BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Target Audiens

Adapun target audiens yang ingin dicapai dalam perancangan informasi mengenai hipnoterapi untuk mengatasi gangguan psikologis pada anak sebagai berikut:

- Demografis

  Gender : Laki – laki dan Perempuan
  Usia : 30 thn – 40 thn
  Pendidikan : SMA hingga Perguruan Tinggi
  Pekerjaan : Karyawan, wiraswata, PNS, Ibu Rumah Tangga
  Status Ekonomi Sosial : Kalangan menengah sampai atas

- Geografis

  Seluruh orang tua di Indonesia khususnya bagi yang memliki anak – anak usia sekolah dasar.

- Psikografis

  Jika dilihat dari target audiens yaitu para orang tua yang memiliki anak – anak usia sekolah dasar, perancangan informasi ini di harapkan mampu menyampaikan informasi mengenai gangguan – gangguan psikologis pada anak dari gejala – gejala, akibat yang terjadi hingga penanganan untuk gangguan psikologis yang salah satunya yaitu dengan metode hipnoterapi, dengan tujuan agar orang tua dapat mengetahui dan memahami gangguan – gangguan psikologis yang mungkin dapat terjadi pada anak – anak dan bagaimana cara penanganannya melalui metode hipnoterapi.

III.2 Strategi Perancangan

Di dalam membuat sebuah perancangan diperlukan strategi yang dapat menjadi pendukung dalam memenuhi tujuan dan perancangan tersebut. Untuk itu langkah - langkah strategi perancangan yang akan diambil meliputi:

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Sesuai dengan permasalahan yang diangkat mengenai hipnoterapi untuk mengatasi ganguan psikologi pada anak, dalam pernacangan ini memiliki tujuan komunikasi untuk memberikan informasi kepada orang tua agar dapat mengatasi gangguan psikologi pada anak, agar para orang tua lebih mengenal masalah – masalah yang psikologi menyimpang pada anak yang dapat diatasi oleh hipnoterapi. Selain itu tujuan komunikasi dari perancangan ini agar para orang tua dapat mengatasi masalah – masalah psikologi pada anak.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan yang dilakukan dalam perancangan ini meliputi pendekatan secara visual dan verbal. Pendekatan komunikasi dilakukan sesuai dengan target audience yang dituju, adapun pendekan secara visual dan verbal sebagai berikut :

III.2.2.1 Pendekatan Visual

Pendekatan visual yang dilakukan dalam perancangan media ini adalah dengan menggunakan ilustrasi *vector* 2D dan warna-warna yang cerah serta dipadukan dengan animasi bergerak agar mendapatkan perhatian dan ketertarikan bagi target audiens, dengan tujuan agar dapat dipahami dan dimengerti makna dari isi pesan yang ingin disampaikan.

III.2.2.2 Pendekatan Verbal

Pendekatan komunikasi secara verbal dalam perancangan video ini mengenai gangguan psikologis pada anak dan cara penanganannya melalui hipnoterapi, menggunakan bahasa Indonesia agar dapat dipahami jelas oleh target audience sehingga pesan dan makna dalam perancangan ini dapat tersampaikan.

III.2.3 Materi Pesan

Materi pesan yang ditunjukan dalam perancangan informasi berupa video ini ialah untuk menyampaikan informasi kepada para orang tua agar dapat mengetahui gangguan psikologi pada anak - anak dan penanganan gangguan tersebut dengan hipnoterapi.

III.2.4 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan dalam perancangan media informasi berupa video ini dengan menggunakan bahasa non formal dan mudah dipahami oleh masyarakat Indonesia. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia yang digunakan sehari – hari agar mudah dimengerti dan dipahami dalam penyampaian isi pesan.

