BAB III
STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 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.1.1 Tujuan Komunikasi

Dalam perancangan ini, tujuan komunikasi adalah untuk memberikan informasi kepada masyarakat mengenai penyebaran dan siklus hidup nyamuk, agar masyarakat lebih waspada terhadap bahaya penyakit yang disebabkan oleh gigitan nyamuk. Selain itu, tujuan komunikasi dari perancangan media ini adalah agar masyarakat lebih sadar akan pentingnya menjaga dan merawat kebersihan dan kesehatan lingkungan. Karena lingkungan yang tidak bersih dan tidak sehat dapat menimbulkan berbagai macam penyakit, salah satunya adalah penyakit yang disebabkan oleh gigitan nyamuk.

III.1.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi yang dilakukan dalam perancangan ini meliputi pendekatan visual dan pendekatan verbal. Pendekatan komunikasi disesuaikan dengan target audiens yang akan dituju, meskipun target audiens meliputi semua usia dan kalangan, namun target utama dari perancangan ini adalah kalangan anak-anak dan kalangan remaja. Adapun pendekatan visual dan pendekatan verbal sebagai berikut:

III.1.2.1 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.1.2.2 Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal dalam strategi perancangan video infografis mengenai penyebaran dan siklus hidup nyamuk ini menggunakan menggunakan bahasa Indonesia yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan maksud agar target audiens ataupun masyarakat luas dapat mengerti dan memahami isi pesan yang disampaikan.

III.1.3 Materi Pesan

Adapun materi pesan yang ingin disampaikan dalam perancangan media informasi ini adalah sebagai berikut:

- Memberikan informasi kepada masyarakat mengenai penyebaran dan siklus hidup nyamuk melalui media video infografis.
- Agar masyarakat lebih waspada akan bahaya penyakit yang disebabkan oleh nyamuk dan lebih peduli terhadap lingkungan.
- Menampilkan hal-hal yang disenangi oleh nyamuk, sebagai informasi agar masyarakat lebih waspada dan dapat menghindari kontak langsung dengan nyamuk pembawa penyakit.

III.1.4 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan dalam perancangan ini adalah dengan menggunakan bahasa non formal dan mudah dimengerti oleh masyarakat Indonesia, khususnya masyarakat Jawa Barat. Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia yang digunakan sehari-hari, agar mudah dimengerti dan dipahami dalam menyampaikan isi pesan.

III.1.5 Target Audiens

Adapun target audiens yang ingin dicapai dalam perancangan video infografis mengenai penyebaran dan siklus hidup nyamuk sebagai berikut:

- **Demografis**

  Gender : Laki-laki dan Perempuan

  Usia : Semua usia (Anak-anak hingga dewasa)

Pendidikan	: SD, SMP, SMA, hingga Perguruan Tinggi
Pekerjaan	: Pelajar, Mahasiswa, Wiraswasta, Ibu Rumah Tangga, PNS, dll.
Status Ekonomi Sosial	: Semua kalangan (mulai dari kalangan bawah, menengah, hingga kalangan atas)

- **Geografis**

  Seluruh masyarakat Indonesia, khususnya masyarakat Jawa Barat (Bandung dan Pangandaran).

- **Psikografis**

  Jika dilihat dari target audiens yaitu semua umur dan semua kalangan, penyebaran video infografis ini diharapkan mampu menyampaikan informasi mengenai penyebaran dan siklus hidup nyamuk kepada masyarakat luas, dengan tujuan agar masyarakat lebih waspada dan terhindar dari penyakit yang disebabkan oleh nyamuk.

