

BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Menentukan sasaran khalayak bertujuan untuk menentukan khalayak sasaran yang tepat agar media informasi ini sampai dengan tepat. Khalayak sasaran adalah beberapa orang yang terkumpul dalam satu tempat dan satu waktu dikarenakan memiliki kesamaan tujuan dan ketertarikan.

Khalayak sasaran dari perancangan informasi tentang bahaya penyalahgunaan obat PCC yang benar dilihat secara demografis, geografis, dan psikografis. Agar strategi perancangan dari media informasi ini menjadi tepat sasaran maka diperlukan beberapa faktor-faktor sebagai penunjang untuk mencapai sasaran yang dituju yaitu sebagai berikut:

III.1.1 Target Audience

1. Demografis

Berikut merupakan khalayak sasaran berdasarkan demografi yang menjadi kriteria dalam perancangan informasi.

- Usia : 13 - 18 Tahun
- Jenis Kelamin : Perempuan & Laki-Laki
- Pendidikan : SMP, SMA.
- Pekerjaan : Pelajar
- Status Ekonomi : Menengah ke bawah

2. Psikografis

Psikografis adalah sikap yang mempengaruhi gaya hidup dan perilaku seseorang. Menurut Kurniawan (2011) gaya hidup merupakan sebuah cara untuk memperlihatkan identitas, baik itu identitas diri maupun kelompok (h.85). Identifikasi psikografis khalayak sasaran sebagai berikut:

- Lari dari kenyataan (*regresif*) : suka melamun.

- Cenderung gelisah karena banyak hal yang diinginkan.
- Kurang memperhatikan kesehatan

3. Geografis

Lokasi yang menjadi khalayak sasaran pada perancangan informasi ini adalah remaja yang berada di kota-kota besar di wilayah Indonesia. Berdasarkan letak geografis diharapkan perancangan informasi ini perlahan dapat mengubah pola pikir remaja akan bahaya penyalahgunaan obat PCC.

III.2 Strategi Perancangan

Berdasarkan analisa sebelumnya perancangan informasi ini merupakan media informasi dalam menghimbau para remaja akan bahaya mengkonsumsi obat PCC. Strategi perancangan yang akan dilakukan yaitu aktifitas pemberian informasi untuk meningkatkan kesadaran para remaja akan bahaya mengkonsumsi obat PCC dan memberitahukan kepada remaja tentang bahaya penyalahgunaan obat PCC melalui media audio visual atau *motion graphic*.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi media informasi ini yaitu memberikan informasi serta diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran masyarakat khususnya para remaja untuk lebih waspada dari peredaran obat PCC dan terhindar dari dampak negatif yang akan ditimbulkan jika mengkonsumsinya.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan visual berdasarkan pada target khalayak sasaran mengenai permasalahan di masyarakat khususnya pada kalangan remaja terkait bahaya penyalahgunaan obat PCC maka pendekatan visual yang digunakan berupa informasi menggunakan media *motion graphic*, elemen grafis seperti vektor bergaya dua dimensi yang berisi informasi mengenai obat PCC dan dampak negatifnya agar mudah dipahami.

Pendekatan verbal yang digunakan berupa penyampaian pesan lisan sebagai pelengkap elemen visual dalam bentuk audio dan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar supaya pesan tersampaikan dengan baik dan mudah dipahami oleh masyarakat khususnya para remaja.

III.2.3 Mandatory

Kementerian Kesehatan Republik Indonesia Sebagai pemberi mandat video akan diputar di lobi kantor Kementerian kesehatan dan diunggah di *website* milik Kementerian kesehatan Republik Indonesia www.kemkes.go.id. Dalam perancangan ini *Youtube* dipilih sebagai sarana penyebaran media utama yang diharapkan mampu mengajak masyarakat khususnya dikalangan remaja Indonesia untuk mengetahui dan sadar akan bahaya penyalahgunaan obat PCC pada remaja.

III.2.4 Materi Pesan

Isi dalam materi pesan yang akan disampaikan terkait perancangan informasi ini mengenai bahaya penyalahgunaan obat PCC pada remaja dan diharapkan para remaja mudah memahami pesan yang disampaikan dan terhindar dari penggunaan obat PCC.