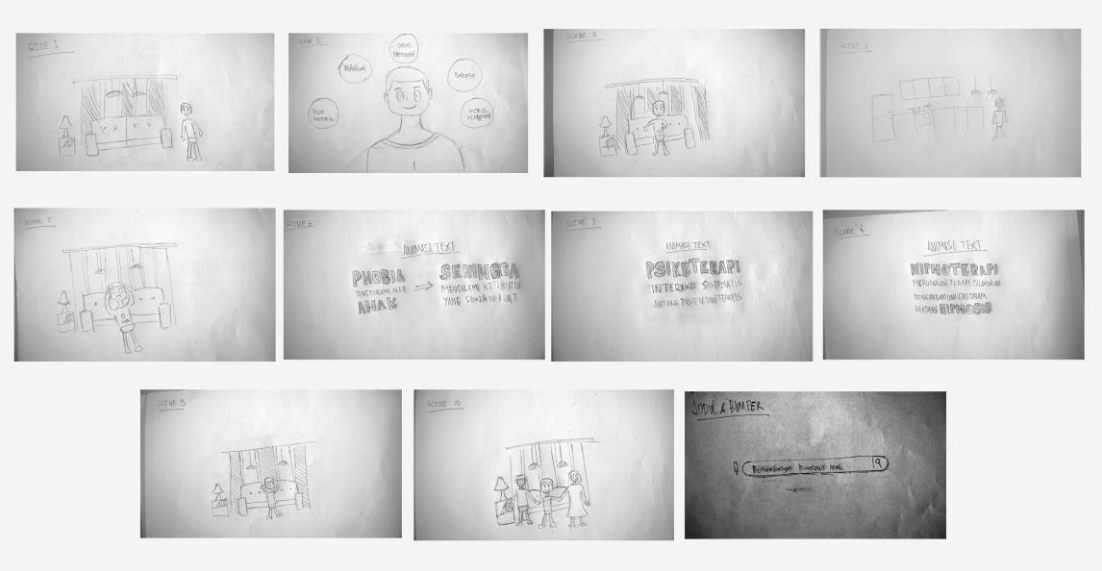
III.2.5 Strategi Kreatif

Strategi kreatif merupakan merupakan ide yang dikeluarkan untuk menunjang perancangan yang telah direncanakan sebelumnya, dan strategi kreatif dibutuhkan untuk merancang media informasi ini agar lebih efektif dan efisien. Dalam merancang media informasi mengenai metode hipnoterapi untuk mengatasi gangggguan psikologi pada anak dalam bentuk video animasi ini, informasi mengenai hal tersebut akan dibuat secara ilustrasi dengan menggunakan software Adobe Illustarator untuk membuat animasi *vector* kemudian tahap mewarnai dengan menggunakan Adobe Photoshop, dan menyisipkan musik, serta penjelasan mengenai informasi tersebut.

Strategi mengenai perancangan media video animasi ini akan menggunakan illustrasi yang bergerak, dan menampilan penjelasan mengenai hipnoterapi untuk mengatasi gangguan psikologi pada anak. Illustrasi dalam media ini menggunakan teknik *vector*, desan *vector* digunakan untuk membuat desain yang menekankan pada soliditas bentuk warna. Diharapkan perancangan media informasi video animasi ini dapat bermanfaat bagi para orang tua agar dapat mengetahui gangguan psikologi yang terjadi pada anak dan penanganannya dengan hipnoterapi.

III.2.5.1 *Storyboard*

Storyboard dibuat bertujuan untuk mempermudah perancangan dalam *angle, motion,* transisi dan juga efek yang akan digunakan dalam perancangan video animasi ini. *Storyboard* sangat berfungsi dalam memberikan arahan dalam tahap produksi animasi yang dirancang. Adapun tampilan *storyboard* dari perancangan video animasi mengenai metode hipnoterapi untuk mengatasi gangguan psikologi pada anak ini sebagai berikut :



Gambar III.1 *Storyboard*

Sumber: Pribadi (12 Januari 2016)

III.2.6 Strategi Media

Stategi media merupakan sarana untuk menyampaikan pesan kepada target audiens, agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan mudah dan dipahami. Strategi media digunakan untuk menentukan media apa yang akan diaplikasikan kedalam perancangan baik media utama maupun media pendukung.

- **Media utama**

Video animasi adalah sebuah media audio visual berisikan informasi yang dikemas dengan tampilan yang informatif. Media ini dipilih karena audio visual mencakup semua aspek indera pendengaran dan pengelihatan, sehingga target audiens dapat lebih menangkap informasi atau pesan yang disampaikan. Penyebaran video ini akan dilakukan secara *online* melalui internet yaitu *website* berbagi video Youtube.

- **Media pendukung**

Media pendukung dalam perancangan ini bertujuan untuk mendampingin dan mempromosikan media utama, media pendukung yang akan digunakan antara lain:

- **Media Cetak**

- Poster
- *Brosur*
- CD

- **Media Sosial *Online***

- *Youtube*
- *Facebook*
- *Twitter*

III.2.7 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Strategi distribusi media video animasi akan disebarkan secara *online* melalui situs *website social* berbagi video Youtube sebagai pendukung penyebaran informasi mengenai metode hipnoterpi pada gangguan psikologi anak kepada masyarakat. Sedangkan untuk media cetak dan media linear akan disebarkan melalui lembaga yang mempublikasikan mengenai informasi metode hipnoterapi untuk gangguan psikologi pada anak, dan beberapa tempat yang dianggap penting dalam penyebaran infromasi tersebut.