III.1.6 Strategi Kreatif

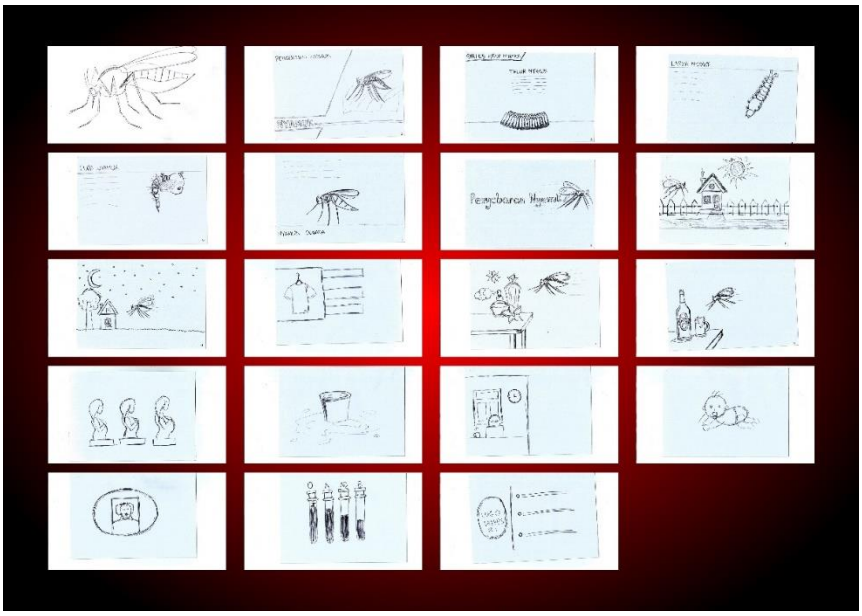
Strategi kreatif merupakan ide yang dikeluarkan untuk menunjang perancangan yang telah direncanakan sebelumnya, dan strategi kreatif dibutuhkan dalam merancang media informasi ini agar lebih efektif dan efisien. Dalam merancang media informasi mengenai penyebaran dan siklus hidup nyamuk dalam bentuk video infografis ini, informasi mengenai hal tersebut akan dikemas dengan menyajikan ilustrasi dengan animasi bergerak, musik, serta penjelasan mengenai informasi tersebut.

Strategi mengenai perancangan media video infografis ini akan menggunakan ilustrasi dengan animasi bergerak dan menampilkan mengenai penjelasan mengenai nyamuk, siklus hidup nyamuk, dan penyebaran nyamuk mengenai hal-hal yang disukai oleh nyamuk. Iluatrasi yang ditampilkan pada media informasi ini akan menggunakan teknik *vector*. Desain *vector* lebih banyak digunakan untuk membuat desain-desain yang menekankan pada soliditas bentuk warna, serta fleksibilitas

ukuran seperti kartun, logo dan sebagainya. Diharapkan perancangan media informasi ini akan bermanfaat bagi masyarakat dan lebih waspada terhadap bahaya penyakit yang disebabkan oleh nyamuk.

III.1.6.1 *Storyboard*

Dibuatnya *storyboard* disini bertujuan untuk memudahkan dalam menentukan *angle*, *motion*, transisi, dan juga efek yang akan digunakan dalam perancangan media video infografis ini. Karena *storyboard* sangat berfungsi dalam memberikan arahan saat sedang tahap produksi video infografis yang dibuat. Adapun tampilan *stroryboard* dari perancangan video infografis mengenai penyebaran dan siklus hidup nyamuk, sebagai berikut:



Gambar II.1 *Storyboard*

Sumber: Pribadi (29 Juli 2015)

III.1.7 Strategi Media

Strategi media merupakan sarana untuk menyampaikan pesan kepada target audiens, agar pesan yang akan disampaikan dapat diterima dengan mudah dan dipahami. Strategi media digunakan untuk menentukan media apa yang akan

diaplikasikan ke dalam rancangan, baik berupa media utama maupun media pendukung. Berikut media yang digunakan antara lain:

- **Media Utama**
  - Video Infografis

    Video infografis adalah sebuah media audio visual berisi informasi yang dikemas dengan tampilan yang informatif. Media ini dipilih karena audio visual mencakup segala aspek indera pendengaran dan penglihatan, sehingga penerima pesan atau target audiens dapat lebih lebih menangkap informasi yang disampaikan. Penyebaran video infografis ini akan dilakukan secara *online* melalui internet, yaitu situs *website* berbagi video *YouTube*.

