BAB III. STRATEGI PERANCANGAN & KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Strategi perancangan ini merupakan langkah awal dalam pembuatan karya, strategi perancangan pada permasalahan ini adalah agar karya yang dihasilkan dapat memberikan informasi kepada masyarakat, khususnya kepada para orang tua agar dapat mengetahui informasi mengenai ciri-ciri awal yang dapat dijadikan acuan awal untuk mendiagnosa Sindrom Asperger. Dalam hal ini ditetapkan Video *Motion Graphic* sebagai media untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada khalayak. Penggunaan Video *Motion Graphic* ini sebagai media utama didasarkan pada perkembangan Sosial Media pada zaman sekarang ini. Karena pada umumnya sebagian besar masyarakat sudah menggunakan Sosial Media untuk mencari informasi-informasi yang dibutuhkan. Dengan media Video *Motion Graphic* ini diharapkan dapat memberikan informasi yang mudah dimengerti oleh khalayak.

Dalam perencanaan Strategi ini juga perlu dilakukan beberapa pendekatan diantaranya, melalui pendekatan komunikasi, gaya bahasa, khalayak sasaran, strategi kreatif, strategi media, strategi distribusi, waktu penyebaran media.

III.1.1 Tujuan Komunikasi

Dalam perancangan ini, tujuan komunikasi yang ingin dicapai adalah memberikan informasi kepada orang tua yang memiliki anak usia balita agar dapat mengetahui ciri-ciri pengidap Sindrom Asperger, agar apabila terlihat ciri-ciri yang telah disampaikan pada anak, orang tua dapat mengambil tindakan yang tepat sehingga anak masih dapat dilatih untuk mengembangkan kemampuannya.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Untuk mempermudah perancangan maka perlu dilakukan pendekatan komunikasi yang sesuai dengan tujuan dan target sasaran yang ingin dicapai. Dalam hal ini digunakan dua pendekatan komunikasi, yaitu pendekatan Verbal dan pendekatan Visual.

- **Pendekatan Verbal**

  Dalam perancangan ini digunakan pendekatan verbal menggunakan bahasa Indonesia dengan penyampaian bahasa yang informal. Penyampaian informasi dilakukan dengan bahasa yang sederhana, mudah dipahami, dan menarik sehingga informasi yang disampaikan dapat melekat diingatan khalayak.
- **Pendekatan Visual**

  Pendekatan Visual yang digunakan dalam video *Motion Graphic* ini adalah dengan menyajikan karakter-karakter yang ada dalam sebuah keluarga, yang terdiri dari ayah, ibu, kakak, dan adik, dimana dalam hal ini kakak diilustrasikan sebagai salah satu contoh pengidap Sindrom Asperger. Karakter-karakter tersebut dikemas dalam visual 2 dimensi. Pemilihan gaya visual 2 dimensi didasarkan pada, karena gaya visual 2 dimensi sedang berkembang dan banyak digunakan pada saat ini serta terkesan simpel dan modern.

III.1.3 Materi Pesan

Pesan yang akan disampaikan pada perancangan ini adalah informasi tentang Sindrom Asperger yang meliputi, pengertian, ciri-ciri, bagaimana mendeteksinya, dan bagaimana langkah yang harus diambil bila terlihat gejala-gejala. Selain hal-hal tersebut dalam perancangan ini juga diharapkan mampu memberikan pesan kepada khalayak khususnya kepada orang tua mengenai:

- Pentingnya memantau perkembangan anak apabila terjadi kelainan dapat dilakukan penanganan yang tepat.
- Memberikan informasi kepada masyarakat melalui visual yang menggambarkan pengidap Sindrom Asperger agar tidak terjadi salah persepsi terhadap perilaku yang diperlihatkan oleh pengidap Sindrom Asperger.

III.1.4 Gaya Bahasa

Pemilihan gaya bahasa yang tepat berfungsi agar pesan yang disampaikan dapat diterima oleh khalayak tanpa menimbulkan persepsi atau arti yang berbeda diantara satu sama lainnya. Dalam perancangan ini digunakan gaya bahasa berupa tulisan yang diiringi dengan narasi, dan menggunakan bahasa Indonesia yang

tidak terlalu formal serta penyampaian yang sederhana, singkat, jelas, dan juga mudah dipahami.

