BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Pengertian strategi menurut Stephanie K (seperti dikutip dalam Bernado Periangan 2011). Strategi didefinisikan sebagai suatu proses penentuan rencana para pemimpin puncak yang berfokus pada tujuan jangka panjang organisasi, disertai penyusunan suatu cara atau upaya bagaimana agar tujuan tersebut dapat dicapai.

Dalam hal ini solusi media yang akan dibuat yaitu berupa video *motion graphic* tentang penyakit sinusitis dan cara pencegahannya, sehingga dapat memberikan edukasi kepada masyarakat tentang gejala – gejala yang terjadi pada penyakit sinusitis, agar masyarakat tetap menjaga kesehatan tubuh dengan pola hidup sehat.

Diharapkan dengan adanya perancangan ini bisa menyumbang sebuah media berupa video *motion graphic* yang memiliki daya tarik tersendiri bagi khalayak sasaran karena terdapat suara dan ilustrasi gambar yang bergerak dan juga mudah untuk mendapatkan informasi tersebut melalui video yang diunggah di media sosial seperti *instagram, facebook* dan *line official account.*

III.1.1 Tujuan Komunikasi

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan ini antara lain:

A. Agar masyarakat mengetahui penyebab penyakit sinusitis dan cara pencegahannya.
B. Menambah media informasi tentang penyakit sinusitis melalui video *motion graphic* dengan menggunakan cat air.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Dalam penyampaian informasi dibutuhkan strategi untuk pendekatan komunikasinya agar mudah dimengerti oleh target audiens. Penyampaian komunikasi bisa berupa komunikasi secara visual maupun verbal, bisa juga dengan keduanya. Pendekatan tersebut diharapkan memberikan efek ketertarikan

kepada target audiens. dengan komunikasi yang disajikan dalam media. Berikut penjelasan mengenai pendekatan visual dan verbal:

- Pendekatan Visual

  Pendekatan visual adalah faktor yang penting dalam mencapai daya tarik target audiens. Maka pendekatan visual yang akan digunakan adalah gambar ilustrasi menggunakan cat air, disesuaikan dengan gaya gambar pribadi dan juga tentunya target audiens. Sehingga informasi dapat diterima dengan baik oleh target audiens.

- Pendekatan Verbal

  Pendekatan verbal dilakukan melalui sudut pandang kesehatan yang sifatnya santai namun tepat. Pendekatan komunikasi ini berdasarkan data dan sumber yang berhubungan dengan penyakit sinusitis. Semua data yang didapat dirangkum menjadi informasi yang jelas agar mudah tersampaikan informasinya, serta dapat memperkuat visual yang akan ditampilkan. Bahasa yang akan digunakan yaitu dengan menggunakan bahasa Indonesia yang sederhana, singkat dan jelas agar tersampaikan dengan baik kepada target audiens.

III.1.3 Materi Pesan

Materi pesan yang akan disampaikan adalah sebagai berikut:

- Memberikan informasi tentang penyakit sinusitis, gejala – gejala dan cara pencegahannya.
- Meningkatkan kesadaran masyarakat betapa pentingnya menjaga kesehatan.

III.1.4 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan dalam perancangan ini terdiri dari bahasa verbal dengan menggunakan bahasa indonesia. Agar dapat dipahami oleh berbagai kalangan di Indonesia, karena Bahasa Indonesia merupakan bahasa pemersatu negara Indonesia. Hal ini menjadi penting karena, gaya bahasa menjadi salah satu alat penghubung komunikasi antara komunikator kepada komunikan agar memiliki kesamaan persepsi atas sebuah pesan yang dikirimkan.

III.1.5 Khalayak Sasaran Perancangan

- *Consumer Insight*

  Audiens yang dituju adalah yang memiliki pola hidup yang kurang seimbang dan tingkat kesibukan yang tinggi. Dengan kesibukan yang tinggi dan pola hidup yang kurang seimbang akan membuat target audiens cepat terkena penyakit.