- **Media Pendukung**

  Media pendukung yang digunakan dalam perancangan media informasi ini berfungsi untuk mendampingi dan mempromosikan media utama. Media pendukung yang akan digunakan antara lain:

- **Media Cetak**
  - Poster
  - *X-Banner*
  - Stiker
  - *Leaflet*
  - *Flyer*
  - Kalender
  - Pin
  - Gantungan Kunci

- **Media Sosial *Online***
  - *Facebook*
  - *Website*
  - *Twitter*

- **Media Linear**
  - Megatron

III.1.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Strategi distribusi media video infografis akan disebarkan secara *online* melalui situs web berbagi video *YouTube* dan media sosial lainnya sebagai pendukung penyebaran informasi mengenai penyebaran dan siklus hidup nyamuk kepada masyarakat. Sedangkan untuk media cetak dan media linear akan disebarkan melalui lembaga yang mempublikasikan mengenai informasi penyebaran dan siklus hidup nyamuk yaitu Loka Litbang P2B2 dan dibeberapa tempat yang dianggap penting dalam menyebarkan informasi tersebut.

III.2 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 merupakan bagian dari konsep visual yang meliputi:

III.2.1 Format Desain

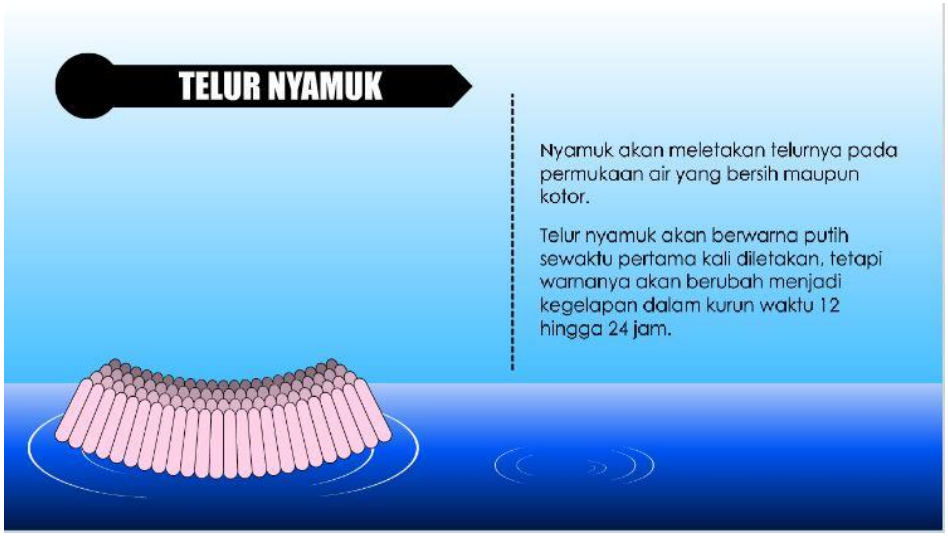
Format video infografis mengenai penyebaran dan siklus hidup nyamuk ini menggunakan *widescreen* dengan ukuran 1920 x 720, karena pandangan mata seseorang yang bersifat horizontal, sehingga akan mendapatkan kenyamanan saat menonton. Spesifikasi format desain sebagai berikut:

- ***Costum video for Windows***
  - *Frame size* : horizontal 1920px x vertical 720px (16:9)
  - *Frame rate* : 25 fps
  - *Pixel Aspect Ratio* : *Square Pixel (1.0)*
  - Format video : *Microsoft AVI*
  - Durasi : 7 Menit 51 Detik

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

III.2.2 Tata Letak *(Layout)*

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



Gambar III.2 Tata letak pada *scene* Telur Nyamuk

Sumber: Pribadi (29 Juli 2015)



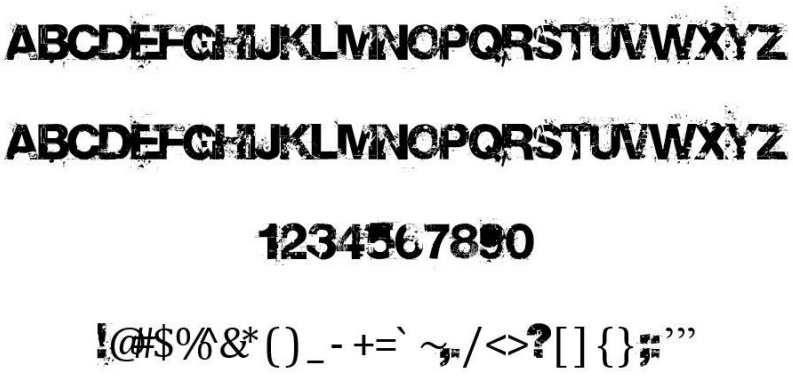
Gambar III.3 Tata letak pada *scene* Penyebaran Nyamuk

