

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran akan yang menjadi fokus utama dalam penyebaran informasi tentang gangguan kepribadian dependen adalah masyarakat perkotaan, dan khususnya kepada orangtua yang sudah memiliki anak.

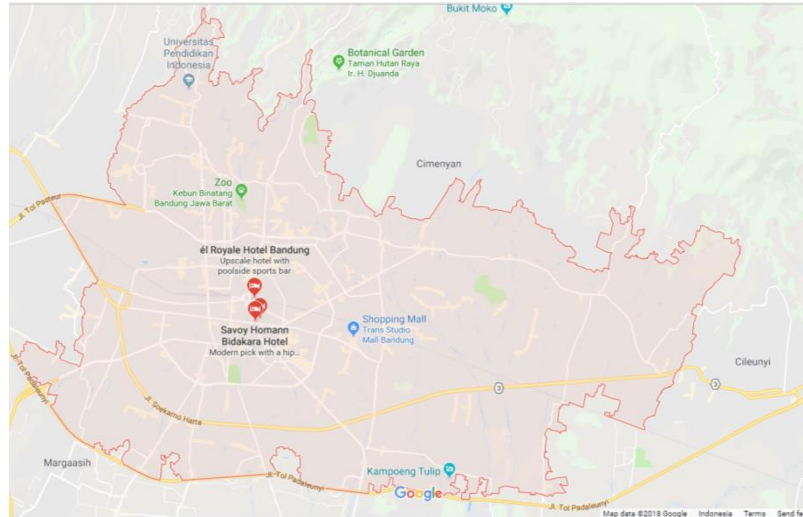
III.1.1 Demografis

- Jenis kelamin : Laki – laki dan Perempuan
- Usia : 25 – 30 tahun, dan lebih dari 30 tahun
- Status : Sudah menikah dan memiliki setidaknya 1 orang anak
- Pekerjaan : pegawai atau pekerja kantoran
- Tingkat Ekonomi : Menengah atas
- Tempat Tinggal : Indonesia

Demografis untuk khalayak sasaran akan berfokus kepada orangtua yang sudah memiliki setidaknya 1 orang anak, dan cangkupan yang luas karena akan menggunakan *new media* sebagai salah satu penyebaran informasinya.

III.1.2 Geografis

Masyarakat perkotaan khususnya wilayah bandung dan untuk lebih umumnya yaitu indonesia, karena wilayah perkotaan cenderung memiliki masyarakat yang asosial atau individualis dibandingkan dengan masyarakat pedesaan (Dagun S, 2002, h.49).



Gambar 3.1 *Screenshot* Geografis Bandung

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Kota Bandung dipilih karena merupakan ibukota provinsi Jawa Barat, sekaligus wilayah perkotaan dengan populasi penduduk yang cukup padat dengan total penduduk 2.490.622 jiwa, data tersebut berdasarkan website bandungkota.bps.go.id.

III.1.3 Psikografis

Orangtua dengan pekerjaan seorang pegawai lebih sulit mengatur waktunya karena waktu bekerja sudah diatur sedemikian rupa oleh instansi dimana seseorang itu bekerja terlebih ketika memiliki anak yang usianya masih dibawah 10 tahun dimana pada usia tersebut anak masih memerlukan bimbingan orangtua, hal tersebut menjadi fokus utama dalam penyebaran informasi tentang gangguan kepribadian dependen, karena orangtua yang sibuk bekerja cenderung menitipkan anaknya kepada saudaranya atau tetangganya, bahkan ada juga yang menyewa asisten rumah tangga.

III.1.4 Behaviour atau Kebiasaan

Masyarakat perkotaan cenderung individualis atau asosial jika dibandingkan dengan masyarakat pedesaan (Dagun S, 2002, h.49). karena hal itu masyarakat perkotaan memerlukan informasi mengenai gangguan kepribadian dependen

karena sifat asosial dapat memicu kesalahpahaman terhadap orang lain sehingga dapat memicu gangguan kepribadian.

III.2 Strategi Perancangan

Strategi perancangan dibuat untuk memudahkan perancangan untuk membuat media sehingga informasi tentang gangguan kepribadian dependen dapat diinformasikan kepada masyarakat.