  Berikut insight dari target audiens:

  - Ingin selalu fit disetiap aktifitas yang dilakukan
  - Tidak cepat sakit

- *Consumer Journey*

  Suatu kebiasaan yang sering dilakukan oleh seseorang setiap harinya. Bangun tidur, cek social media, mandi, sarapan dan berangkat sekolah atau kerja, cek social media, selesai dengan rutinitas kuliah atau kerja mereka akan berkumpul bersama teman-temannya, kemudian pulang kerumah, makan, istirahat sambil online, tidur. Consumer journey ini lah yang nantinya akan digunakan untuk aplikasi dari media yang telah dibentuk agar penyampaian ide dapat menjangkau sasaran dengan tepat maka diperlukan daftar aktifitas dari target audiens tersebut.

III.1.6 Strategi Kreatif

Konsep kreatif dalam perancangan media informasi ini memiliki tiga tahapan yang mana tahapan – tahapan tersebut merupakan bagian dari keseluruhan proses penyampaian informasi mengenai penyakit sinusitis dan cara pencegahannya.

- ***Attention* (perhatian)**

  Untuk menarik perhatian target audiens media informasi tentang penyakit sinusitis melalui video *motion graphic* ini dibuat dengan ilustrasi menggunakan cat air. Penggunaan cat air dalam media ini dikarenakan video *motion graphic* kebanyakan menggunakan ilustrasi *digital imaging* ataupun *flat design*. Maka dari itu dibutuhkan sesuatu hal yang berbeda dari

sebelumnya agar penyampaian informasi kepada audiens lebih menarik dan mudah dipahami.

- ***Interest* (minat)**

  Dalam menumbuhkan minat target audiens diperlukannya hal yang dapat berpengaruh seperti halnya bahasa, warna, ilustrasi, layout, tipografi. Setelah informasi ini sampai kepada target audiens diharapkan mereka dapat memberikan informasi ini pada khalayak lebih luas lagi.

- ***Action* (tindakan)**

  Lalu ditahap ini target audiens akan mengikuti informasi yang telah tersampaikan untuk menyampaikannya lagi kepada orang lain sehingga informasi lebih cepat tersampaikan.

III.1.7 Strategi Media

Dilihat dari permasalahan yang dihadapi, maka dalam pemilihan suatu media di harapkan dapat menjadi solusi untuk menjawab permasalahan. Strategi media yang akan dipakai untuk menginformasikan tentang penyakit sinusitis dan cara pencegahannya antara lain:

1. **Media utama**

   Media utama yang dipakai dalam perancangan media informasi ini adalah video *motion graphic.* dimana video adalah media yang tepat untuk target audiens, karena kontak yang dilakukan oleh target audiens lebih banyak dengan menggunakan akses internet pada komputer, laptop, maupun handphone. Media ini tidak lengkap tanpa adanya media pendukung seperti poster, brosur dan media yang dapat memberikan informasi yang lebih jelas lainnya, sehingga di sebagian besar kegiatan target audiens terdapat media informasi mengenai penyakit sinusitis itu sendiri.

- Video

  Video merupakan media informasi yang dapat memudahkan akses khalayak sasaran informasi dimana lingkungan remaja dewasa sangat senang mengakses video, terlebih waktu luang untuk mengakses internet sangatlah banyak mengingat *point of contact* pada *customer journey.*

  Video adalah gambar-gambar dalam frame di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

  Menurut Dwyer, video mampu merebut 94% saluran masuknya pesan atau informasi kedalam jiwa manusia melalui mata dan telinga serta mampu untuk membuat orang pada umumnya mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar dari tayangan program. Pesan yang disampaikan melalui media video dapat mempengaruhi emosi yang kuat dan juga dapat mencapai hasil cepat yang tidak dimiliki oleh media lain.

- *Motion Graphic*

  Motion graphic adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Hal tersebut bisa dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan music. Penggunaan *motion graphic* yang umum adalah sebagai *title sequence* (adegan pembuka) film atau serial TV, logo yang bergerak di akhir iklan, elemen-elemen seperti logo 3D yang berputar-putar di sebuah siaran, dan dengan adanya internet, animasi berbasis web, dll.