III.3 Konsep Visual

Konsep visual merupakan rancangan awal dalam pembuatan media yang bertujuan untuk menyampaikan pesan melalui visual, agar informasi yang akan disampaikan dapat diterima dan memperkuat komunikasi dari pesan yang akan disampaikan kepada target audiens. Berikut ini merupakan bagian dari konsep visual yang meliputi:

III.3.1 Format Desain

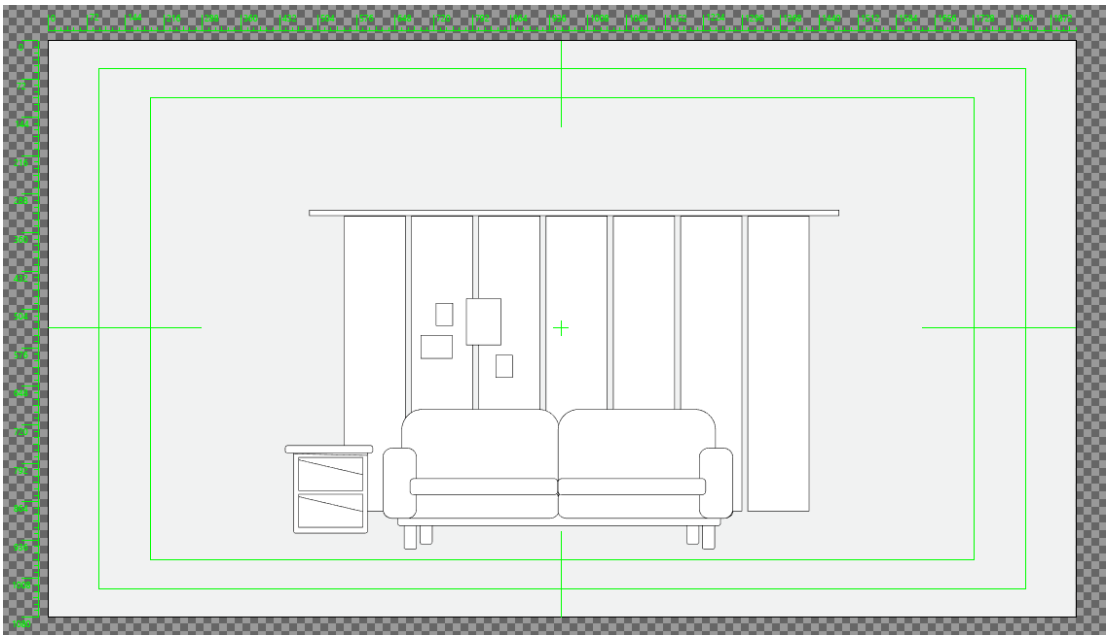
Format video animasi mengenai metode hipnoterapi untuk gangguan psikologi pada anak ini menggunakan *widescreen* dengan ukuran 1920 x 1080, karena pandangan mata seseorang yang bersifat horizontal, sehingga akan mendapatkan kenyamanan saat menonton dan menyaksikan video ini.

- ***Costum video for Windows***
  - *Frame size* : 1920px X 1080px (16:9)
  - *Frame rate* : 30fps
  - *Pixel Aspect Ratio* : *Square Pixel (1.0)*
  - Format Video : MP4 File (.mp4)
  - Durasi : 3 menit 42 detik

- ***Audio Setting***
  - *Sample rate* : *4800Hz*
  - Format Audio : *mp3*
  - *Compressor* :*Uncompressed31*
  - *Quality* : *100%*