III.2.5 Gaya Bahasa

Gaya bahasa sederhana. Gaya ini biasanya cocok untuk memberi peringatan, perintah, ajakan dan pelajaran sehingga secara perlahan dapat mempengaruhi terhadap perilaku remaja yang sebelumnya kurang paham tentang bahaya penyalahgunaan obat PCC menjadi lebih paham dan menghindari untuk mengkonsumsinya.

III.2.6 Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi yang akan disampaikan dalam informasi meliputi 4 tahapan yaitu:

1. Attention (Perhatian) Untuk menarik minat perhatian para khalayak sasaran maka informasi ini dirancang melalui berbagai media khususnya media utama seperti *motion graphic* yang disebarakan melalui media sosial Youtube.

2. **Interest** (Minat) Untuk menarik minat para khalayak sasaran maka dibuatlah sebuah media reminder berupa *merchandise* seperti jam dinding, sandal jepit, masker dan baju.

3. **Search** (Pencarian) Agar rancangan informasi menjadi lebih akurat maka pencarian informasi perlu dilakukan. Pencarian informasi dilakukan dengan cara pencarian pustaka baik secara *online* atau buku cetak.

3. **Action** (Tindakan) Berdasarkan pemaparan kasus mengenai penyalahgunaan obat PCC maka diperlukan sebuah tindakan seperti penyebaran media pendukung yang bertuliskan slogan “Bahaya penyalahgunaan obat PCC” dan “Waspada! perdarannya dan hindari penggunaannya” media utama berupa *motion graphic* tentang penjelasan dampak dan bahaya penyalahgunaan obat PCC yang di sematkan ke dalam berbagai media sosial diharapkan mampu menjadi daya tarik dan merubah pola pikir masyarakat khususnya remaja untuk sama-sama menghindari mengkonsumsi obat PCC.

4. **Share** (Penyebaran) Penyebaran media informasi juga dilakukan melalui berbagai media pendukung seperti *merchandise*, poster, stiker dan pin diharapkan mampu menjadi daya tarik tersendiri bagi remaja.

III.2.6.1 Copywriting

Copywriting adalah sebuah teknik menghasilkan tulisan agar pembaca merespon sesuai yang penulis inginkan. Untuk perancangan *copywriting* pada informasi ini menggunakan sebuah slogan “Bahaya penyalahgunaan obat PCC” sebagai himbuan bahaya penyalahgunaan obat PCC.

III.2.6.2 Storyline

Storyline adalah deskripsi detail dari plot/alur cerita dalam sebuah video. Berikut tabel dibawah adalah alur cerita dari *motion graphic* secara berurutan. *Storyline* ini dibuat agar memudahkan proses pembuatan *motion graphic* 2 dimensi yang tepat, padat dan jelas yang diharapkan informasi lebih mudah diserap oleh khalayak sasaran.

Tabel III.1 *Storyline*

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

No	Scene	Durasi	Narasi	Pengambilan Gambar
1	<i>Scene 1</i>	(1 - 4 Detik)	Bahaya penyalahgunaan obat PCC, waspadai peredarannya dan jauhi penggunaanya	<i>Medium Shot</i>
2	<i>Scene 2</i>	(4 - 14 Detik)	Obat PCC adalah obat pereda rasa nyeri yang diperuntukan bagi pasien pengidap sakit jantung	<i>Medium Shot</i>
3	<i>Scene 3</i>	(14 - 27 Detik)	Obat ini digunakan apabila jantung pasien mengalami sakit yang berlebih sehingga sakit yang dirasakan pasien mulai berkurang	<i>Medium short</i>
4	<i>Scene 4</i>	(27 - 44 Detik)	Kandungan obat PCC , <i>Paracetamol</i> digunakan untuk mengurangi gejala rasa sakit ringan, <i>Carisoprodol</i> Digunakan untuk pelemas otot dan anti depresan, <i>Caffein</i> digunakan untuk untuk meningkatkan fokus dan menghilangkan rasa kantuk	<i>Long Short</i>