Sumber: Pribadi (29 Juli 2015)

III.2.3 Huruf

Huruf atau font yang digunakan dalam perancangan media ini yaitu huruf yang memiliki sifat kuat, bahaya, darah, waspada. 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 *Base 02*



Gambar III.4 Jenis huruf *Base 02*

Sumber: Pribadi (29 Juli 2015)

Jenis huruf ini akan digunakan sebagai huruf pembuka judul pada video infografis mengenai penyebaran dan siklus hidup nyamuk. Huruf ini akan digunakan pada tulisan WASPADA!, dengan tujuan menggunakan jenis huruf ini agar target audiens yang melihat video ini akan paham dengan bahaya yang disebabkan oleh nyamuk dan selalu waspada.



Gambar III.5 Penempatan jenis huruf *Base 02*

Sumber: Pribadi (29 Juli 2015)

- Jenis huruf *Blueprint*



Gambar III.6 Jenis huruf *Blueprint*

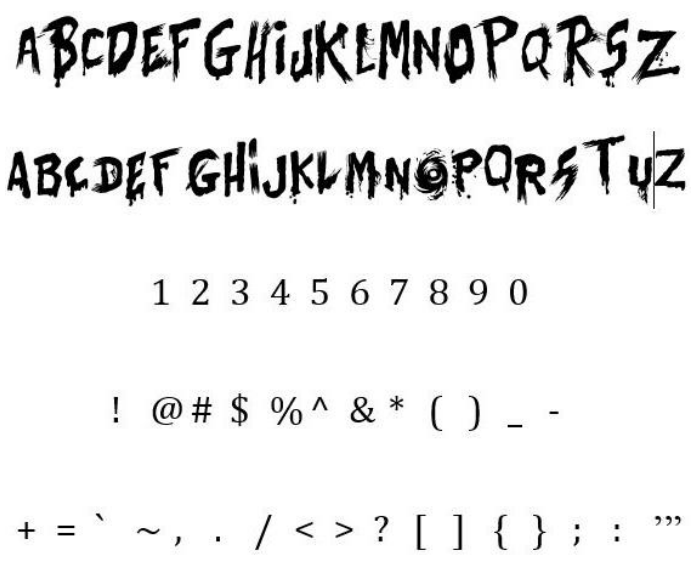
Sumber: Pribadi (29 Juli 2015)

Jenis huruf ini akan digunakan sebagai pelengkap informasi dalam video infografis, dengan tulisan “Penyebaran dan Siklus Hidup”. Agar target audiens dapat melihat dengan jelas apa maksud yang ingin disampaikan dalam video ini.



Gambar III.7 Penempatan jenis huruf *Blueprint*
Sumber: Pribadi (29 Juli 2015)

- Jenis huruf *Bates Shower*



Gambar III.8 Jenis huruf *Bates Shower*
Sumber: Pribadi (29 Juli 2015)

Jenis huruf ini akan digunakan juga sebagai pelengkap dalam menyampaikan informasi dari video infografis mengenai penyebaran dan siklus hidup nyamuk ini. Huruf ini akan ditempatkan diakhir judul sebagai pelengkap, dengan tulisan "NYAMUK". Jenis huruf ini dipilih karena memiliki bentuk menyerupai darah, sama seperti karakter nyamuk yang mencari darah sebagai makanan utama.



Gambar III.9 Penempatan jenis huruf *Bates Shower*
Sumber: Pribadi (29 Juli 2015)

- Jenis Huruf *Impact*

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

!@#$%^&*()_-+=`~„./<>?[]{};:"'

Gambar III.10 Jenis huruf *Impact*
Sumber: Pribadi (29 Juli 2015)

Jenis huruf ini akan digunakan sebagai pembuka judul dalam setiap *scene* yang ada pada video infografis ini. Jenis huruf ini dipilih karena memiliki tingkat keterbacaan yang jelas dan karakter yang tegas, dengan tujuan agar target audiens tidak bingung dengan informasi yang akan disampaikan.