III.1.5 Khalayak Sasaran

Dalam penyusunan sebuah perancangan maka perlu dilakukan penetapan khalayak sasaran, agar informasi yang akan dirancang dapat terfokuskan pada khalayak yang sudah ditetapkan. Dalam hal ini dibuat segmentasi sebagai berikut :

- Demografis
  - Jenis Kelamin : Wanita
  - Usia : 23 - 35 tahun
  - Sasaran : Orang tua yang memiliki anak balita
  - Kelas ekonomi : Menengah keatas
  - Status : Menikah
  - Pendidikan : SMA, Perguruaan tinggi
  - Agama : Semua Agama
- Geografis
  - Primer : Masyarakat Kota Bandung
  - Sekunder : Masyarakat Indonesia
- Psikografis

  Orang tua yang terbiasa mencari informasi mengenai kesehatan melalui internet.

III.1.6 *Consumer Insight*

Berdasarkan hasil kuisioner yang telah disebar, didapatkan hasil bahwa masih banyak yang belum mengetahui mengenai Sindrom Asperger ini.

III.1.7 *Consumer Journey*

Consumer Journey sangat bermanfaat untuk menentukan konten apa saja yang akan dimasukkan kedalam video *motion graphic* sesui dengan target sasaran. Target sasaran dari perancangan ini adalah orang tua yang memiliki anak balita, untuk menentukan media yang akan digunakan dapat dilihat dari aktivitas target sasaran dengan *point of contact* sebagai berikut :

Tabel III.1 *Consumer Journey*
Sumber : Dokumen Pribadi (2016)

waktu	Aktivitas	Tempat	*Point Of Contact*
05:00	Bangun tidur, wudhu, shalat	Kamar tidur	*Handphone*, Poster, Kasur,
05:30	Beres-beres kamar, mandi.	Kamar tidur, kamar mandi	Bantal, selimut, peralatan mandi
06:30	Sarapan bersama keluarga, Jalan-jalan pagi, mengobrol	Meja makan, Ruang tengah, Halaman rumah	Piring, mug, kalender, jam dinding, televisi, stiker.
07:00 – 10:00	Bersih-bersih rumah, memasak, bersantai	Dapur, Ruang tengah, ruang tamu, halaman depan	Poster, Kalender, Gantungan kunci, sapu.
10:00-13:00	Makan siang, bersantai, ngemil	Ruang tengah, Halaman rumah	Meja, kursi, televisi, mug, gantungan kunci, buku, *Smartphone.*
13:00-15:30	Tidur siang	Ruang tengah, kamar	Jam dinding, mug, kalender, *smartphone*, poster, pin.
15:30	Bangun tidur, Mandi	Kamar, Kamar mandi	Poster, handuk, gayung, baju
15:30-18:00	Jalan-jalan, mengobrol, minum teh, memasak	Halaman depan, supermarket, ruang tengah, dapur	Piring, sendok, sofa, mug, Poster, Kalender, X banner, stiker, gantungan kunci, Pin, Flyer, Brosur.
18:00-19:00	Makan malam, bersantai, mengobrol	Dapur, Ruang tengah	Buku, jam dinding , kalender, gantungan kunci, Pin, televisi, mug.
19:00-21:00	Tidur	Ruang tengah, Kamar tidur.	Kalender, mug, gantungan kunci, bantal, kasur.

III.1.8 Pemberi Mandat

Dalam perancangan Video *motion grapic* ini bekerja sama dengan pihak terkait yang memberikan informasi mengenai Sindrom Asperger ini, Yaitu Biro Konsultasi Psikologi Dwipayana yang berdomisili dikota Bandung.

Gambar III.1 Logo Dwipayana
Sumber : www.dwipayana.com

III.1.9 Strategi Kreatif

Strategi kreatif merupakan langkah penunjang bagi perancangan yang sudah ditentukan sebelumnya. Strategi kreatif yang tepat diharapkan dapat membantu menjadikan media yang sudah ditentukan agar dapat berfungsi sebagaimana seharusnya, dan dapat menjadi media yang efektif untuk membantu memberikan informasi. Dalam perancangan informasi Sindrom Asperger ini akan dikemas dalam sebuah cerita tentang seorang anak yang mengidap Sindrom Asperger kedalam sebuah video *Motion Graphic* yang terdiri dari, ilustrasi, teks,ikon-ikon, animasi, narasi, dan musik. Dalam hal ini diharapkan khalayak lebih mudah untuk memahami dan mengingat informasi yang disampaikan didalamnya, sehingga tujuan yang ingin dicapai dapat tercapai dengan baik.