5	<i>Scene</i> 5	(44 - 51 Detik)	Jika ketiga obat tersebut diminum secara bersamaan maka efek dari masing-masing obat akan bekerjasama dan merusak susunan syaraf otak	<i>Long Short</i>
6	<i>Scene</i> 6	(51 - 57 Detik)	Namun obat ini kerap disalahgunakan oleh para remaja sehingga merusak syaraf otak	<i>Medium Short</i>
7	<i>Scene</i> 7	(57 - 1 menit 3 detik)	Menyebabkan pingsan muntah darah kejang-kejang kram perut kebutaan hingga kematian	<i>Medium Short</i>
8	<i>Scene</i> 8	(1 menit 3 Detik - 1 Menit 10 Detik)	Oleh karena Badan Pengawasan Obat dan Makanan telah melarang produksi dan peredaran obat ini sejak tahun 2013	<i>Medium Short</i>
9	<i>Scene</i> 9	(1 Menit 10 Detik -1 Menit 17 Detik(Namun obat ini masih beredar dikalangan remaja hal ini dikarenakan obat PCC di produksi secara ilegal oleh perorangan dan diedarkan secara ilegal	<i>Medium Short</i>

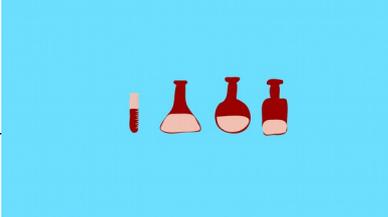
10	<i>Scene</i> 10	1 Menit 17 Detik - 1 Menit 29 Detik	Hal ini telah memakan banyak korban jiwa dari kalangan para remaja sehingga patut kita waspadai peredaran dan penggunaanya	<i>Medium Short</i>
11	<i>Scene</i> 11	(1 Menit 29 Detik - 1 Menit 34 Detik)	Wujudkan generasi sehat dan berprestasi tanpa obat PCC	<i>Medium Short</i>
12	<i>Scene</i> 12	(1 Menit 34 Detik - 1 Menit 40 Detik)	Pesan ini disampaikan oleh Kementerian Kesehatan Republik Indonesia	<i>Medium Short</i>

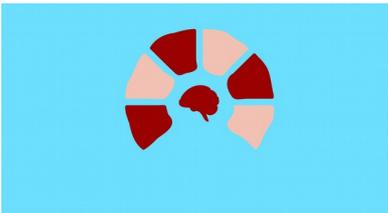
III.2.6.3 *Storyboard*

Menurut Binanto (2010) menjelaskan “*storyboard* merupakan pengorganisasian grafik, contohnya adalah sederetan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan berurutan untuk keperluan visualisasi awal dari suatu *file*, animasi atau urutan 28 multimedia interaktif” (h.255-256). Penggunaan *storyboard* sangat diperlukan untuk merancang sebuah *scene* yang akurat dan tepat selain itu juga memudahkan proses pembuatan media *motion graphic* yang akan dikerjakan menggunakan *software adobe after effect* setelah *Storyboard* ini dibuat maka proses akan dilanjutkan pada proses animasi 2 dimensi. Berikut adalah *Storyboard* yang sudah dibuat menggunakan *adobe illustrator* secara *digital* agar memudahkan proses pengerjaan dan juga mempersingkat proses sehingga proses pengerjaan tidak terlalu lama maka penggunaan teknis ini menjadi pilihan yang dilakukan dengan alasan mempercepat proses pengerjaan. Gambaran visual dalam *storyboard* menggunakan gaya visual gambar 2 dimensi.