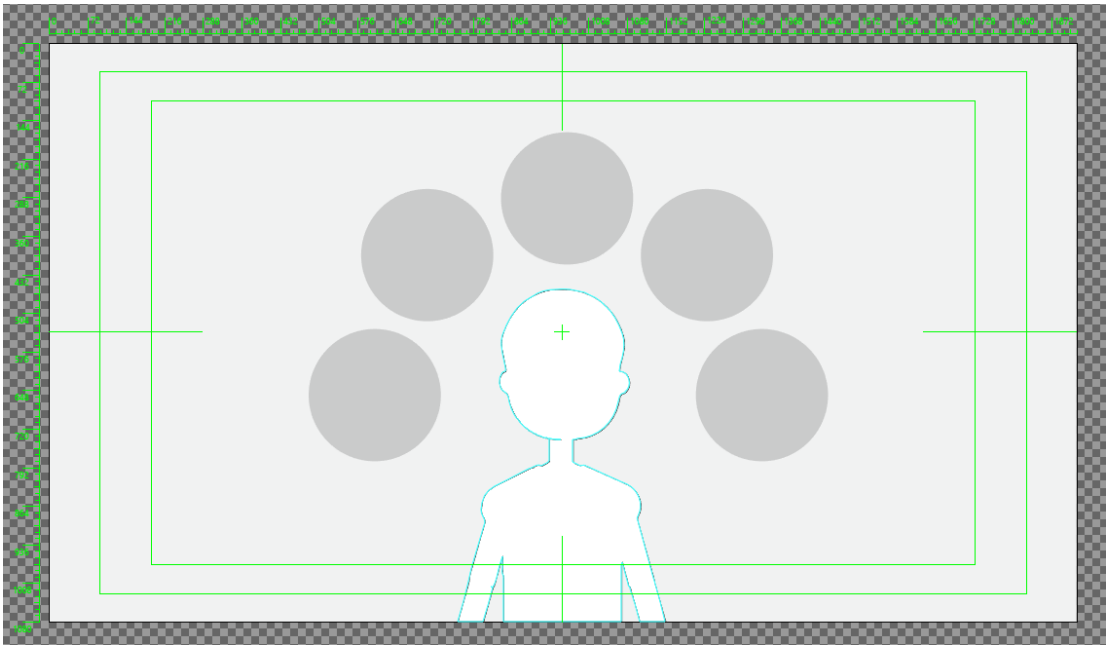
III.3.2 Tata Letak

Setiap bagian struktur informasi yang ditampilkan dalam *scene* memiliki tata letak yang berbeda satu dengan lainnya, namun disesuaikan dengan gaya visual yang ditetapkan.



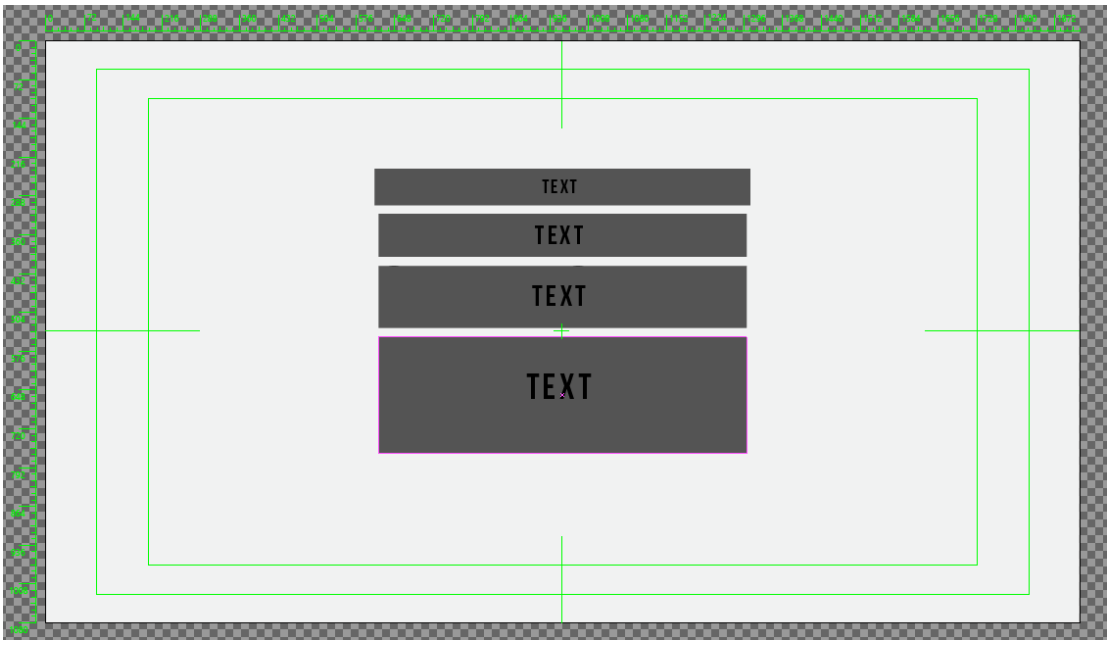
Gambar III.2 Tata letak latar utama pada video

Sumber: Pribadi (12 Januari 2016)