Gambar III.11 Penempatan jenis huruf *Impact*

Sumber: Pribadi (29 Juli 2015)

- Jenis huruf *Century Gothic*



Gambar III.12 Jenis huruf *Century Gothic*

Sumber: Pribadi (29 Juli 2015)

Jenis huruf ini akan digunakan sebagai isi dalam perancangan video infografis ini. Jenis huruf ini dipilih karena tingkat keterbacaan yang jelas, dan cocok digunakan sebagai isi informasi dalam setiap konten yang ditampilkan.

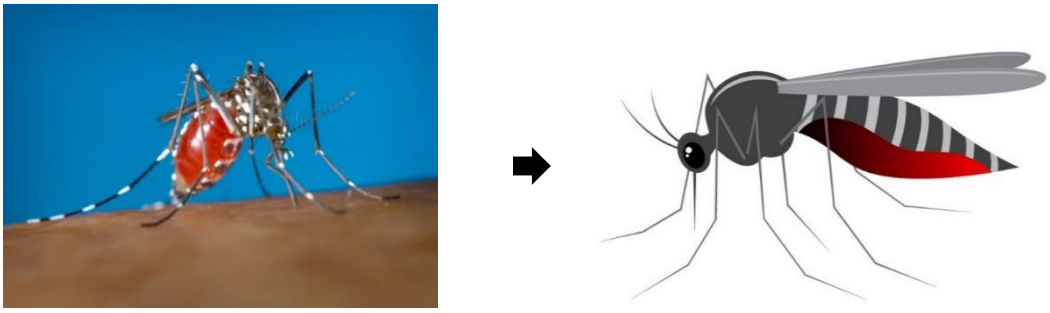


Gambar III.13 Penempatan jenis huruf *Century Gothic*

Sumber: Pribadi (29 Juli 2015)

III.2.4 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.

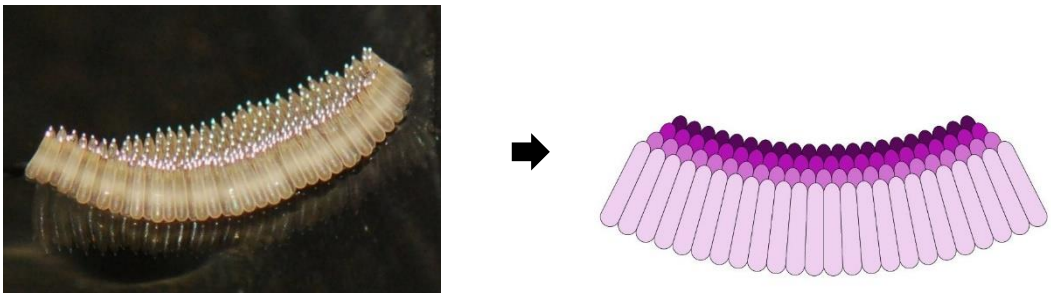


(a) (b)

Gambar III.14 (a) Studi karakter nyamuk *Aedes aegypti* (b) Ilustrasi Nyamuk *Aedes aegyti*

Sumber: (a) https://openmindmine.files.wordpress.com/2008/05/mosquito_4489m1.jpg (1 Juni 2015) (b) Pribadi (29 Juli 2015)

Nyamuk *Aedes aegypti* dipilih sebagai ikon nyamuk utama dalam perancangan video infografis ini karena jenis nyamuk ini dianggap jenis nyamuk yang paling berbahaya dibandigkan dengan jenis nyamuk lainnya. Meskipun jenis nyamuk lainnya sama berbahaya, namun jenis nyamuk *Aedes aegypti* telah menjadi ikon dalam dunia kesehatan.



