yang telah terjadi



Gambar III.20 *Background*
Sumber : Data Pribadi