Perancangan media yang akan dibuat akan menggunakan pendekatan secara langsung dengan khalayak sasaran dengan cara mengadakan penyuluhan sehingga dapat memberikan informasi kepada khalayak secara langsung.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Komunikasi yang akan digunakan dalam media informasi tentang gangguan kepribadian dependen akan menggunakan komunikasi langsung melalui penyuluhan kepada masyarakat, khususnya orangtua.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan yang akan digunakan untuk penyebaran informasi tentang gangguan kepribadian dependen akan menggunakan pendekatan secara emosional dan memberitahukan mengenai efek jangka panjang dan jangka pendek dari gangguan kepribadian dependen tersebut.

III.2.3 Mandatory

Berdasarkan dari masalah yang ada dan fenomena yang terjadi dimasyarakat tentang ketidakhaturan masyarakat tentang gangguan kepribadian dependen, maka mandatory yang akan membantu mewujudkan projek ini adalah kementerian pendidikan, karena gangguan kepribadian dependen merupakan salah satu dari gangguan kepribadian yang berdampak pada komunikasi sosial seseorang.



Gambar 3.2 Logo Dinas Pendidikan

Sumber : <https://disdik.bandung.go.id/tauer3/logo.png>

Diakses pada (07/06/2018)

Dinas Pendidikan kota bandung memiliki banyak bidang, salahsatunya adalah bidang pembinaan dan pengembangan pendidikan anak usia dini dan pendidikan masyarakat. Bidang ini berfungsi sebagai penyusun program kerja pembinaan usia dini dan masyarakat, penyiapan bahan, pelaksanaan kebijakan, pelaksanaan evaluasi, dan fungsi lainnya terkait dengan tugas dan fungsinya.

III.2.4 Materi Pesan

Materi dalam penyebaran media informasi tentang gangguan kepribadian dependen akan lebih menekankan kepada pola asuh orangtua yang sesuai dengan usia anak, sehingga dapat mengedukasi anak secara maksimal.

III.2.5 Gaya Bahasa

Media informasi yang bertujuan untuk mengedukasi masyarakat harus menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh masyarakat tersebut, dalam hal ini gaya bahasa yang digunakan adalah gaya bahasa Indonesia dengan bahasa yang sopan dan tidak seperti menggurui khalayak sasaran, karena khalayak sasaran adalah orangtua maka bahasa yang digunakan juga harus sopan dan santu, tidak menggunakan bahasa singkat yang hanya dimengerti sebagian orang dan tidak menggunakan bahasa populer seperti anak zaman sekarang.

Selain itu juga akan menggunakan gaya bahasa hiperbola atau lebih – lebihkan untuk menambahkan kesan dramatis sehingga diharapkan khalayak sasaran akan

lebih memperhatikan pertumbuhan anaknya dan tidak melewatkan momen tersebut begitu saja.

Gaya bahasa hiperbola cukup untuk memberikan kesan dramatis, tetapi jika hiperbola masih belum cukup maka akan menambahkan gaya bahasa ironi, untuk menambahkan kesan pada pesan yang akan disampaikan.

III.2.6 Strategi Kreatif

Strategi untuk menyebarkan media informasi tentang gangguan kepribadian dependen akan menggunakan *new media* atau internet sebagai salah satu media penyebarannya, dan untuk memuat banyaknya informasi media video akan lebih cocok, karena selain durasi yang bervariasi muatan materi dari satu buah video dapat mengandung banyak informasi dibandingkan hanya dengan poster atau billboard saja.

Video yang dibuat untuk penyebaran informasi akan menggunakan *motion graphic* dan lebih memainkan tipografi dan beberapa gambar sebagai pendukung dari tipografi tersebut.

Konten yang akan ditampilkan pada video tersebut akan meliputi :

- pengertian mengenai gangguan kepribadian dependen
- ciri – ciri gangguan kepribadian dependen
- penyebab gangguan kepribadian dependen
- cara mencegah gangguan kepribadian dependen

III.2.6.1 Storyline

Storyline yang akan digunakan dalam pembuatan video *motion graphic* ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1 Alur *Storyline*

Sumber : Dokumentasi Pribadi

<i>Scene</i>	Keterangan
<i>Scene 1</i>	Munculnya judul
<i>Scene 2</i>	Text pertanyaan tentang kepribadian dependen