Video diawali dengan ilustrasi tangan yang seolah menekan tombol *Play* untuk memutar video, dan setelah itu akan muncul ilustrasi foto keluarga yang terdiri dari Ayah, Ibu, Kakak, dan adik dimana dalam foto tersebut kakak yang diilustrasikan sebagai pengidap Sindrom Asperger dengan ekspresi wajah yang

datar, sementara yang lainnya terlihat gembira. Lalu video dilanjutkan dengan cerita mengenai perbedaan pengidap Sindrom Asperger dengan yang bukan dalam scene yang sama dan frame yang terbagi menjadi dua. Setelah itu berisi penjelasan singkat dan ciri-ciri, dilanjutkan dengan langkah-langkah mendiagnosa, dan diakhiri dengan himbauan untuk tidak perlu khawatir apabila anak terdiagnosa mengidap Sindrom Asperger.

III.1.9.1 Konten

Dalam video *Motion Graphic* ini terdapat 10 adegan yang masing-masing adegannya memberikan informasi tentang Sindrom Asperger yang berbeda-beda.

Scene 1

Scene 1 adalah cerita singkat mengenai perbedaan anak-anak pada umumnya dengan anak yang mengidap Sindrom asperger. Dalam *scene* 1 *frame* dibagi mejadi 2, dalam *frame* 1 diceritakan adik sedang bermain dengan temannya seperti anak-anak lain pada umumnya, sedangkan *frame* 2 adalah kakak yang mengidap Sindrom Asperger sedang bermain sendiri dengan koleksi tutup botolnya.

Scene 2

Dalam *scene* 2 berisi tentang penjelasan singkat tentang Sindrom asperger, yang dikemas dalam tulisan bergerak yang seolah-olah sedang diketik. Bersamaan dengan itu terdapat narasi yang seolah membaca tulisan tersebut. Dalam *scene* 2 juga terdapat sosok Psikolog yang seolah sedang memberikan informasi.

Scene 3

Scene 3 berisi informasi yang menjelaskan bahwa kakak adalah salah satu contoh pengidap Sindrom asperger. Pada *scene* 3 terdapat *Screen shoot frame* 2 pada *scene* 1 yang menjelaskan kegiatan kakak yang sedang asyik dengan koleksi tutup botolnya. Terdapat tulisan bergerak dan narasi pada *scene* ini yang menjelaskan mengenai visual- visual yang ditampilkan.

Scene 4

Scene 4 berisi informasi yang menjelaskan bahwa adik adalah contoh anak pada umumnya. Pada *scene* 4 terdapat *Screen Shoot frame* 1 pada *scene* 1 yang berisi kegiatan adik yang sedang bermain dengan temannya. Terdapat tulisan bergerak dan narasi pada *scene* ini.

Scene 5

Pada *scene* 5 adalah penjelasan mengenai ciri-ciri selanjutnya yang meliputi ciri umum dan ciri klinis. Terdapat tulisan dan narasi yang menjelaskan ciri-ciri tersebut, dan terdapat ilustrasi papan tulis beserta sosok psikolog.

Scene 6

Scene 6 berisi informasi mengenai bagaimana langkah-langkah untuk mendiagnosanya melalui pengamatan perilaku sosial yang ditunjukkan anak. Dalam *scene* ini terdapat narasi dan ikon-ikon yang seuai dengan penjelasan yang diberikan, dan terdapat ilustrasi sosok kakak yang mengidap Sindrom asperger.

Scene 7

Scene 7 berisi informasi mengenai bagaimana langkah-langkah untuk mendiagnosanya melalui pengamatan kemampuan berbahasa yang ditunjukkan anak. Dalam *scene* ini terdapat narasi dan ikon-ikon sesuai dengan penjelasan yang diberikan.

Scene 8

Dalam *scene* ini berisi informasi mengenai bagaimana langkah-langkah untuk mendiagnosanya melalui pengamatan minat & rutinitas dan masalah koordinasi gerak. Dalam *scene* ini terdapat narasi dan ikon-ikon yang sesuai dengan penjelasan yang diberikan, serta terdapat ilustrasi sosok kakak yang mengidap Sindrom Asperger.