Tabel III.2 *Storyboard*

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

No	Gambar	Durasi	Keterangan
1		4 Detik	<p>Intro</p> <p>Gambar yang digunakan adalah tangan yang siap memukul obat PCC hingga hancur</p>
2		10 Detik	<p>Gambaran medis dengan gambaran rumah sakit dan dokter sebagai wujud dunia medis</p>
3		13 Detik	<p>Gambaran pasien pengidap sakit jantung</p>
4		24 Detik	<p>Gambaran Kandungan obat PCC dan isi kandungan PCC</p>

5		6 Detik	Gambar penyalahgunaan obat PCC oleh remaja
6		6 Detik	Gambar dampak yang ditimbulkan akibat penyalahgunaan obat PCC
7		7 Detik	Gambaran obat PCC telah dilarang oleh BPOM
8		7 Detik	Gambaran pabrik rumahan produksi obat PCC ilegal
9		5 Detik	Gambaran remaja tanpa obat PCC

10		5 Detik	Logo Kementrian Kesehatan RI
----	---	---------	------------------------------

III.2.6.4 Narasi

Narasi yang akan dimuat dalam perancangan video *motion graphic* adalah sebagai berikut:

Bahaya penyalahgunaan obat PCC waspadai peredarannya dan jauhi penggunaannya, PCC itu sendiri adalah kepanjangan dari paracetamol, kafein, dan karisoprodol. Obat PCC adalah obat pereda rasa nyeri yang diperuntukan bagi pasien pengidap sakit jantung. Obat ini digunakan apabila jantung pasien mengalami sakit yang berlebih sehingga sakit yang dirasakan pasien mulai berkurang. Kandungan obat PCC parasetamol digunakan untuk mengurangi gejala rasa sakit ringan, karisoprodol Digunakan untuk pelemas otot dan anti depresan, kafein digunakan untuk untuk meningkatkan fokus dan menghilangkan rasa kantuk.

Jika ketiga obat tersebut diminum secara bersamaan maka efek dari masing-masing obat akan merusak susunan syaraf otak. Namun obat ini kerap disalahgunakan oleh para remaja sehingga merusak syaraf otak dan menyebabkan pingsan muntah darah kejang-kejang kram perut kebutaan hingga kematian oleh karena badan pengawasan obat dan makanan telah melarang produksi dan peredaran obat ini sejak tahun 2013. Namun obat ini masih beredar dikalangan remaja hal ini dikarenakan obat PCC di produksi secara ilegal oleh perorangan dan diedarkan secara ilegal. Hal ini telah memakan banyak korban jiwa dari kalangan para remaja sehingga patut kita waspadai peredaran dan penggunaannya. Wujudkan generasi sehat dan berprestasi tanpa obat PCC pesan ini disampaikan oleh kementerian kesehatan Republik Indonesia.

III.2.7 Strategi Media

II.2.7.1 Media Utama

Dengan hadirnya media informasi berupa *motion graphic* dengan tampilan visualisasi yang gambar dua dimensi yang menarik, mampu lebih cepat ditanggapi oleh penerima pesan. Karena ingatan yang berupa video itu mampu diingat lebih lama dan mempunyai kesan tersendiri. Diharapkan meningkatkan kesadaran para remaja akan bahaya penyalahgunaan obat PCC.

II.2.7.2 Media Pendukung

Dalam perancangan media informasi bahaya penyalahgunaan obat PCC pada remaja yang benar menggunakan media pendukung sebagai berikut:

a. Poster. Digunakan sebagai media penyebaran yang akan didistribusikan ke dalam instansi pendidikan seperti sekolahan dan instansi kesehatan pemerintah seperti Rumah Sakit serta sebagai media penyebaran yang menghimbau dan mengajak melalui berbagai pesan yang berisi ajakan kepada khalayak sasaran dalam proses penyampaian informasi.

b. Jam dinding. Digunakan sebagai media *reminder* yang bertujuan untuk menerapkan pesan verbal yang ingin disampaikan dalam informasi serta menarik perhatian *audience*.

c. Baju atau Kaos. Digunakan sebagai identitas dalam penyampaian informasi sebagai penarik *audience* agar bisa dipakai dalam aktifitas sehari-hari.

d. Stiker. berfungsi sebagai media *reminder* serta untuk ditempel ditempat-tempat berkumpul para remaja dan dibagikan secara gratis.

e. Sandal jepit. Digunakan sebagai media *reminder* serta untuk dipakai sehari-hari dilingkungan tempat tinggal dan menjadi media bahwa obat PCC harus diinjak dan dihancurkan.

f. Masker. Digunakan sebagai media penyampaian pesan serta sebagai identitas untuk media *reminder* kepada remaja yang akan dibagikan secara gratis ditempat-

tempat yang sering dijadikan tempat berkumpul para remaja dan sebagai media bahwa obat PCC bahaya untuk dikonsumsi maka tutup mulut untuk PCC.