<i>Scene 3</i>	Psikolog yang menjelaskan pengertian kepribadian
<i>Scene 4</i>	Percakapan 2 orang dan 1 orang melihat dari jauh
<i>Scene 5</i>	Penjelasan golongan kepribadian
<i>Scene 6</i>	Sepasang kekasih dimana sosok perempuan pada adegan itu mengalami kepribadian dependen
<i>Scene 7</i>	Gambaran keluarga yang tengah merawat anaknya
<i>Scene 8</i>	Anak yang diberikan banyak fasilitas oleh orangtuanya
<i>Scene 9</i>	Pertumbuhan anak ketika remaja
<i>Scene 10</i>	Anak yang masih meminta atau bergantung secara berlebihan kepada ibunya
<i>Scene 11</i>	Seorang ibu yang menggendong anaknya yang sudah remaja
<i>Scene 12</i>	Tips pencegahan kepribadian depenen
<i>Scene 13</i>	Ucapan terima kasih dan mandatory

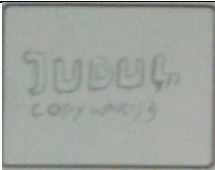
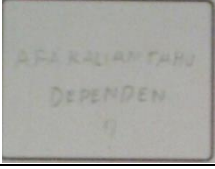

Dengan adanya *storyline* akan mempermudah untuk pembuatan visual yang sesuai dengan *Scene* yang sudah ditentukan.

III.2.6.2 Storyboard



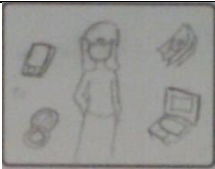


Storyboard yang akan digunakan dalam pembuatan video *motion graphic* ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2 Alur *Storyboard*

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Scene	Keterangan	Dialog
	Munculnya judul	<i>Backsound</i>
	Text pertanyaan tentang kepribadian dependen	Apa Kalian tahu apa itu kepribadian dependen ?
	Psikolog yang menjelaskan pengertian kepribadian	<p>Kepribadian adalah pola tingkah laku yang dilakukan sehari – hari.</p> <p>Kepribadian dapat dipengaruhi oleh 4 faktor :</p> <p>faktor biologis merupakan bawaan sejak lahir, seperti kata pepatah</p>

		<p>buah jatuh tidak jauh dari pohonnya</p> <p>begitu pun kepribadian, seorang anak biasanya memiliki kepribadian yang mirip seperti orangtuanya.</p> <p>psikologis dapat dipengaruhi oleh pola asuh yang diberikan oleh orangtua kepada anaknya.</p> <p>lingkungan dimana seseorang tinggal dapat mempengaruhi mereka sedikit demi sedikit, karena itu pilih lah lingkungan yang baik untuk pertumbuhan anak.</p> <p>ekonomi juga dapat mempengaruhi kepribadian seseorang, contohnya ada segelintir orang yang tiba-tiba berubah menjadi lebih baik ketika akan meminjam uang dari temannya</p>
	Percakapan 2 orang dan 1 orang melihat dari jauh	gangguan kepribadian merupakan pola perilaku yang menyimpang dari budaya sosial masyarakat dan menyebabkan masalah sosial
	Penjelasan golongan kepribadian	<p>jika kita berbicara tentang jenis-jenis gangguan kepribadian, sederhananya dibagi menjadi 3 golongan</p> <p>yaitu golongan A merupakan individu yang eksentrik golongan B merupakan individu yang emosional dan dramatis golongan C merupakan individu yang mudah cemas dan ketakutan</p>
	Sepasang kekasih dimana sosok perempuan pada adegan itu mengalami kepribadian dependen	<p>gangguan kepribadian dependen yaitu gangguan dimana seseorang sulit untuk menentukan suatu pilihan dan cenderung mengandalkan orang lain secara berlebihan.</p>

