BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

III.1.1. Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi yang di lakukan adalah dengan cara menjelaskan keadaaan remaja pada saait ini serta memberi arahan yang benar dengan bahasa yang mudah di terima untuk memotivasi dan menggunakan kata-kata membangun agar target sasaran mendapat manfaat apa yang telah di buat .

III.1.1.1 Pendekatan Visual

Pendekatan visual yang dilakukan ialah dengan menggunakan nuansa ilustrasif, tipografi serta menggunakan elemen grafis yang terangkum dalam sebuah permainan animasi sebagai daya tarik.

III.1.1.2. Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal melalui sisi psikologis berupa ajakan yang berdampak kesadaran, dengan cara memberikan informasi tentang realita keadaan sumpah pemuda.

III.1.2 Strategi Kreatif

III.1.2.1 Gaya Ilustrasi

Gaya Ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi vektor yang memiliki karakter sederhana serta menggunakan elemen-elemen visual seperti garis, bentuk, dan tipografi.

III.1.2.2 Teknik Pencitraan

Dalam teknis pencitraan dibagi dalam tiga bagian dapat mudahdipahami yaitu dengan cara :

- Menceritakan tentang apa itu sumpah pemuda
- Menceritan realita keadaan pemuda serta peran sumpah pemuda dimasa sekarang
- Mengajak dengan gaya bahasa persuasi untuk akhirnya bisa berdampak bagi *target audience.*

III.1.3. Strategi Media

III.1.3.1 Media Utama

Strategi media utama adalah media audio visual bertipe video infografis yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur grafis bergerak.

III.1.3.2 Media Pendukung

Media pendukung berupa cetak dan elektronik diantaranya adalah :

Media Cetak

- Poster

Media Online

- Web banner
- *Youtube*
- *Facebook*
- SosialIndo

III.1.4 Strategi Distribusi

Strategi distribusi dilakukan dengan dua cara yaitu :

- Dengan mengunakan media elektronik berupa media online atau internet untuk dapat di sharing ke berbagai situs web, seperti media sosial, *website* video sharing, dan berkerja sama dengan komunitas forum online yang sudah terkenal untuk dapat mempromosikan video sumpah pemuda menjadi berita terhangat (*tranding topic* dalam situs forum tersebut).
- Serta dengan cara diperbolehkan memperbanyak, mengcopy video untuk dapat di sebarluaskan ke berbagai pihak khususnya kepada *target Audience*.

III.2 Konsep Visual

III.2.1 Format Desain

Format berbntuk video MP4 berukuran 1929 x 1080 dengan resolusi 300 dpi perframe.

III.2.2 Tata Letak (*Layout)*

Setiap bagian struktur cerita dalam *scene*, memiliki tata letak yang berbeda-beda namun disesuaikan dengan struktur gaya visual yang ditetapkan.



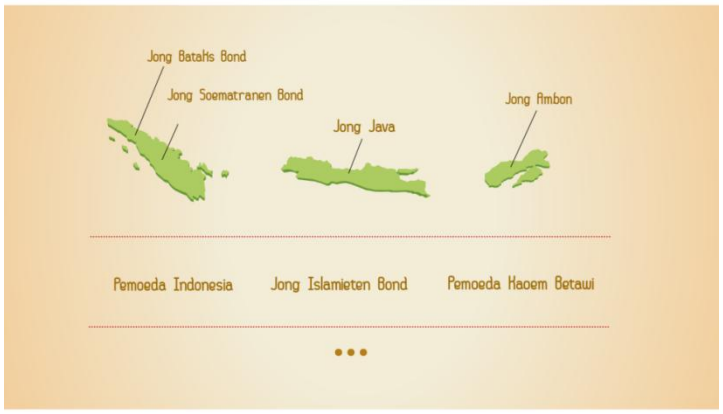
Gambar III.4 Tata Letak

Sumber : Dokumen Pribadi

III.2.3 Tipografi

Dalam menggunakan Tipografi dipilih huruf yang tegas, bernuasa ilustratif, dapat menyatu dengan berbagai bentuk elemen visual serta ,mudah dalam keterbacaan.