Scene 9

Scene 9 berisi himbauan agar tidak perlu khawatir apabila anak terdiagnosa mengidap Sindrom Asperger.

Scene 10

Berisi himbauan agar apabila terlihat gejala-gejala segera menghubungi psikolog atau biro konsultasi psikologi unutuk penanganan lebih lanjut.

III.1.9.2 *Storyline*

Storyline sangat bermanfaat sebagai acuan dalam pembuatan video *Motion Graphic* agar dalam pembuatan video tidak mengalami kebingungan. *Storyline* merupakan garis besar cerita yang sudah disusun sebagai panduan dalam perancangan.

Tabel III.2 *Storyline*
Sumber: Dokumen pribadi (2016)

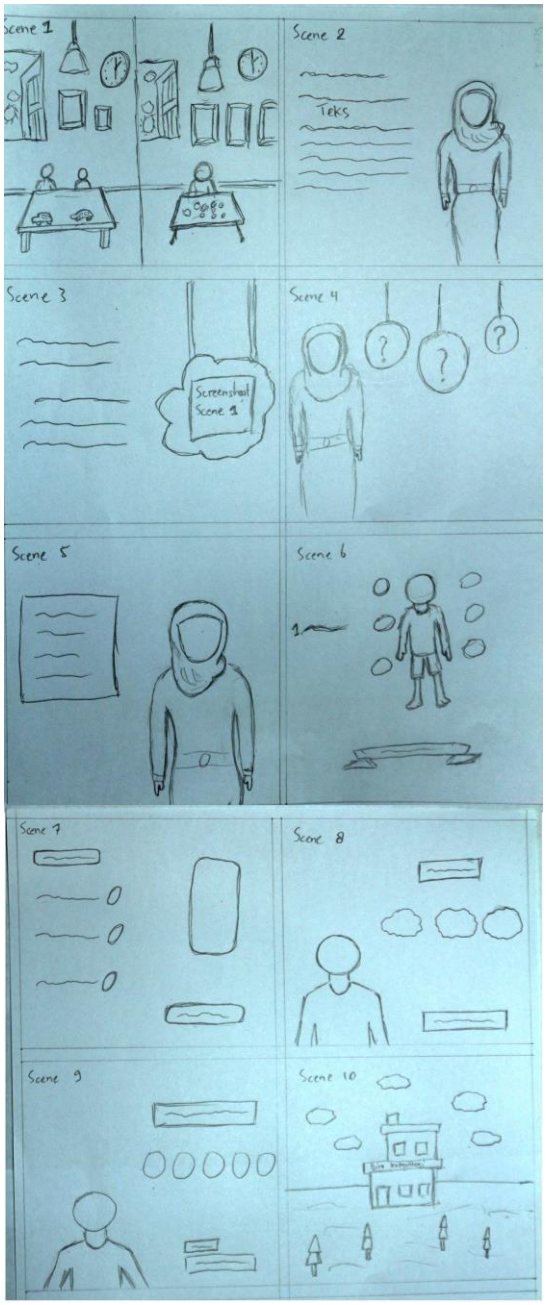
SCENE	PENJELASAN	TULISAN	VISUAL	AUDIO	KETERANGAN
1	Video diawali dengan sebuah icon play yang muncul ditengah, kemuadian ada tangan yang seolah mengklik tombol play itu. Lalu muncul ilustrasi foto keluarga andy, dan dilanjutkan dengan frame yang terbagi menjadi 2, dalam frame 1 adalah adik dan 2 temannya yang sedang bermain mobil-mobilan. Frame 2 andy(pengidap sindrom asperger) yang sedang sibuk sendiri dengan koleksi tutup		- Background - Tombol play - Vektor tangan - Jendela - Jam dinding - Meja - Lampu gantung - Vas bunga - Foto dinding - Lemari kecil - Matahari - awan • Frame 1 - Karakter sany - Karakter Rudi - Mobil-mobilan - Tombol play • Frame 2 - Karakter andy - Koleksi tutup botol - Tombol play	- Background music - Suara tombol play	- Bumper - Cerita awal