		serta dia akan mengaggap dirinya sebagai individu yang lemah dimana dia harus mengikuti perkataan orang lain ketimbang keinginannya sendiri.
	Gambaran keluarga yang tengah merawat anaknya	kepribadian dependen berawal dari pola asuh orangtua sejak kecil orangtua sangat menyayangi anaknya dan mengasuhnya dengan baik
	Anak yang diberikan banyak fasilitas oleh orangtuanya	orangtua memberikan perhatian dengan memberikan mainan untuk anak sehingga anak akan merasa riang karena diberikan hadiah oleh orangtua
	Pertumbuhan anak ketika remaja	hal tersebut berlanjut hingga anak itu mulai beranjak dewasa
	Anak yang masih meminta atau bergantung secara berlebihan kepada ibunya	ketika anak tersebut berdiskusi dengan ibunya dia akan meminta apa yang biasa dia dapatkan ketika masa anak2
	Seorang ibu yang menggendong anaknya yang sudah remaja	hal tersebut lama kelamaan akan menjadi beban untuk orangtua dan jika digambarkan seperti seorang ibu yang menggendong anaknya seperti bayi karena anak tersebut cenderung manja dan bergantung pada orangtuanya.
<i>Scene 12</i>	Tips pencegahan kepribadian depenen	<i>Backsound</i>
<i>Scene 13</i>	Ucapan terima kasih dan mandatory	<i>Backsound</i>

Dengan dibuatnya *Storyboard* ini akan mempermudah menyatukan visual yang sudah dibuat dengan dialog sehingga keduanya dapat mendukung satu sama lain.

III.2.7 Strategi Media

Strategi media merupakan strategi yang digunakan untuk pembuatan media utama dan pendukung, serta sebagai landasan pendistribusian media tersebut.

- Media Utama

Media utama untuk memberikan informasi tentang gangguan kepribadian dependen akan menggunakan media video *motion graphic* yang mana didalamnya mengandung informasi tentang :

1. pengertian mengenai gangguan kepribadian dependen
2. ciri – ciri gangguan kepribadian dependen
3. penyebab gangguan kepribadian dependen
4. cara mencegah gangguan kepribadian dependen

- Media Pendukung

Untuk media pendukung yang akan digunakan dalam penyebaran informasi tentang gangguan kepribadian dependen akan menggunakan media sebagai berikut :

- Brosur

Brosur digunakan karena ukurannya yang tidak terlalu besar, dan mudah untuk diproduksi sangat cocok untuk pengenalan awal suatu informasi.

- X Banner

X banner digunakan untuk menarik perhatian karena ukurannya yang besar, dan dengan posisi yang tepat akan dapat memberikan gambaran tentang suatu informasi yang ingin disampaikan.

- Poster

Poster memiliki fungsi yang hampir sama dengan X banner, tetapi karena ukurannya lebih kecil sehingga tidak memakan banyak tempat, dan dapat diletakan pada dinding dan juga mudah untuk diproduksi.

- Kalender
Kalender dapat digunakan sebagai media pengingat, karena kalender merupakan salah satu media yang umum digunakan oleh masyarakat.
- Mug
Mug biasa digunakan sebagai merchandise untuk kenang – kenangan dan sebagai media pengingat tentang informasi gangguan kepribadian dependen.
- Stiker
Stiker merupakan media yang mudah diproduksi dan memiliki fungsi sebagai daya tarik serta pengingat informasi.
- Buku Saku
Buku saku merupakan media pendukung dimana didalamnya terdapat banyak informasi dan mudah dibawa karena ukurannya yang kecil.
- Kaos
Kaos merupakan media pendukung yang berfungsi sebagai pengingat dan juga sebagai media penyebaran informasi tentang gangguan kepribadian dependen.
- Stiker Line
Stiker Line Berfungsi sebagai pengingat dengan cara menampilkan karakter yang ada dalam video *motion graphic* kedalam stiker line dengan gesture yang bermacam – macam.
- Pin atau Gantungan Kunci
Pin atau Gantungan Kunci berfungsi sebagai media penyebaran informasi dengan cara menampilkan tulisan gangguan kepribadian dependen.

- **Media Sosial**

Media sosial akan menjadi salah satu media pendukung yang cukup berpengaruh dalam penyebaran informasi tentang gangguan kepribadian dependen karena, media sosial dapat diakses oleh banyak orang.

- a. Youtube

Media sosial youtube menjadi media yang pertama dalam penyebaran informasi tentang gangguan kepribadian dependen melalui media sosial karena menurut hasil survey dari globalwebindex pengguna internet di Indonesia dalam kurun usia 16 – 64 tahun sebesar 43% menggunakan youtube.