Gambar III.3 Tata letak pada *scene* Aspek kepribadian anak

Sumber: Pribadi (12 Januari 2016)



Gambar III.4 Tata letak konten teks pada video

Sumber: Pribadi (12 Januari 2016)

III.3.3 Huruf

Huruf atau font yang digunakan dalam perancangan media ini yaitu huruf yang memiliki sifat kuat. Huruf yang digunakan harus memiliki tingkat keterbacaan yang baik agar informasi yang akan disampaikan mampu terbaca dengan jelas oleh target audiens. Adapun jenis huruf yang digunakan, diantaranya:

- Jenis huruf *Bebas Neue*



Gambar III.5 Jenis huruf *Bebas Neue*
Sumber: Pribadi (13 Januari 2016)

Jenis huruf ini akan digunakan sebgai huruf untuk video animasi mengenai gangguan psikologis pada anak dan hipnoterapi. Huruf ini digunakan dengan tujuan agar dipahami oleh target audiens.



Gambar III.6 Penempatan jenis huruf *Bebas Neue*

Sumber: Pribadi (13 Januari 2016)

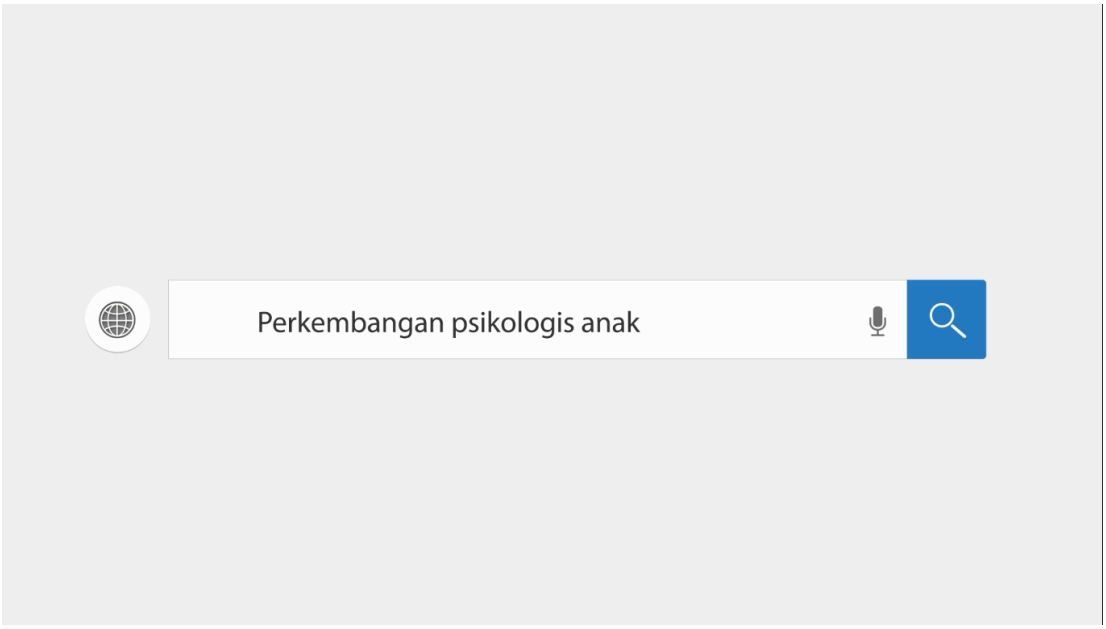
- Jenis huruf *Myriad Pro*



Gambar III.7 Jenis huruf *Myriad Pro*

Sumber: Pribadi (13 Januari 2016)