	botolnya. Frame 1 diputar terlebih dahulu, setelah berhenti, baru frame 2 diputar				
2	Muncul karakter psikolog yang menjelaskan tentang sindrom asperger	- SINDROM ASPERGER - Apa yang anda fikirkan tentang sindrom asperger? - Sindrom asperger merupakan kelainan psikologis yang ditandai dengan kemampuan berinteraksi sosial yang kurang baik, kecenderungan untuk berbicara mengenai hal – hal tertentu yang sangan diminati, dan ketertarikan pada hal – hal tertentu saja.	- Karakter psikolog - ikon kaget	- Background musik - Narasi - Efek suara	- Penjelasan singkat mengenai sindrom asperger
3	muncul karakter psikolog yang akan memberitahu bahwa andy adalah salah satu contoh anak yang mengidap sindrom asperger. Saat menjelaskan muncul screnshoot akhir cerita dipojok kanan atas dan kiri atas serta tulisan penjelasan muncul disebelahnya.	- Andy adalah contoh pengidap sindrom asperger yang berusia 5 tahun - Andy selalu sibuk dengan koleksi tutup botolnya, andy juga lebih senang menyendiri daripada bermain bersama dengan teman sebayanya - Sany adalah adik andy, berbeda dengan andy, sany lebih senag bermain dengan rudi seperti anak – anak lain pada umumnya.	- Screenshoot akhir cerita andy - Icon sedih - Screenshoot akhir cerita sany dan rudi - Icon senang	- Background musik - Narasi - Efek suara	- Penjelasan cerita singkat
4	Ciri- ciri selanjutnya	- Lalu bagaimana ciri – ciri selanjutnya?	- Karakter psikolog - Ikon tanda tanya	- Background musik - Narasi - Efek suara	- Pertanyaan ciri – ciri selanjutnya
5	Psikolog menjelaskan ciri umum dan dilanjutkan dengan ciri klinis.	Ciri ciri umum: 1. Kurangnya keterampilan sosial 2. Minat yang luar biasa pada subjek tertentu 3. Tidak dapat membaca bahasa tubuh, ekspresi wajah dan perasaan orang lain 4. Lebih senang menyendiri Ciri ciri klinis : 1 Kurang berempati 2 berinteraksi 1 arah 3 Kurang mampu untuk menjalin	- Karakter psikolog - Papan tulis	- Background musik - Narasi - Efek suara	- Penjelasan ciri umun dan klinis

		pertemanan 4 Perkataannya menonjolkan pengetahuannya dan dilakukan berulang-ulang 5 Kurang mengerti bahasa nonverbal 6 Gerakan-gerakannya tidak terkoordinasi Dengan baik, serta sikap tubuh yang ganjil			
6	Menjelaskan langkah awal untuk mendiagnosa bagi orang tua	- Bagaimana langkah awal mendiagnosanya - 1.Perilaku sosial	- Karakter andy - Ikon – ikon yang mendukung penjelasan	- Background musik - Narasi - Efek suara	- Penjelasan langkah awal mendiagnosa melalui perilaku sosial
7	Menjelaskan langkah awal mendiagnosa melalui kemampuan berbahasa	- Bagaimana langkah awal mendiagnosanya? - 2.kemampuan berbahasa - Berbicara formal - Berkomentar yang tidak berhubungan - Nada bicara datar	- Ikon – ikon yang mendukung penjelasan	- Background musik - Narasi - Efek suara	- Penjelasan langkah awal mendiagnosa melalui kemampuan berbahasa
8	Menjelaskan langkah awal mendiagnosa melalui minat dan rutinitas	- Bagaimana langkah awal mendiagnosanya? - 3.Minat dan rutinitas -	- Karakter andy - Ikon – ikon yang mendukung penjelasan	- Background musik - Narasi - Efek suara	- Penjelasan langkah awal mendiagnosa melalui minat dan rutinitas
9	Menjelaskan langkah awal mendiagnosa melalui melalui masalah koordinasi gerak	- Bagaimana langkah awal mendiagnosanya? - 4.Masalah koordinasi gerak	- Karakter andy - Ikon – ikon yang mendukung penjelasan	- Background musik - Narasi - Efek suara	- Penjelasan langkah awal mendiagnosa melalui masalah koordinasi gerak.
10	Ajakan bagi orang agar tidak perlu khawatir, dan arahan untuk menghubungi biro konsultasi psikolog apabila terlihat gejala – gejala.		- Bangunan biro konsultasi psikologi - Awan - Langit - Pohon - Cahaya matahari	- Background musik - Narasi - Efek suara	- Penjelasan apa yang harus dilakukan apabila terlihat gejala - gejala

III.1.9.3 *Storyboard*

Perancangan *storyboard* dengan mengikuti alur cerita yang sudah disusun didalam *storyline* sebelumnya sangat bermanfaat sebagai acuan dalam *layouting* pembuatan video *Motion Graphic*.