Menurut Ahli Teori Perfilman Michael Betancourt, dalam artikelnya yang berjudul *The Origins of Motion Graphic*s, yang terdapat di Cinegraphic pada tanggal 6 Januari 2012, *motion graphic* adalah media yang menggunakan rekaman video dan / atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam sebuah output multimedia. *Motion graphic* biasanya ditampilkan melalui teknologi media elektronik.

- Video *Motion Graphic*

  Motion graphic Design adalah sebuah subset dari Multimedia yang menggunakan elemen grafis dan prinsip-prinsip desain grafis dalam konteks pembuatan film atau produksi video melalui animasi atau teknik perfilman lainnya. Contohnya adalah tipografi kinetik dan grafis-grafis yang sering terlihat dalam sebuah pembukaan (*title sequence*) film, atau *opening sequence* untuk serial TV, juga animasi *web-based*, bahkan hingga logo 3D stasiun TV yang kerap dipakai dalam sebuah saluran TV. Meski *motion graphic* design telah ada selama beberapa dekade, akhir-akhir ini dengan majunya teknologi maka *motion graphic design*-pun telah mengalami kemajuan dalam konteks kemutakhiran teknis. Berisikan penjelasan tujuan berkarya dan/atau perancangan termasuk prosedur identifikasi gagasan dan penetapan konsep. Jelaskan tujuan (hasil akhir ideal) proses berkarya dan/atau perancangan yang ingin dicapai. Satu tujuan tertentu merupakan terjemahan dari satu tema tertentu yang menjadi prioritas. Oleh karena itu jumlah dan konten tujuan yang dirumuskan seyogyanya bersesuaian dengan jumlah dan konten tema yang diprioritaskan. Dalam penjelasan dapat digunakan gambar dan/atau ilustrasi untuk memperjelas proses yang dilakukan serta luaran (*output*) yang didapatkannya.

2. Media pendukung

Media pendukung merupakan media pelengkap atau tambahan bagi media utama untuk membantu menginformasikan maupun mengingatkan, diantaranya yaitu:

a. Tahap informasi

- Poster A3

  Poster merupakan media informasi yang dapat diakses pada tempat-tempat umum seperti mading kampus, tembok tembok perjalanan menuju kampus, ruang tunggu RS, maupun kantor. Hal ini bertujuan agar target audiens dapat tertarik untuk mendapatkan informasi yang lebih lengkap dan merujuk pada media utama.

- *Fanpage Instagram, facebook, & Line Official*

  Media sosial seperti *facebook,twitter* dan line adalah salah satu media yang paling banyak di gunakan oleh masyarakat Indonesia. Jadi akan tepat bila menggunakannya sebagai salah satu media yang memberikan informasi dari awal sampai akhir yang dapat mendukung media utama.

b. Tahap pengingat

Ditahap ini akan digunakan media-media yang sangat dekat dengan target audiens pada kesehariannya. Sehingga target audiens bisa selalu mengingat. Gimmick yang akan diberikan akan memberikan kesan tersendiri untuk target audiens. Media yang akan digunakan adalah:

- Jam Dinding

  Jam dinding analog dibuat sebagai media pengingat, gunanya untuk target audiens dapat disiplin waktu untuk pola makan dan pola istirahat yang seimbang.

- Stiker dan pin

  Stiker dan gantungan pin dibagikan untuk masyarakat maupun target audiens untuk kepedulian terhadap penyakit sinusitis dan sebagai media pengingat.

- T-Shirt

  Media kaos berfungsi sebagai media pendukung yang dapat menjadi reminder untuk masyarakat. Media ini dapat digunakan setiap hari karena merupakan media yang dapat bertahan cukup lama dan berfungsi sebagai reminder.

III.1.8 Strategi Distribusi

Tabel III. 1 Tabel Strategi Distribusi dan Penyebaran Media
Sumber: Dokumen Pribadi (2016).