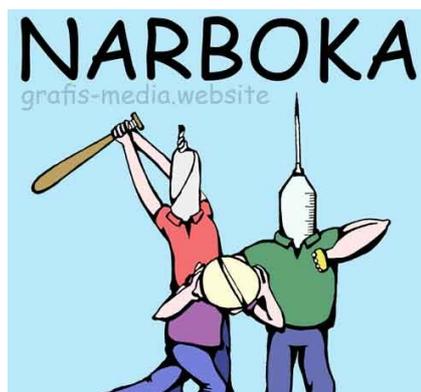
g. Pin. Sebagai media pendukung yang berfungsi sebagai penyampai pesan yang mudah disebar dan banyak dipakai oleh remaja.

III.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran

Media Strategi distribusi media utama akan disebar melalui akun sosial media yaitu *Youtube* yang di terapkan ke dalam berbagai macam media pendukung khususnya poster sebagai sarana untuk memudahkan khalayak sasaran. Serta media pendukung akan disebar ditempat yang biasa dijadikan tempat berkumpul atau tempat para remaja beraktifitas. Penyebaran sandal jepit dan masker bisa dilakukan di tempat-tempat remaja berkumpul dengan cara mengharuskan *like* dan *share* facebook. Untuk penyebaran kaos bisa dilakukan dengan cara isi komentar menarik di kolom komentar laman situs *youtube*.

III.9 Konsep Visual

Gaya ilustrasi disesuaikan dengan target *audience* dan juga disesuaikan juga dengan ilustrasi penulis agar sampai pada target *audience*. Keselarasan format desain dan pemilihan karakter warna yang sesuai diharapkan mampu menjadi daya tarik serta mampu merubah pola pikir penerima pesan khususnya dikalangan remaja.



Gambar III.1 Referensi Rancangan Visual 1

Sumber: <https://www.grafis-media.website.com> (2018)



Gambar III.2 Referensi Rancangan Visual 2

Sumber: <https://www.gambar.co.id> (2018)

Dari referensi gambar diatas maka terbentuklah rancangan visual yang akan dijakan tampilan visual media utama dan media pendukung. Gambar tangan mengepal dan bersiap memukul dipilih agar menunjukkan semangat untuk tidak mengkonsumsi obat PCC. Efek awan yang akan dijadikan latar tangan adalah simbol kuatnya pukulan tangan tersebut untuk memukul obat PCC.



Gambar III.3 Rancangan Visual

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

III.9.1 Format Desain

Pada perancangan informasi ini menggunakan *motion graphic* pada sebuah media utama yang berisi tentang informasi bahaya penyalahgunaan obat PCC pada remaja. Dengan ukuran layar ber-resolusi 1280x720 pixel agar khalayak sasaran dapat menonton dengan jelas pada media sosial *Youtube* berdurasi 1 menit 42 detik. Sebagai gaya visual dipilih *flat design* agar mudah dipahami mengikuti sebagaimana khalayak sasaran yang dituju yaitu para remaja. *Flat design* merupakan desain minimalis yang berfokus pada tipografi, warna-warna cerah dan ilustrasi 2 dimensi. *Adobe after effect* merupakan *software* yang digunakan dalam proses pembuatan *motion graphic*.

III.9.2 Tata Letak (*Layout*)

Tujuan dari peletakan tata letak pada sebuah perancangan informasi agar nyaman dipandang oleh mata serta memudahkan kepada khalayak sasaran untuk lebih memahami akan pesan yang terkandung dalam sebuah media penyampaian informasi. Penggunaan warna biru yang dominan bertujuan untuk menarik perhatian khalayak sasaran dan warna biru diambil dari warna langit yang cerah sebagai wujud masa depan cerah tanpa obat PCC. Urutan rangkaian ilustrasi dilengkapi dengan masing-masing keterangan yang bertujuan untuk memudahkan khalayak sasaran dalam memahami suatu pesan yang akan disampaikan di dalam video *motion graphic*.