Gambar III.2 *Storyboard*
Sumber: Dokumen pribadi (2016)

III.1.10 Strategi Media

Pemilihan media yang tepat sangat berperan penting dalam perancangan agar informasi yang ingin disampaikan dapat tercapai dengan baik. Video *Motion Graphic* diharapkan dapat menjadi media yang tepat dalam permasalahan ini. Dalam hal ini video motion graphic ditempatkan sebagai media yang memberikan informasi awal bagi orang tua sebelum mencari informasi lebih lanjut kepada ahli.

Dengan kemajuan teknologi pada zaman sekarang video *Motion Graphic* dapat dimanfaatkan sebagai media utama, karena target sasaran adalah masyarakat menengah keatas yang pada umumnya adalah pengguna aktif sosial media. Hal ini dapat memudahkan dalam penyebaran video *Motion Graphic* ini. Namun sebagai pendukung diperlukan beberapa media tambahan yang berfungsi sebagai pendukung dalam penyebaran video *Motion Graphic* ini.

a. Media Utama

Motion Graphic merupakan media yang sedang berkembang dan banyak digunakan dalam memberikan informasi pada saat ini. Video *Motion Graphic* ini nantinya akan disebar dengan memanfaatkan Sosial media yang sedang berkembang saat ini.

b. Media Pendukung

Media pendukung berfungsi sebagai media pelengkat yang dapat membantu dalam penyebaran video *Motioon Graphic* ini. Dalam hal ini terdapat beberapa media pendukung yang digunakan, diantaranya:

Media Cetak

- Poster

  secara garis besar poster merupakan media publikasi, sosialisasi, pemberitahuan yang terdiri dari kata-kata, gambar-gambar atau gabungan antara keduanya yang umumnya dipasang ditempat-tempat umum. Poster merupakan media yang cukup efektif untuk menyebarkan informasi mengenai keberadaan video *Motion graphic* ini. Poster dapat ditempel ditempat-tempat umum sehingga semua orang dapat membaca dan mengetahui informasi mengenai video *Motion Graphic* ini.

- Brosur

  Brosur juga merupakan media cetak yang lebih kecil dan berisi informasi mengenai video *Motion Graphic* ini. Penyebaran brosur dapat dilakukan

dengan membagikan kepada khalayak ditempat-tempat umum seperti *Car free day,* taman-taman kota, dan tempat berkumpul lainnya.

- Stiker

  Stiker digunakan sebagai media pengingat bagi khalayak mengenai video *Motion Graphic* ini. Stiker juga dapat dibagikan ditempat-tempat umum seperti Brosur.

- Flyer

  Flyer akan dibagikan di tempat-tempat umum, flyer berisi informasi yang lebih singkat dibandingkan dengan brosur.

- Kalender

  Kalender yang berisi informasi mengenai keberadaan video *motion graphic*, juga berfungsi sebagai informasi tanggal.

- Mug

  Mug berisi informasi mengenai keberadan video *motion graphic* dan juga dapat difungsikan sebagai tempat minum.

- X banner

  X banner akan ditempatkan pada tempat-tempat umum agar setiap orang yang melihatnya dapat mengetahui informasi mengenai video ini.

- Gantungan kunci

  Gantungan kunci dapat dibagikan pada tempat-tempat umum sebagai media yang dapat mengingatkan tentang keberadaan video *motion graphic.*

- Pin

  Pin juga dapat dibagikan pada tempat-tempat umum sebagai media yang dapat mengingatkan tentang keberadaan video *motion graphic.*

Media Online

- Poster digital

  Dapat memanfaat sosial media untuk penyebarannya, poster digital ini berisi informasi singkat mengenai Sindrom Asperger dan berisi link yang langsung menuju kehalaman tempat video Motion Graphic ini di *upload*, yaitu halaman *Youtube.*

- Memanfaatkan sosial media

  Dengan membuat akun sosial media diharapkan dapat membantu khalayak untuk mengakses link yang sudah dibagikan melalui sosial media tersebut. Sosial media yang dapat dimanfaatkan diantaranya *Twitter, Facebook, Instagram, Line,* dll.