Tahap 1 **Attention**	**September 2016**	**Oktober 2016**	**November 2016**	**Desember 2016**	**Distribusi**
• Poster					Tempat Umum Ex: Mading kampus
Tahap 2 **Interest**					
- Instagram					Media Sosial
- Twitter					Media Sosial
- Line					Media Sosial
Tahap 3 **Media Informasi**					
Media Utama Video *Motion Graphic*					Youtube
Tahap 4 **Remainding**					
- Jam dinding					Kampus, Klinik, RS
- T-Shirt					Kampus, Klinik, RS
- Stiker & Pin					Kampus, Klinik, RS, Car Free Day

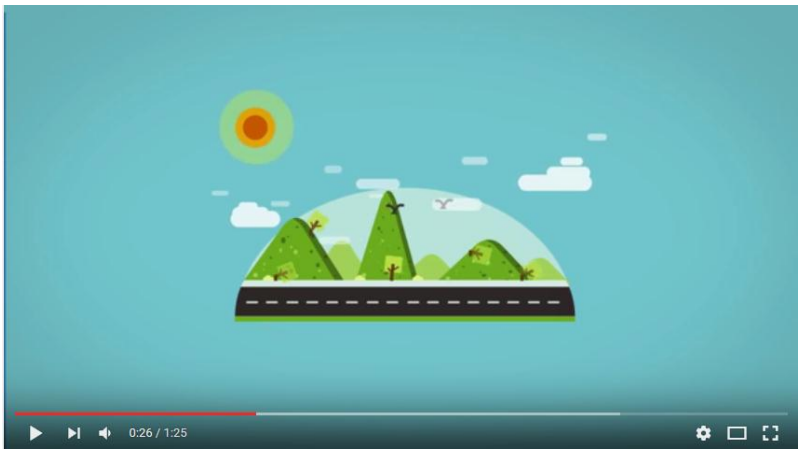
III.2 Konsep Visual

Dalam sebuah media informasi, konsep visual sangat memegang peranan penting. Perancangan ini memperlihatkan tentang apa saja gejala-gejala yang timbul dikarenakan penyakit sinusitis serta cara pencegahannya. Keselarasan format desain, ilustrasi, *layout*, dan pemilihan warna yang sesuai dengan consumer journey, yang membuat target audiens tertarik untuk melihatnya dan dapat mengerti dengan isi pesan yang disampaikan dalam video ini.

III.2.1 Format Desain

Format video infografis ini menggunakan resolusi *widescreen* 16:9 mempertimbangkan pandangan mata seseorang yang bersifat *horizontal*, sehingga akan mendapatkan kenyamanan saat menonton, dengan spesifikasi format sebagai berikut :

- *Custom video for windows*
- *Frame size:* 1920 x 1080 px
- *Frame rate:* 25,59 fps
- *Aspect ratio*: PAL *widescreen square pixel* 16 : 9
- *Channel:* RGB
- *Depth: Millions of Colors*
- *Format video*: mp4
- *Video Codec*: *Animation*
- *Duration:* 00:01:00
- *Audio sample rate:* 320 Hz
- *Audio channels: Stereo*
- *Format audio*: mp3



Gambar III.2 Referensi untuk layout video *motion graphic*
Sumber: *https://www.youtube.com/watch?v=GxPwJa6IghY*

III.2.2 (Layout)

Tata letak yang baik berfungsi sebagai salah satu kenyamanan dalam melihat video yang ditampilkan, serta membuat elemen visual dan verbal menjadi lebih komunikatif. Penyusunan dari elemen-elemen pada media perancangan ini menggunakan prinsip penekanan *center of interest* dan *symmetrical balance*. Tujuannya untuk menitikberatkan perhatian target audiens terhadap objek yang sedang dibahas dan menyeimbangkan komposisi antara kiri dan kanan.