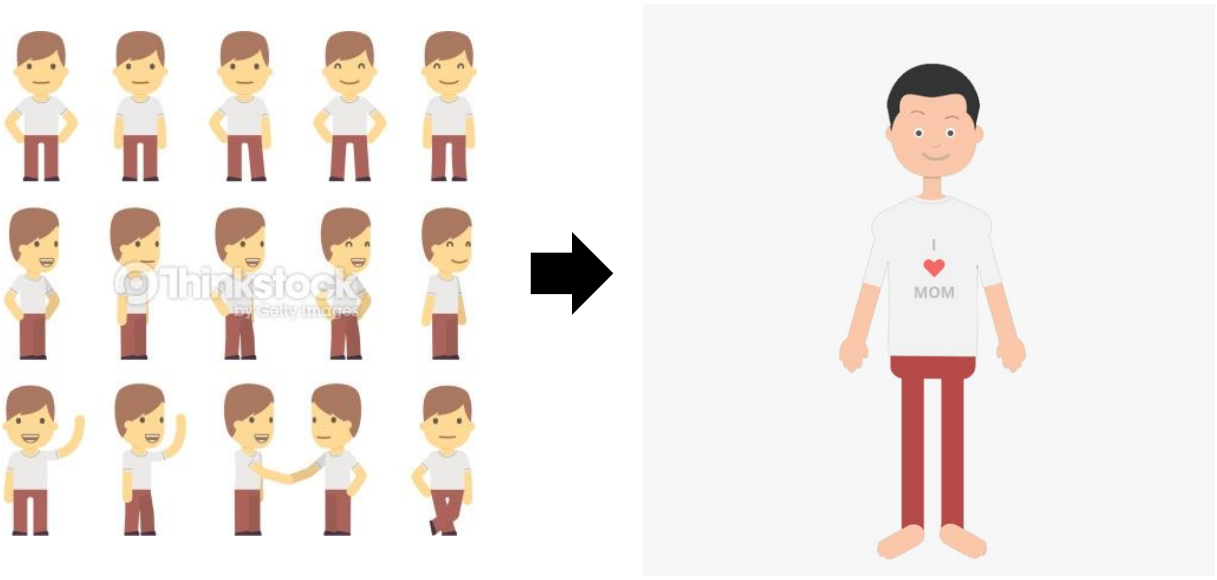
Jenis huruf ini akan digunakan sebagai judul video yang terdapat pada bumper video animasi dimana teks ini akan bergerak seolah – olah sedang di ketik pada kolom pencari.



Gambar III.8 Penempatan jenis huruf *Myriad Pro*
Sumber: Pribadi (13 Januari 2016)

III.3.4 Ilustrasi

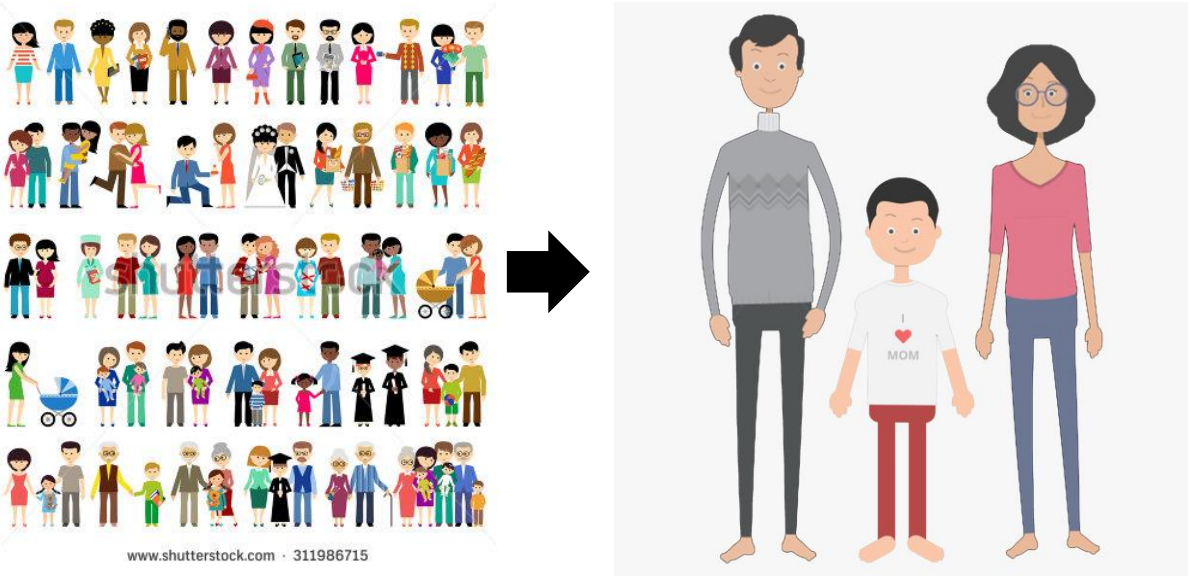
Ilustrasi karakter, konten dan *background* yang digunakan adalah ilustrasi dengan jenis *vector*. Gaya ilustrasi yang digunakan adalah kartun dan ikonik dari gambar yang sebenarnya, dengan visual dua dimensi serta elemen-elemen grafis pendukung lainnya, seperti garis, bentuk dan tipografi atau huruf.