III.1.8 Strategi Distribusi

Video *Motion Graphic* ini akan didistribusikan dengan memanfaatkan media *online youtube, youtube* merupakan media *online* pendukung pemutaran video yang merupakan media *online* paling banyak diakses. Adapun waktu penyebaran video *Motion Graphic* ini adalah 3 bulan.

Untuk waktu penyebaran dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel III.2 Jadwal distribusi
Sumber: dokomen Pribadi (2016)

Media	Agustus				September				Oktober			
Minggu ke	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Video												
Poster, mug, pin, gantungan kunci, x banner,												
Brosur, flyer, kalender												
Stiker												
Poster digital												
Sosial media												

III.2 Konsep Visual

Dalam perancangan video ini digunakan gaya animasi 2D yang sedang berkembang pada saat ini, dengan menggunakan gaya animasi 2D, video yang dibuat akan menjadi terkesan modern, simpel, dan lebih terlihat menarik. Warna yang digunakan adalah jenis warna pastel, warna-warna pastel yang terkesan

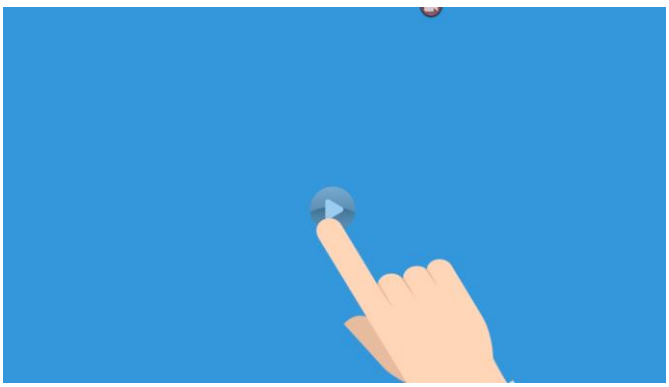
lembut akan membuat video lebih nyaman untuk dilihat, sehingga menimbukan suasana yang tenang, rileks, dan tidak membosankan.

III.2.1 Format Desain

Video dibuat dalam format aspek rasio, aspek rasio adalah perbandingan antara panjang dan lebar dalal suatu frame. Video *Motion Graphic* ini menggunkan perbandingan aspek rasio 16:9 dengan ukuran lebar 1920px dan tinggi 1080 px. Ukuran ini mendukung pemutaran dalam media monitor *widescreen* yang banyak digunakan pada saat ini.

Format desain yang digunakan dalam perancangan ini adalah dengan memberikan contoh cerita yang memperlihatkan salah satu perilaku yang biasa diperlihatkan oleh penderita Sindrom Asperger. Dengan begitu khalayak dapat mengerti dan memahami tanpa harus berfikir terlebih dahulu. Dengan memperlihatkan perbedaan ekspresi wajah penderita Sindrom Asperger dengan yang tidak, juga sangat membantu khalayak untuk langsung mengerti perbedaannya. Informasi yang disampaikan melalui video juga tidak terlalu panjang, dengan kalimat yang singkat namun informasi yang disampaikan tetap jelas.

Video disajikan dengan visual-visual yang sederhana namun tetap jelas maksud dan tujuannya, membuat khalayak tidak jenuh dan bosan dalam melihat video ini. Untuk durasi juga tidak terlalu lama yaitu 4 menit 23 detik, hal ini dipertimbangkan agar khalayak tidak merasa bosan saat melihat video ini.



Gambar III.3 Tampilan awal saat video diputar
Sumber: Dokumen pribadi (2016)

III.2.2 Tata Letak (*Layout*)

Untuk tata letak dalam video ini adalah *landscape*. Untuk penempatan elemen-elemen visual yang terdapat dalam video diatur sedemikian rupa agar video tetap terlihat simpel dan tidak membosankan saat diputar. Penempatan huruf juga disesuaikan agar tidak terkesan terlau penuh.