III.2.3 Huruf

Jenis huruf dan tipografi merupakan salah satu elemen penting dalam sebuah desain. Untuk pemilihan tipografi harus dipilih dengan seksama karena sangat mempengaruhi kenyamanan pembaca dalam membaca pesan yang disampaikan. Tipografi yang digunakan dalam video *motion graphic* ini disesuaikan dengan karakteristik dan tema yang berkaitan dengan kesehatan dengan tetap mempertimbangkan unsur keterbacaan yang baik. Untuk Headline menggunakan font buatan sendiri yang terinspirasi oleh lendir dari pilek yang tak kunjung sembuh penyebab awal penyakit sinusitis. Tujuannya agar lebih menggambarkan penyakit sinus yang banyak lendirnya. Untuk *body text, typeface* yang digunakan adalah Bryant Bold dan DK Lemon Yellow Sun. Tujuannya agar tipografi nyaman dibaca dan kesan yang lebih santai.



Gambar III.3 Headline/ Judul
Sumber: Dokumen Pribadi (2016).

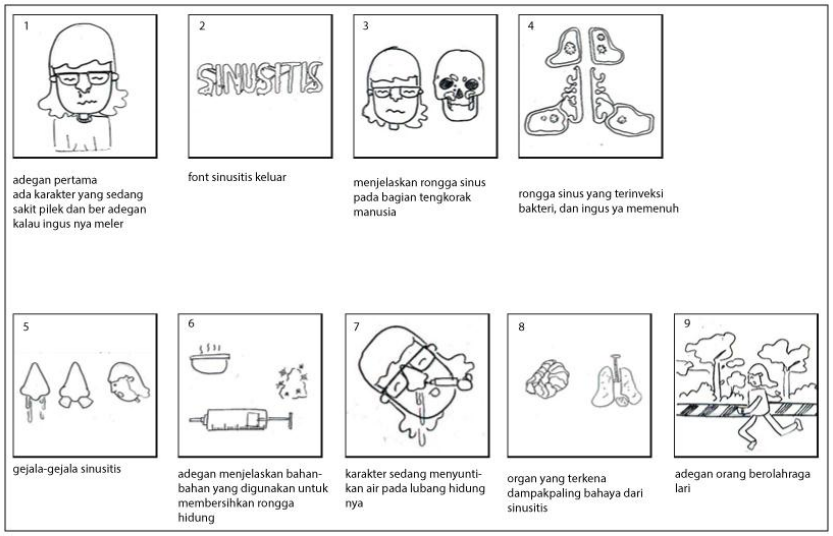


Gambar III.4 Typografi *body* teks
Sumber: Dokumen Pribadi (2016).



Gambar III.5 Typografi Headline Media Pendukung,Dll
Sumber : Dokumen Pribadi (2016).

III.2.4 *Story Board*



Gambar III.6 *Storyboard*
Sumber: Dokumen Pribadi (2016).

III.2.5 Ilustrasi dengan teknik cat air

Ilustrasi berasal dari kata *illustrate* yang berarti menghias, mengiringi, mendukung. Menurut Widyatmoko (2006) ilustrasi berguna sebagai proses pemahaman terhadap suatu objek, sebagai fasilitas berbagai macam orang dengan berbagai macam latar belakang dalam rangka merespon sebuah gambar. Sebuah unsur verbal yang divisualkan dalam sebuah kesan dan makna tersendiri *(content/ meaning).* Dalam suatu bentuk verbal, non fiksi, ilustrasi disajikan lebih terbatas dalam penyampaiannya agar tidak terjadi salah persepsi.

Cat air atau populer juga dengan sebutan *aquarel* adalah medium lukisan yang menggunakan pigmen dengan pelarut air dengan sifat transparan. Meskipun medium permukaannya bisa bervariasi, biasanya yang digunakan adalah kertas.

Selain itu bisa pula papyrus, kulit, kain, kayu, atau kanvas. Secara umum, cat air digunakan karena sifat transparansinya. Beberapa tokoh cat air di Indonesia adalah Raden Abdullah, Rusli, dan Zaini.

Penggunaan cat air menjadi pilihan dalam media informasi ini dikarenakan dengan segala kesulitan, kerumitan, serta keidahan pesona warnanya yang bersifat sangat ekspresif, atau sebaliknya sangat impresif, serta aktraktif dalam tetesan air yang mengalir diatas kertas ataupun media alternatif lainnya.