(a) (b)

Gambar III.9 (a) Studi karakter utama (b) Ilustrasi karakter utama

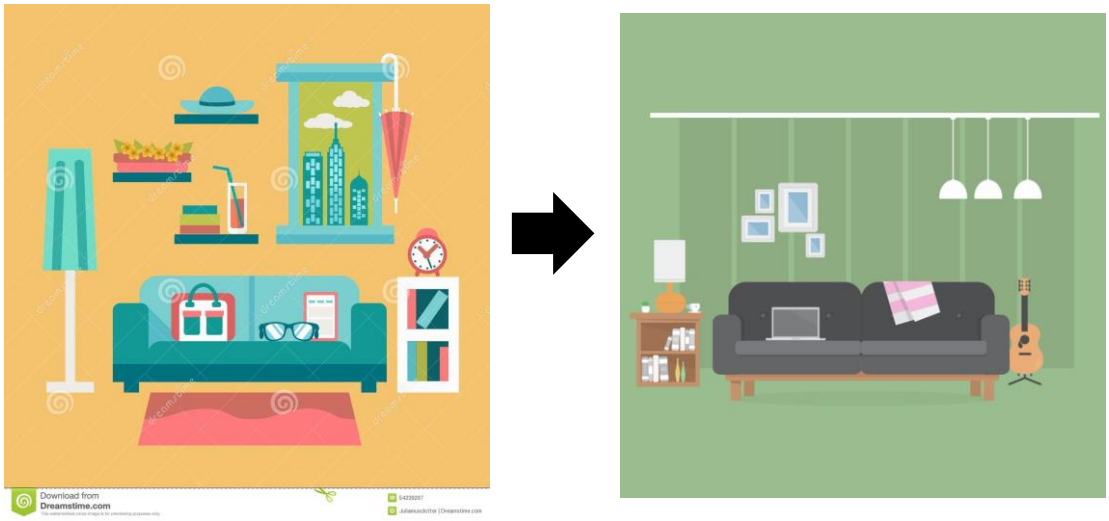
Sumber: (a) httpwww.thinkstockphotos.comimagestock-illustration-urban-character-set-in-different-poses459347139.jpg (b) Pribadi (12 Januari 2016)



(a) (b)

Gambar III.10 (a) Studi karakter pendukung (b) Ilustrasi karakter pendukung

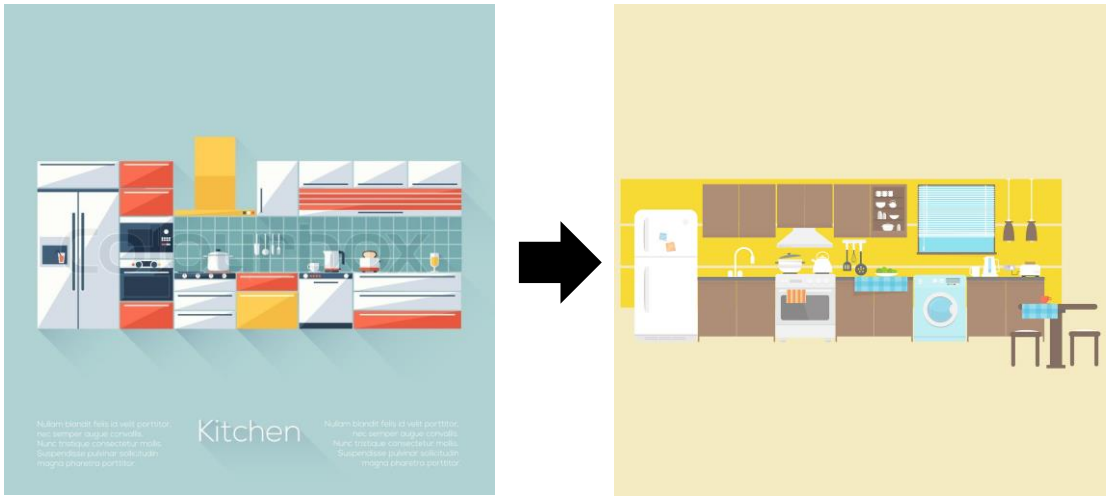
Sumber: (a) http://thumb7.shutterstock.com/display_pic_with_logo/292880/stock-vector-big-set-of-familyflat-design311986715.jpg (b) Pribadi (12 Januari 2016)



(a) (b)

Gambar III.11 (a) Studi latar utama (b) Ilustrasi latar utama

Sumber: (a) http://thumbs.dreamstime.com/z/flat-design-vector-illustration-modern-home-office-interior-sofa-laptop-54239297.jpg (b) Pribadi (12 Januari 2016)