- b. Facebook

Setelah youtube maka media sosial berikutnya adalah facebook karena menurut globalwebindex, website yang memuat survey mengenai penggunaan media sosial diseluruh dunia menyatakan bahwa pengguna facebook di Indonesia adalah 40% dari total populasi dengan usia 16 – 64 tahun.

III.2.8 Strategi Distribusi Dan Penyebaran

Penyebaran media infomasi tentang gangguan kepribadian dependen akan dilakukan selama beberapa bulan dengan perencanaan sebagai berikut :

Tabel 3.3 Strategi Penyebaran Media

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Media	Juli 2018				Agustus 2018				Oktober 2018			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Minggu ke (Media Utama) Video	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
(Media Pendukung) Brosur											■	■

X Banner												
Kalender												
Poster												
Stiker												
Buku saku												
Kaos atau T – shirt												
Mug												
Stiker Line												
Pin atau Gantungan Kunci												

Tabel diatas akan diaplikasikan menjadi dasar dari strategi penyebaran media utama dan media pendukung, dengan adanya jadwal tersebut pendistribusian akan lebih teratur dan tersusun.

Penyebaran media brosur dan x banner dimaulai pada minggu ke 1 bulan Juli, agar khalayak sasaran dapat melihat media utama dengan cara penyerbaran brosur dibeberapa lokasi, acara utama dari jadwal tersebut ada pada tanggal 23 Juli bertepatan dengan hari anak, dan didalamnya mengandung arti ikatan keluarga antara anak dan orangtua.

Penyebaran media berlanjut ke tahapan event selanjutnya yaitu 17 Agustus, sebagai hari pembagian media pendukung atau marcadise tentang gangguan kepribadian dependen yang akan diberikan secara gratis sebagai hadiah perlombaan 17 Agustus, setelahnya adalah jadwal dimana media yang berfungsi sebagai pengingat saja yang diberikan atau yang masih disebar kebeberapa tempat seperti mini market, agar khalayak sasaran tidak lupa tentang informasi gangguan kepribadian dependen.

III.3 Konsep Visual

Untuk visual tentang informasi gangguan kepribadian dependen akan menggunakan gaya visual flat desain, karena selain lebih mudah dibuat, elemen

yang ada didalamnya tidak terlalu banyak sehingga akan mempermudah pesan atau informasi yang ingin disampaikan kepada khalayak sasaran.

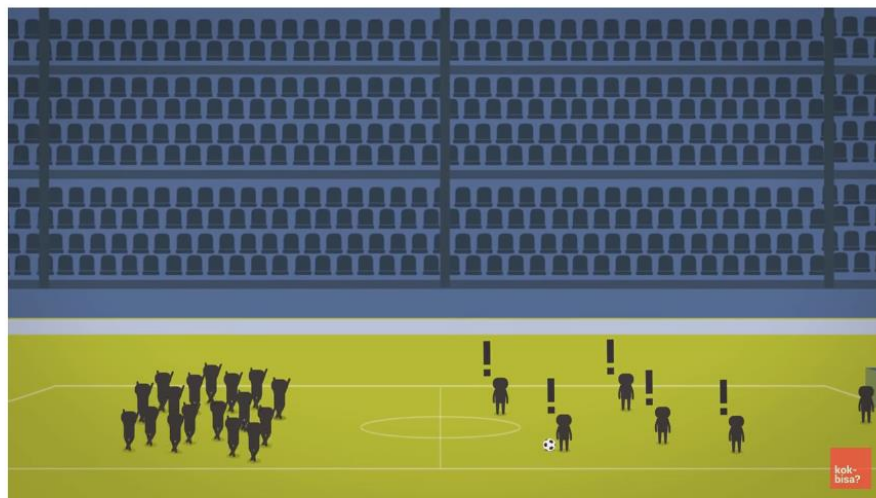
III.3.1 Format Desain

Dalam pembuatan media utama yaitu video *motion graphic* akan menggunakan format sebagai berikut.

III.3.1.1 Video

Media utama dari penyebaran informasi tentang gangguan kepribadian dependen akan disampaikan melalui video *motion graphic*. Grafis bergerak atau *motion graphic* dapat diartikan sebagai gambar yang bergerak, istilah tersebut awal digunakan oleh Jhon Whitney yang merupakan seorang animator pada masa itu.