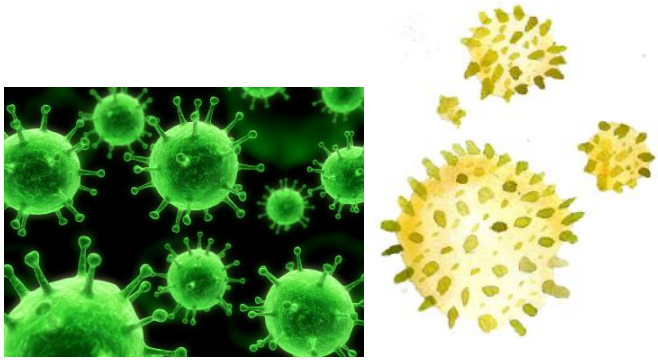
III.2.6 Ilustrasi Karakter



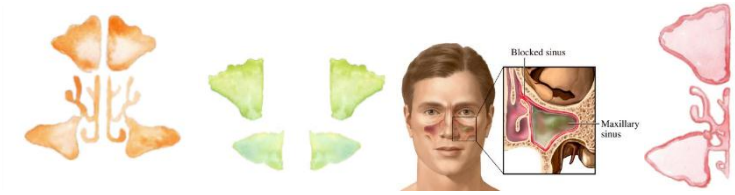
Gambar III.7 Referensi karakter (a), Sketsa karakter (b)
Sumber (a): https://id.pinterest.com/pin/57491332718437684/ (30 Mei 2016)
(b) Dokumen Pribadi (2016).

Nama : Murihut
Pekerjaan : Mahasiswa, merangkap asisten
Umur : 21 tahun
Hobi : Melukis, datang ke pameran seni, *browsing*

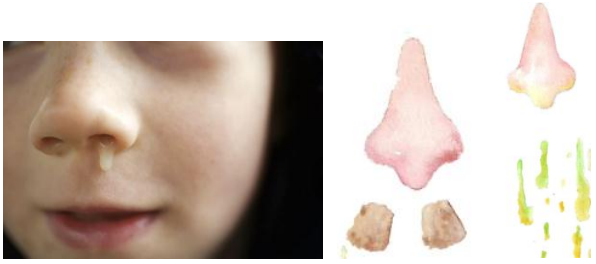
Murihut merupakan karakter seorang mahasiswa yang kurang aktif dalam hal olahraga dan bergerak, dia sosok yang lebih banyak diam dikosan untuk mengerjakan lukisan –lukisan pesannanya. Karakter ini dipilih karena sesuai dengan target audiens yaitu mahasiswa.



Gambar III.8 Referensi Virus (a), ilustrasi virus (b)
Sumber (a): http://www.necturajuice.com/mewaspadai-bahaya-kuman-dan-bakteri/ (30 Mei 2016)
(b) Dokumen Pribadi (2016).



Gambar III.9 Rongga Sinus (a), ilustrasi lendir sinus (b)
(c) ilustrasi rongga sinus (d) ilustrasi rongga sinus yang meradang
Sumber (a): https://caramencegahpenyakitsinusitis.wordpress.com/ (30 Mei 2016)
(b) (c) (d) Dokumen Pribadi (2016).



Gambar III.10 hidung meler (a), ilustrasi hidung mampet (b)
(c) ilustrasi hidung meler
Sumber (a): http://pilekmenahun.blogspot.co.id/2014/05/pilek-menahun-disebabkan-oleh.html/ (30 Mei 2016)
(b) (c) Dokumen Pribadi (2016).




Gambar III.11 air hangat (a), ilustrasi air hangat (b)
Sumber (a): http://www.sehatfresh.com/air-hangat-tawarkan-banyak-manfaat/ (30 Mei 2016) (b) Dokumen Pribadi (2016).