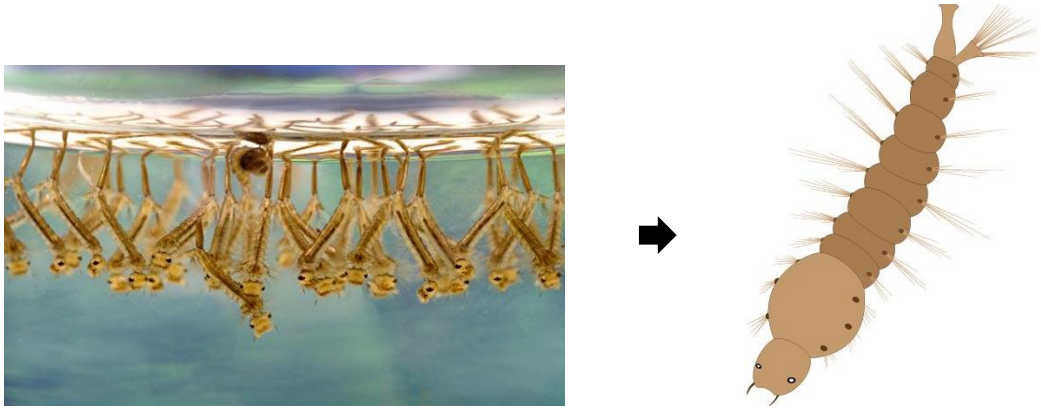
(a) (b)

Gambar III.15 (a) Studi karakter telur nyamuk (b) Ilustrasi telur nyamuk

Sumber: (a) http://www.cmindonesia.com/blog/uget-uget-jadi-nyamuk (1 Juni 2015) (b) Pribadi (29 Juli 2015)

Karakter telur nyamuk yang dibuat secara ilustrasi ini merupakan gambaran dari telur nyamuk yang asli. Telur nyamuk diletakan diatas permukaan air pada saat

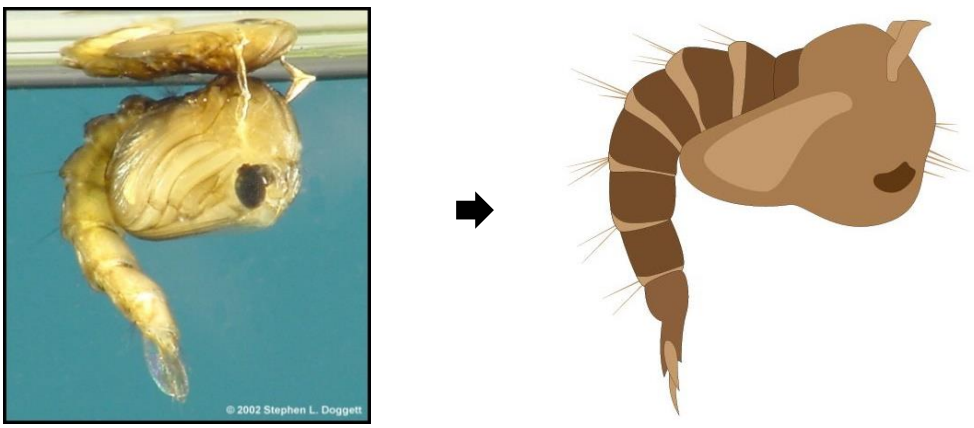
diletakan oleh induk nyamuk dewasa. Warnanya putih pada saat pertama kali diletakan, dan berubah menjadi kehitaman setelah beberapa waktu.



(a) (b)

Gambar III.16 (a) Studi karakter larva nyamuk (b) Ilustrasi larva nyamuk
Sumber: (a) http://cupangsuperfighter.blogspot.com/search/label/jentik%20nyamuk (1 Juni 2015) (b) Pribadi (29 Juli 2015)