(a) (b)

Gambar III.11 (a) Studi latar pendukung (b) Ilustrasi latar pendukung

Sumber: (a) https://www.colourbox.com/preview/11640075-kitchen-cover-with-fridge-stove-dishwasher-toaster-and-microwave-flat-style-with-long-shadows-modern-trendy-design-vector-illustration.jpg (b) Pribadi (12 Januari 2016)

III.3.5 Warna

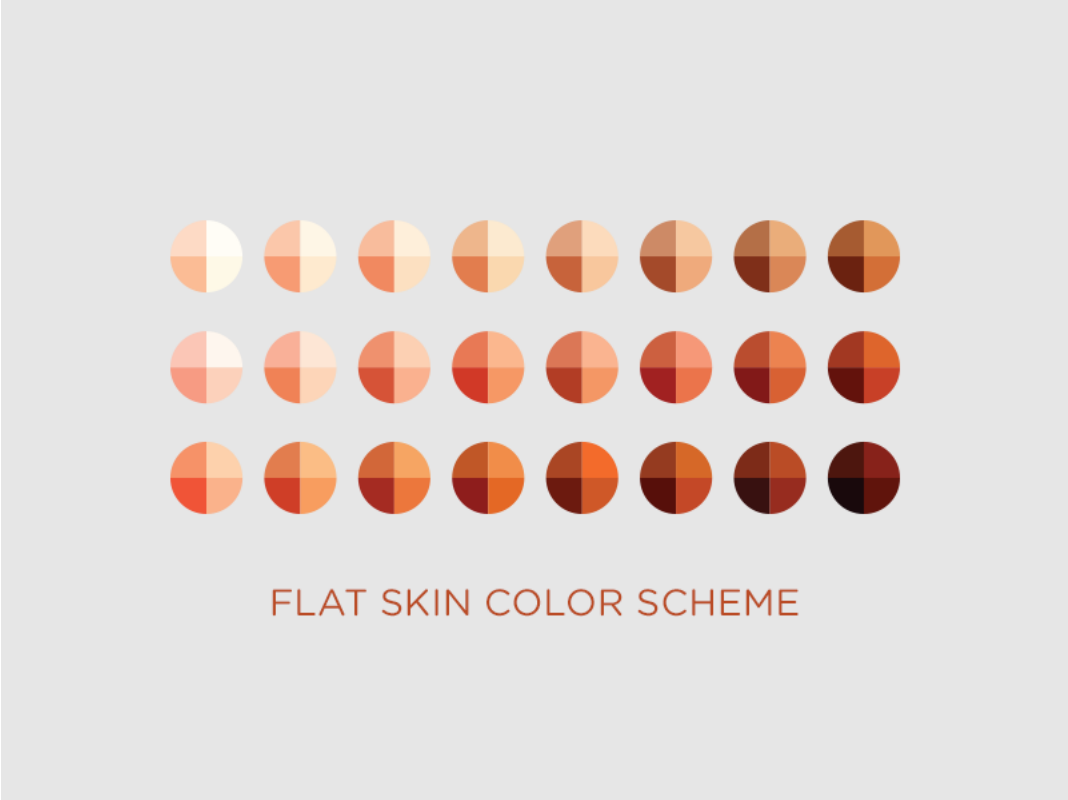
Warna merupakan unsur yang dapat membuat sebuah gambar menjadi lebih hidup dan berkesan, karena masing – masing warna mampu memunculkan respon secara psikologis. Maka dalam merancang video animasi mengenai metode hipnoterapi untuk gangguan pada anak ini akan menggunakan dominan warna *solid* dan dipadukan dengan warna gradasi sebagai elemen tambahan agar warna yang ditampilakan tidak terlalu monoton.

Hal ini ditujukan untuk memberikan kesan ketertarikan target audiens untuk menonton, dan agar tidak bosan dalam menampilkan informasi yang disampaikan melalui video animasi mengenai metode hipnoterapi untuk gangguan pada anak. *Color mode* digunakan adalah mode RGB, dimana warna RGB merupakan warna yang cocok untuk ditampilkan secara digital. Berikut merupakan beberapa contoh warna yang akan digunakan dalam perancangan video animasi.



Gambar III.12 Beberapa warna yang digunakan pada video

Sumber: Pribadi (12 Januari 2016)



Gambar III.13 Warna kulit yang digunakan untuk karakter

Sumber: https://d13yacurqjgara.cloudfront.net/users/92827/screenshots/2065579/skin_color_scheme.png (12 Januari 2016)