A B C E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
1234567890!@#$%^&*()_+



Gambar III.5 Penempanan tipografi

Sumber : dokumen Pribadi

III.2.4 Ilustrasi

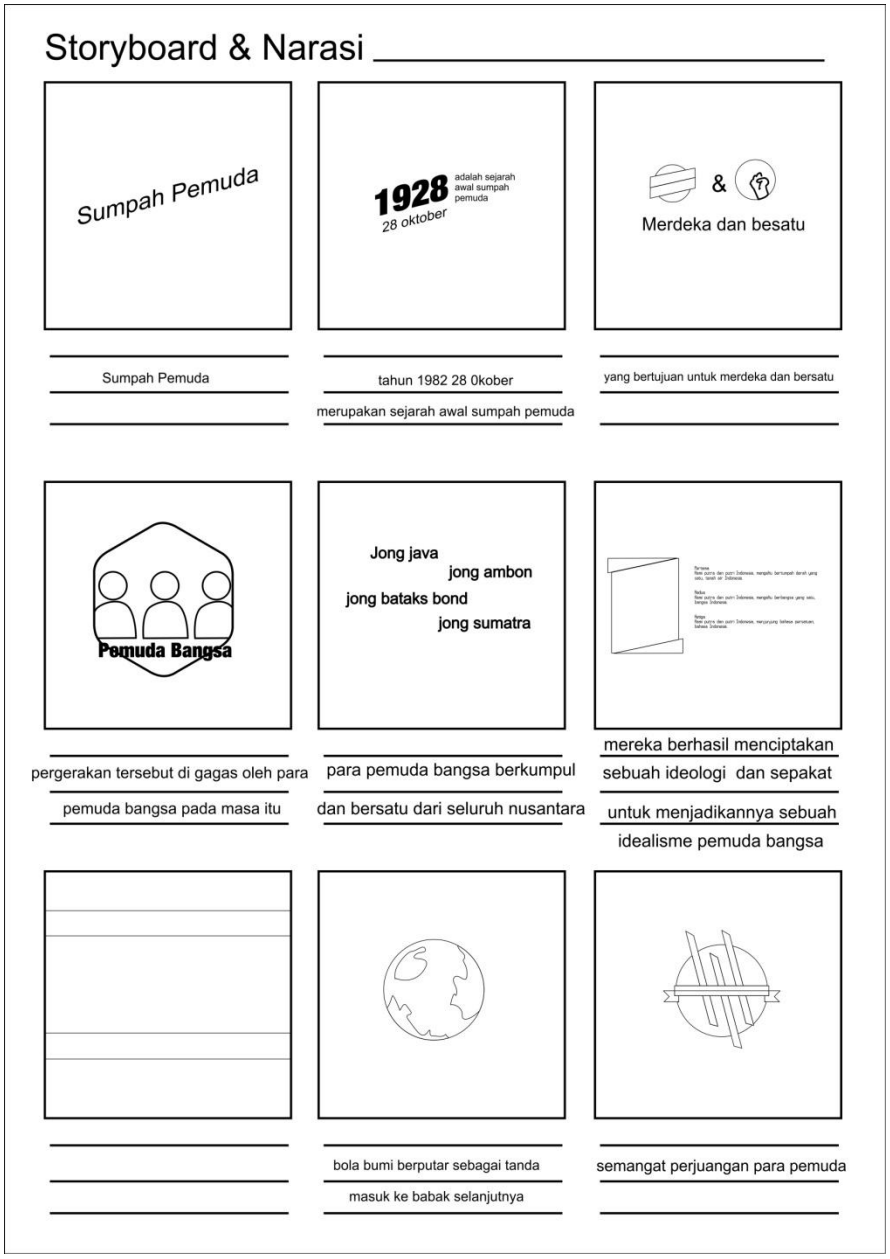
Ilustrasi yang digunakan adalah jenis vector dengan gaya *cartoon* dua dimensi serta elemen-elemen grafis pendukung seperti garis, bentuk, dan tipografi.

III.2.5 Warna

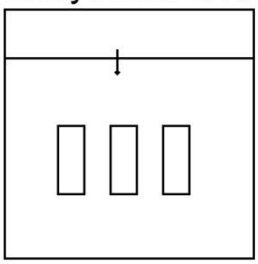
Penggunan warna yang dipakai adalah *fullcolor* dan *softcolor*.

III.2.6 *Story Board*

Story board menjadi sebuah dasar dalam proses ,
Pemubatan alur cerita video *infographic* Sumpah Pemuda



Storyboard & Narasi



di masa sekarang nilai-nilai itu

mulai meredup







data dari Badan narkotika Nasional

pengguna narkoba pada tahun 2012



kekerasan antar MAHASISWA ,SMA,

maupun SMP



seks bebas di masa sekarang

di luar pernikahan



animasi teks



animasi teks



animasi teks



Tabel III.1 *Story Board*

Sumber : Dokumen Pribadi