Gambar III.4 *Layout* Desain

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

III.9.3 Tipografi

Pemilihan tipografi yang sesuai sangat menentukan apakah pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Berikut jenis huruf yang digunakan pada perancangan media dalam informasi:

Modia-noncommercial, bebas lisensi.

Font ini dipakai karena ketebalan *font* yang cukup dijadikan *headline* dan diharapkan mampu menarik khalayak sasaran agar pesan tersampaikan dengan mudah serta pemilihan *font* ini dikarenakan disesuaikan dengan tema desain yang berupa *flat* desain diharapkan bisa selaras dengan desain yang dibuat untuk media informasi.

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890.:; ' " (!?) +-*/=**

Gambar III.5 Contoh Font 1

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Agency FB, bebas lisensi.

**abcdefghijklmnopqrstvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890.:; ' " (!?) +-*/=**

Gambar III.6 Contoh Font 2

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Font ini dipilih karena memiliki karakter yang sederhana diharapkan bisa selaras dengan desain *motion graphic* yang akan dibuat.

III.9.4 Ilustrasi

Secara umum ilustrasi selalu dikaitkan kepada gambaran sebuah cerita. Perancangan media informasi ini memakai teknik penggambaran digital dan lebih menyederhanakan dari gambar sebelumnya. Teknik ilustrasi yang dipakai yaitu berupa elemen grafis seperti vektor. Vektor merupakan elemen grafis yang terbentuk melalui sejumlah garis yang saling dihubungkan satu sama lain dan jika diperbesar kualitas gambarnya masih cukup baik. Vektor dipilih karena memiliki

unsur kesederhanaan serta agar mudah dipahami oleh khalayak sasaran. Maka dari itu pada perancangan media infoemasi ini memilih elemen grafis seperti *flat design*. *Flat design* merupakan jenis desain yang lebih menekankan pada pendekatan minimalis serta kegunaan desain tanpa adanya *bevel*, tekstur, *long shadow*.

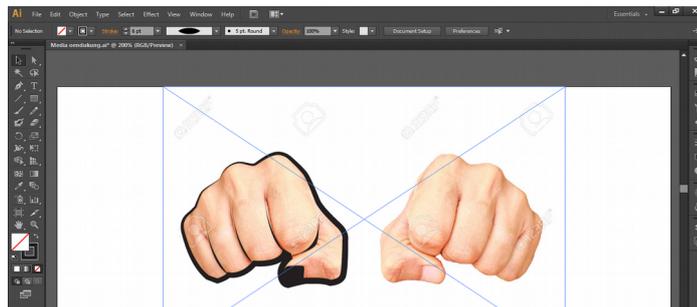
Karakter

Pemilihan karakter ilustrasi tangan mengepal dan memukul obat PCC karena obat PCC adalah obat keras yang telah dilarang oleh BPOM namun memaksa dengan keras untuk tetap diproduksi dan beredar secara ilegal maka sebagai remaja yang masih berjiwa muda juga harus melawan peredaran obat ini secara keras dalam hal ini bersungguh-sungguh.



Gambar III.7 Gambar Tangan Referemsi

Sumber: www.shutterstock.com (2018)



Gambar III.8 Proses Pembuatan Gambar menggunakan *Adobe Illustrator 1*

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar III.9 Proses Pembuatan Gambar menggunakan *Adobe Illustrator 2*

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)



Gambar III.10 Gambar Rancangan Untuk Media Utama

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Gambar tangan mengepal dan bersiap memukul dipilih agar menunjukkan semangat untuk tidak mengonsumsi obat PCC. Efek awan yang akan dijadikan latar tangan adalah simbol kuatnya pukulan tangan tersebut untuk memukul obat PCC. Obat berada didepan tangan dan dipukul.