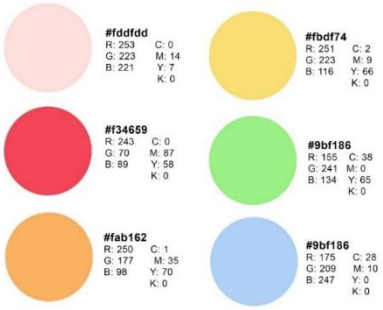


Gambar III.12 garam (a), ilustrasi garam (b)
Sumber (a): http://www.ataya.xyz/2015/11/pengertian-mineral-dan-jenis-jenis-mineral.html (30 Mei 2016)
(b) Dokumen Pribadi (2016).

III.2.7 Warna

Warna merupakan unsur yang dapat membuat sebuah gambar menjadi lebih hidup, karena masing-masing warna mampu memunculkan respon secara psikologis (Kusrianto. 2009: 47) sehingga Warna akan mempengaruhi pesan dan kesan yang ingin disampaikan kepada target audiens, gaya pewarnaan yang dipilih berdasarkan dari studi warna pada keseharian target audiens. Warna – warna yang digunakan untuk mempresentasikan dari objek-objek yang digambar, pada bagian air menggunakan warna merah meperlihatkan air panas, pada gambar rongga hidung menjelaskan bagian rongga tersebut yang mengalami bengkak menggunakan warna *orange* dan warna *pink soft* serta hijau kekuningan memprensentasikan warna lendir.

Warna yang sering digunakan:



Gambar III.13 *Color Guide*
Sumber: Dokumen Pribadi (2016).

III.2.8 Audio

Audio merupakan elemen yang sangat penting pada perancangan berbasis audio-visual. Penggunaan audio dapat memberikan *mood* tertentu bagi audiens yang menonton kampanye sosial ini.

- ***Voice Over***

  Voice over dalam video *motion graphic* digunakan dalam bentuk naratif, dengan cara bercerita mulai dari sinus sampai ke cara pencegahan peyakit sinusitis. *Penggunaan voice over* ini dapat membuat video menjadi lebih efektif, karena melibatkan dua indera, pendengaran dan penglihatan dalam menerima informasi, sehingga audiens lebih bisa menikmati gambar yang disajikan dan pesan yang kita bawa dapat tersampaikan secara jelas. Berikut konten dari narasi *voice over* pada media perancangan video *motion graphic*:

  "Apakah kamu sering melihat kejadian ini?

  Mungkin, itu adalah sinusitis

  Sinusitis adalah, penyakit pada rongga sinus yang terdapat pada wajah, rongga tersebut ada di bagian atas mata, bawah mata,belakang mata dan

sekitar hidung

Infeksi yang di sebabkan virus dan bakteri pada rongga sinus, menyebabkan rongga sinus meradang dan penuh dengan cairan ingus.

Gejala - gejala yang biasa di alami oleh penderita penyakit ini, seperti: pilek dengan ingus hijau kental berbau, hidung mampet, susah bernafas, Batuk yang tak kunjung sembuh dan rasa nyeri pada bagian sinus.

Untuk melancarkan hidung yang mampet, kamu bisa mencuci hidung dengan cara
menyiapkan air hangat, sedikit garam, dan suntikan tanpa jarum,

Pertama miringkan kepala mu, kedua tahan nafas dengan mulut sedikit terbuka. lalu, masukan air melalui lubang hidungmu maka, air akan mengalir keluar melalui lubang hidung satunya

Bahaya sinusitis yang berkepanjangan bisa menyebakan kanker paru-paru, radang selaput otak, dan kebutaan.

Nah untuk itu jangan menyepelekan penyakit pilek dan batuk , jaga kesehatanmu dan rajin lah berolah raga."

- ***Background Music***

Musik yang digunakan sebagai latar belakang untuk perancangan video infografis ini adalah musik instrumental ber-*genre* pop. Untuk membangun *mood* santai dan ceria, maka musik yang dipakai bergaya *easy listening*. Ciri-cirinya, music yang menciptakan suasana hangat, tidak agresif, dan memiliki tempo sedang. Pengaturan volume diterapkan pada pengaturan *background music* ini. Sekitar satu dua detik sebelum *voice over* terdengar, musik sudah mulai mengecil. Selama *voice over*, musik hanya terdengar sedikit, tidak mendominasi.