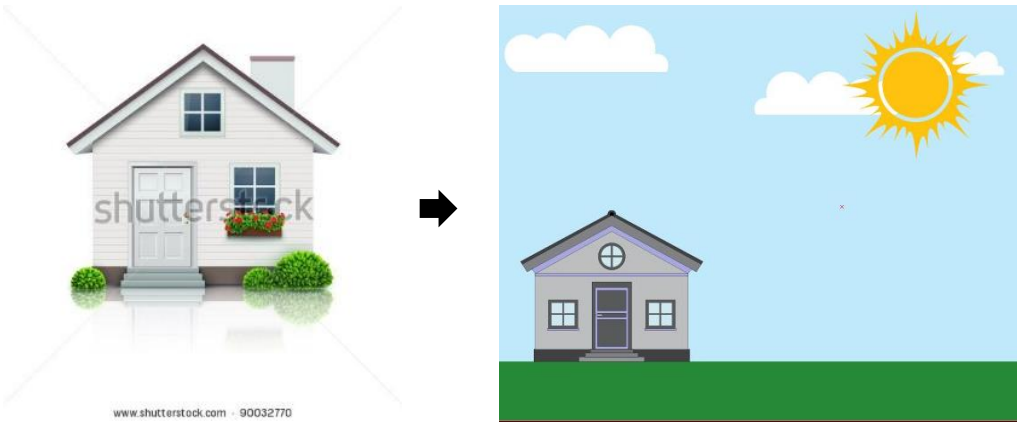
Larva nyamuk dibuat dengan menggunakan *vector* dan studi karakter dari gambar larva nyamuk asli. Larva nyamuk akan berada dibawah permukaan air untuk bertahan hidup.



(a) (b)

Gambar III.17 (a) Studi karakter pupa nyamuk (b) Ilustrasi pupa nyamuk
Sumber: (a) http://imgarcade.com/1/mosquitoes-pupa/ (1 Juni 2015) (b) Pribadi (29 Juli 2015)

Studi karakter pupa nyamuk mengambil referensi dari gambar pupa nyamuk asli, dan digambarkan dengan gaya ilustrasi kartun dua dimensi berbentuk *vector*. Pupa nyamuk merupakan siklus hidup terakhir sebelum menjadi nyamuk dewasa.



(a) (b)

Gambar III.18 (a) Studi karakter rumah (b) Ilustrasi rumah

Sumber: (a) http://image.shutterstock.com/display_pic_with_logo/52627/52627,1322907401,10/stock-vector-vector-illustration-of-cool-detailed-house-icon-isolated-on-white-background-90032770.jpg (21 Juni 2015) (b) Pribadi (29 Juli 2015)

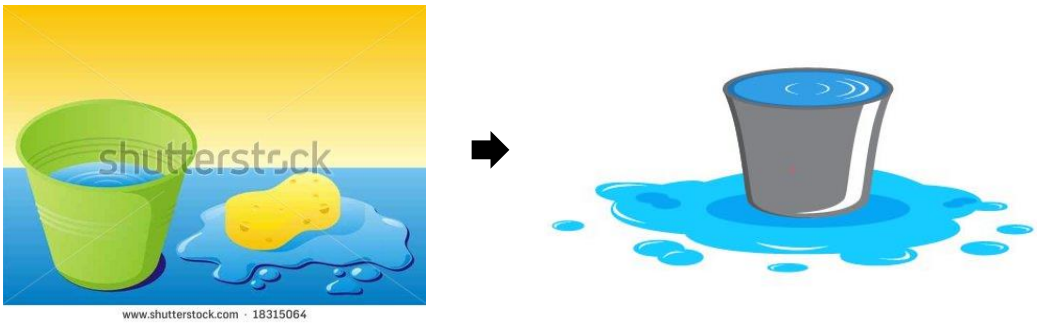
Studi karakter rumah yang panas, digunakan dalam *scene* mengenai penyebaran nyamuk. Sebagai informasi bahwa nyamuk tidak hanya menyukai darah.



(a) (b)

Gambar III.19 (a) Studi karakter minuman beralkohol (b) Ilustrasi minuman beralkohol
Sumber: (a) http://image.shutterstock.com/display_pic_with_logo/629899/153456500/stock-vector-glasses-with-beer-153456500.jpg (21 Juni 2015) (b) Pribadi (29 Juli 2015)