Referensi yang digunakan dalam pembuatan media utama yaitu video *motion graphic* adalah sebagai berikut :



#26 ON TRENDING
Kenapa Indonesia Enggak Pernah Lolos Piala Dunia?

Gambar 3.3 Screenshot Youtube Kok-bisa

Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=Lm9cc3hULQM&t=21s>

Diakses pada (07/06/2018)

Motion graphic digunakan karena bentuknya yang sederhana, memudahkan pesan yang ingin disampaikan kepada khalayak sasaran dan juga grafis bergerak mudah untuk disebarakan melalui media sosial seperti youtube, facebook, instagram, dan lainnya.

III.3.2 Tata Letak

Tata letak atau layout merupakan aturan yang relatif sesuai dengan kebutuhannya dan mampu menonjolkan suatu karya desain (Kusrianto, h.276), layout pada media utama video akan menonjolkan prinsip kontras pada pembuatan visualisasi dari gangguan kepribadian dependen, agar kesan dapat terlihat dan informasi dapat disampaikan dengan jelas (Kusrianto, h.281).



Gambar 3.4 Contoh Kontras dan Fokus pada Desain

Sumber : <https://desainews.blogspot.com/2017/atau12ataukontras-pada-tipografi-desain-layout.html>

Diakses pada (07/06/2018)

Layout Kontras dijadikan landasan untuk pembuatan media karena dengan konsep kontras dapat menonjolkan salah satu elemen yang sekiranya lebih penting dibandingkan dengan elemen lain sehingga memperjelas hirarki visual dimana visual yang lebih penting akan ditonjolkan dan dibaca lebih awal dibandingkan dengan yang lainnya.

III.3.3 Tipografi

Pemilihan tipografi atau *font* cukup berpengaruh pada pesan dan kesan yang akan disampaikan, selain harus mudah dibaca, *font* tersebut juga harus memiliki kesan, sehingga gaya tipografi yang akan digunakan adalah gaya huruf transisi.

Dengan karakter huruf yang memiliki ujung yang runcing dan memiliki sedikit tebal dan tipis pada tubuh huruf seperti menggambarkan suatu perkembangan perilaku seseorang dari anak – anak menuju remaja dan menuju kedewasaan, contoh huruf transisi yaitu baskerville yang dibuat oleh John Baskerville pada tahun

1750 di Inggris dan Century, yang populer dipergunakan untuk judul pada tahun 1757.

Baskerville

i love Typography, a
fine sample text, 123

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNn
OoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz
0123456789& "" ?*

Gambar 3.5 *Font Baskerville*

Sumber: <https://ilovetypography.com/atau2007atau09atau23ataubaskerville-johnataubaskerville-sample1.gif>

(Diakses pada 31/05/2018)

Selain font baskerville sebagai *bodytext* ada juga font lain yang akan digunakan untuk judul dan tagline yaitu font premier sebagai judul karena karakter garisnya yang tipis dan melengkung dapat menggambarkan sesuatu yang lemah dan lembut (Kusrianto, h.46), sama halnya dengan penderita gangguan kepribadian dependen.

A	B	C	D	E	F	G	H	I
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X	Y	Z	
a	b	c	d	e	f	g	h	i
j	k	l	m	n	o	p	q	r
s	t	u	v	w	x	y	z	
0	1	2	3	4	5	6	7	8
9	.	,	;	:	\$	#	'	!
"	/	?	%	&	()	@	

Gambar 3.6 *Font Simply Rounded*

Sumber: <https://fontmeme.com/ataufontsaatausimply-rounded-font>

(Diakses pada 18/06/2018)

Font Simply Rounded akan menjadi font Utama yang akan ditampilkan pada video *motion graphic*, dengan karakteristik font yang tebal dan membulat menggambarkan kesan *friendly* sehingga tidak ada kesan menggurui pada video yang akan dibuat nanti.

Shruti

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890

Gambar 3.7 *Screenshot Font Shruti*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Digunakan sebagai font pendukung untuk *bodytext* dengan karakter huruf yang ramping tanpa adanya sirip atau *serif* membuat keterbacaan menjadi lebih baik dan tidak memakan banyak tempat dalam 1 buah halaman.

Corbel (Regular & Bold)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Gambar 3.8 *Screenshot Font Corbel*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Corbel digunakan sebagai sub judul berdampingan dengan huruf *simply rounded* dengan karakteristik ramping dan tegak Corbel memiliki efek kontras yang cocok dengan layout yang akan digunakan.