Gambar III.11 Gambar Karakter Referensi

Sumber: www.freepik.com (2018)

Pemilihan karakter remaja menggunakan vektor dua dimensi yang sederhana agar konsep *motion graphic* mengarah kearah *flat design* dan diharapkan menarik minat khalayak sasaran untuk melihat dan menyerap informasi yang disampaikan.



Gambar III.12 Karakter Remaja

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Karakter ini dipilih sebagai gambaran remaja yang memakai seragam sekolah SMA berwarna putih abu-abu dan SMP berwarna putih biru.

Properti

Properti yang digunakan adalah kebanyakan alat-alat yang berhubungan dengan dunia medis karena dalam hal ini obat PCC adalah salah satu produk medis yang telah dilarang oleh BPOM.



Gambar III.13 Gambar Referensi

Sumber: *www.freepik.com* (2018)

Gambar referensi ini dipilih sebagai acuan perancangan desain yang akan dibuat dan diharapkan sesuai dengan selera remaja yang menjadi target sasaran.



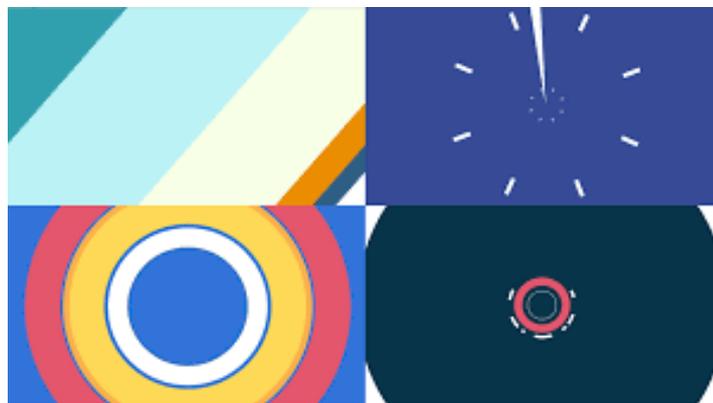
Gambar III.14 Elemen Dalam *Motion Graphic*

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2018)

Pemilihan karakter dibuat seperti gambar anak-anak dengan garis tidak lurus rapi agar sesuai dengan karakter target sasaran yang kurang rapi dalam hal misalnya berpakaian atau penampilan akibat buruk dari pergaulan. Bahan dibuat berbentuk kemasan yang berisi ramuan bahan sebagai bahan utama pembuat obat PCC.

Latar

Latar belakang yang dipilih adalah berupa elemen grafis yang dominan warna biru serta warna-warna pendukung lainnya dengan tujuan mampu menarik perhatian para remaja sehingga pesan yang disampaikan mudah dipahami oleh para remaja.



Gambar III.15 latar belakang Referensi

Sumber: www.shareae.com (2018)

II.9.5 Warna

Warna yang dipakai dalam perancangan informasi ini adalah warna-warna yang memiliki unsur keterkaitan pada warna obat-obatan serta warna lainnya seperti merah marun, biru dan Abu-abu yang termasuk ke dalam warna primer serta warna sekunder seperti coklat. Warna ini dipilih karena biru cerah akan diartikan sebagai masa depan yang cerah dan juga dari segi warna yang mencolok semoga menjadi perhatian target sasaran sehingga penyebaran dan penyampaian informasi semakin lebih mudah untuk dilakukan. Dengan warna pendukung lainnya sebagai elemen yang saling berkaitan dengan dunia medis yang akan dirancang yaitu *motion graphic*.



Gambar III.16 Warna

Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Warna yang mendominasi pada perancangan kampanye ini adalah biru yang secara psikologis mampu menampilkan kesan yang energik, menarik perhatian serta memancarkan kehangatan. Sehingga sangat cocok untuk menarik perhatian khalayak sasaran.

III.3.6 Audio

Ilustrasi audio pada *background* musik berupa aransemen musikal instrumen yang berjudul Nimbus dan terdapat dari sumber *youtube creator* secara gratis dan bebas lisensi. Instrumen ini dipilih karena menyesuaikan dengan tema warna serta jalan cerita pada video animasi dua dimensi.