III.2.3 Huruf

Dalam perancangan video ini, huruf yang digunakan hanya satu jenis huruf yaitu:

- Typograph Pro



Gambar III.4 Jenis huruf yang digunakan
Sumber: Dokumen pribadi (2016)

Huruf Typograph Pro yang simpel, jelas, dan tegas, sehingga khalayak dapat dengan mudah mengerti pesan yang disampaikan.

III.2.4 Warna

Warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, mood atau semangat, dll (Kusrianto, 2007). Warna merupakan unsur yang sangat penting dalam sebuah karya desain. Oleh karena itu pemilihan warna yang sesuai dengan konsep sangat penting, agar pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan maksimal. Warna yang digunakan dalamperancangan ini adalah warna-warna pastel yang berkesan simpel, ringan, dan tidak membosankan, warna pastel juga tidak membuat mata cepat lelah. Warna yang digunakan adalah:



Gambar III.5 contoh warna yang digunakan
Sumber: Dokumen pribadi (2016)

III.2.5 Ilustrasi

Ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atau maksud atau tujuan secara visual (Kusrianto, 2007). Ilustrasi digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan kepada khalayak, dengan melihat ilustrasi yang disajikan dalam video akan membuat khalayak mengerti apa yang disampaikan melalui ilustrasi tersebut. Ilustrasi dapat mewakili keadaan yang sebenarnya. Dalam video *Motion Graphic* ini, dari awal sampai akhir merupakan ilustrasi baik gerak dan juga statis, yang dirancang untuk mewakili keadaan yang sebenarnya. Pembuatan ilustrasi dimulai dari proses ide, dilanjutkan dengan membuat sketsa, dan proses digital dari sketsa yang dilakukan di komputer dengan menggunakan *software* adobe ilustrator. Ilustrasi *flat Design* menjadi pilihan karena untuk menunjukkan kesan simpel dan modern. Dalam video *motion graphic* ini terdapat 6 karakter sebagai penunjang dalam penyampaian informasi, karakter tesebut diantaranya:

- Andy

  Karakter Andy digambarkan sebagai pengidap Sindrom Asperger, Andy digambarkan dengan ekspresi wajah yang datar sebagai ciri-ciri Sindrom Asperger.
- Sany

  Karakter Sany adalah adik dari Andy, Sany digambarkan sebagai anak yang ceria seperti anak-anak pada umumnya.
- Rudi

  Karakter Rudi adalah sebagai teman Sany yang digambarkan sebagai anak yang ceria seperti Sany.
- Ayah

  Karakter ayah digambarkan sebagai ayah yang ceria.
- Ibu

  Karakter ibu juga digambarkan sebagai ibu yang ceria.
- Psikolog wanita

  Karakter ini digambarkan sebagai seseorang yang memberikan informasi dalam video *motion graphic* ini.

Selain karakter, dalam video juga terdapat visual lainnya, diantaranya:

- Setting ruangan

  Setting ruangan yang dipilih dalam video ini adalah ruangan yang rapih, bersih dan terkesan modern. Hal ini disesuaikan dengan pemilihan target khalayak yang sudah ditentukan sebelumnya.
- Properti

  Properti yang dipilih adalah properti yang simpel dan terkesan modern. Properti tersebut diantaranya, mainan, meja, photo, vas bunga, lemari, jam dinding,lampu gantung,lukisan, dan jendela.
- Ikon dan Simbol

  Icon dan simbol digunakan sebagai penunjang dalam memberikan informasi, icon dan simbol yang digunakan sesuai dengan poin-poin yang ada didalam video.

III.2.6 Audio

Audio digunakan sebagai pelengkap dalam video agar informasi yang akan disampaikan lebih jelas dan lebih menarik . Audio yang digunakan dalam video adalah narasi yang direkam untuk menjelaskan ilustrasi yang ada didalam video, efek-efek suara yang muncul bersamaan dengan ikon-ikon yang ada agar video lebih menarik, dan suara latar berupa instrumen musik yang mewakili suasana yang gembira.

Narasi berisi informasi yang menjelaskan mengenai Sindrom Asperger yang dirangkum menjadi poin-poin penting yang singkat namun jelas maksud dan tujuannya. Instrumen musik yang digunakan adalah “santo rico”, musik ini dapat mewakili kesan ceria dan gembira. Terdapat beberapa efek suara yang digunakan, efek-efek tersebut dimunculkan saat animasi teks bergerak dan ikon-ikon yang muncul.