III.3.4 Ilustrasi

Ilustrasi menurut Soedarso (seperti dikutip Djati, 2014) merupakan seni gambar yang yang berfungsi memberikan suatu penjelasan. Ilustrasi digunakan untuk membuat suatu gambaran tentang seseorang ataupun suatu benda.

- Referensi

Referensi yang digunakan untuk membuat karakter visual akan mengikuti gaya visual berikut :



Gambar 3.9 Karekter Set Pria Pekerja

Sumber: <https://freepik.com>

(Diakses pada 02/06/2018)

Ilustrasi tersebut cocok dijadikan sebagai landasan untuk pembuatan visual karakter untuk media yang akan dibuat karena selain tampilannya yang sederhana, motif yang digunakan juga tidak terlalu banyak sehingga diharapkan khalayak sasaran dapat langsung memahami gaya dari karakter tersebut tanpa harus berfikir terlalu lama.



Gambar 3.10 Karakter Set Gadis Remaja

Sumber: <https://freepik.com>

(Diakses pada 02/06/2018)

Remaja merupakan salah satu tahap menuju kedewasaan dan karena sifatnya yang labil maka diperlukan referensi yang baik untuk menggambarkan ketidakstabilan dalam gaya berpakaian seperti pada gambar 3.10.



Gambar 3.11 Karakter Set Wanita Pekerja

Sumber: <https://freepik.com>

(Diakses pada 02/06/2018)

Karakter wanita pekerja cukup identik dengan pakaian rapih dan setelan jas lengan panjang menambahkan kesan dewasa pada karakter tersebut.

- **Visual Karakter**

Visual karakter yang akan ditampilkan adalah seperti berikut :



Gambar 3.12 Contoh Karekter Set 1

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Karakter diatas adalah visualisasi dari karakter yang akan muncul pada media utama juga media pendukung dengan contoh visual seperti yang ada pada referensi, visual karakter tersebut sedikit dipersimpel dan lebih disederhanakan.



Gambar 3.13 Karekter Set 2

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Karakter set 2 adalah karakter tambahan yang akan membantu visual dari karakter set 1 dan juga sebagai pelengkap yang akan muncul.

III.3.5 Warna

penggambaran tentang psikologi warna diatas merupakan kemampuan dari warna yang dapat mempengaruhi orang yang melihatnya (Kusrianto, h.47).

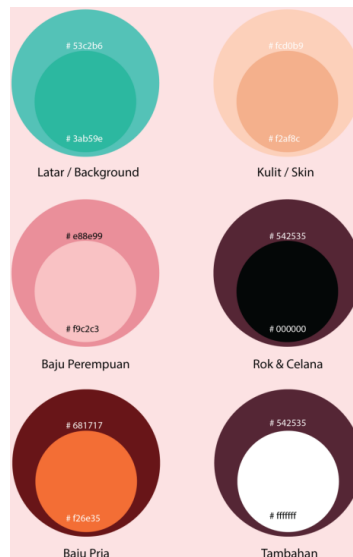


Gambar 3.14 screenshot *monochrome red*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pemilihan warna *monochrome* cocok untuk dijadikan landasan untuk membuat efek bayangan dan sebagainya, karena itu warna monochrome akan digunakan dalam visual tersebut.

Pemilihan warna yang akan digunakan adalah sebagai berikut :



Gambar 3.15 Warna yang digunakan

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Warna tersebut dipilih karena memiliki maknanya sendiri – sendiri, dalam psikologi warna tersebut berarti demikian :

- merah melambangkan nafsu, cinta, agresifitas dan kehangatan
- hijau melambangkan kecemburuan, kesehatan, dan pembaruan
- coklat melambangkan kepercayaan, kenyamanan, dan pertahanan
- orange melambangkan energi, keseimbangan dan kehangatan
- hitam melambangkan kekuasaan, seksualitas, kemewahan, misteri, ketakutan, ketidak bahagiaan, dan keanggunan
- putih melambangkan kemurnian, bersih, kecermatan, kematian

warna diatas juga akan menggunakan turunannya atau *monochrome* untuk mempermudah memberikan kesan bayangan dan objek yang lebih jauh.