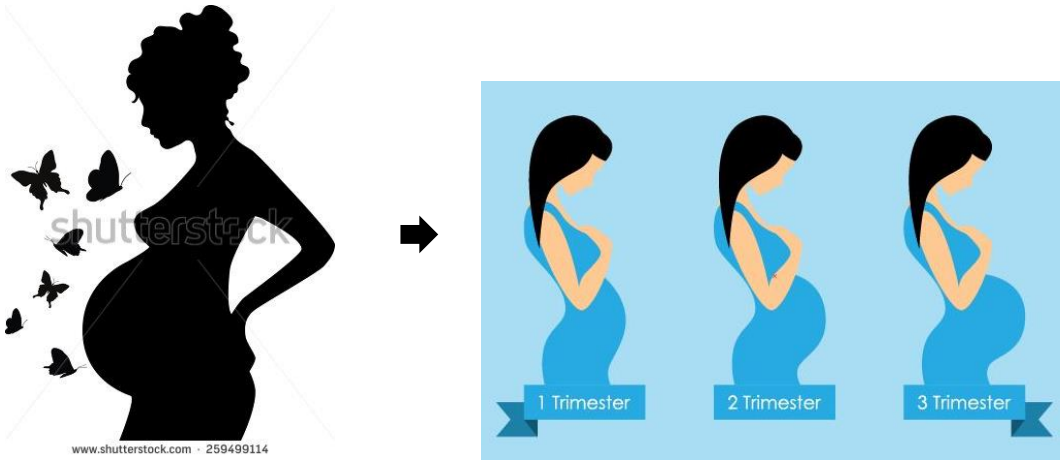
Ilustrasi alkohol, terutama bir digunakan dalam perancangan informasi ini karena salah satu hal yang disukai oleh nyamuk adalah bir (peminum bir maupun alkohol).



(a) (b)

Gambar III.20 (a) Studi karakter genangan air (b) Ilustrasi genangan air
Sumber: (a) http://image.shutterstock.com/display_pic_with_logo/107092/107092,1223034017,1/stock-vector-green-bucket-with-water-and-sponge-with-water-splash-18315064.jpg (21 Juni 2015) (b) Pribadi (29 Juli 2015)

Ilustrasi genangan air mengarah pada studi karakter sebuah ember yang terisi oleh air dan terdapat genangan air dibawahnya. Dimana air merupakan media utama bagi nyamuk untuk berkembang biak. Dan salah satu hal yang disukai oleh para nyamuk.



(a) (b)

Gambar III.21 (a) Studi karakter wanita hamil (b) Ilustrasi wanita hamil

Sumber: (a) http://image.shutterstock.com/display_pic_with_logo/1814579/259499114/stock-vector-vector-illustration-of-silhouette-of-pregnant-woman-and-butterflies-259499114.jpg (21 Juni 2015) (b) Pribadi (29 Juli 2015)

Ilustrasi wanita hamil digambarkan ikonik sebagai informasi dari perancangan video infografis yang akan dibuat. Wanita hamil merupakan salah satu hal yang disukai oleh nyamuk.



(a) (b)

Gambar III.22 (a) Studi karakter pakaian berwarna gelap (b) Ilustrasi pakaian berwarna gelap

Sumber: (a) http://image.shutterstock.com/display_pic_with_logo/137584/112164416/stock-vector-vintage-graphic-t-shirt-design-everything-is-going-to-be-ok-vector-eps-grunge-effects-can-be-112164416.jpg (21 Juni 2015) (b) Pribadi (29 Juli 2015)

Pakaian berwarna gelap merupakan salah satu hal yang disukai oleh nyamuk. Studi karakter pakaian merupakan ilustrasi dari gambar disebelah kiri, dan diaplikasikan kedalam ilustrasi *vector* pada gambar sebelah kanan.

III.2.5 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 perancangan video infografis mengenai penyebaran dan siklus hidup nyamuk ini akan menggunakan dominan warna *solid* dan dipadukan dengan warna gradasi atau *gradient* sebagai elemen tambahan agar warna yang ditampilkan tidak terlalu monoton atau hanya warna itu-itu saja. Hal ini ditujukan untuk memberikan kesan ketertarikan target audiens untuk menonton, dan agar tidak bosan dalam menampilkan informasi yang disampaikan melalui video infografis mengenai penyebaran dan siklus hidup nyamuk. *Color mode* yang digunakan adalah mode RGB, dimana dimana warna RGB merupakan warna yang

cocok untuk ditampilkan secara digital. Berikut merupakan beberapa contoh warna yang digunakan dalam perancangan video infografis:



Gambar III.23 Beberapa warna yang digunakan

Sumber: Pribadi (29 Juli 2015)