BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Strategi Perancangan

Dalam suatu perancangan diperlukan strategi yaitu rencana yang dapat mendukung dan memenuhi tujuan dari perancangan tersebut. *Lucid dream* yang tidak populer dikalangan masyarakat Indonesia, karena sumber informasi yang masih sangat sedikit. Maka dibuatlah perancangan media video infografis yang berisi informasi tentang *lucid dream*, mulai dari definisi, sejarah singkat, pengaruh *lucid dream* bagi yang melakukannya, dan juga bagaimana *lucid dream* bisa terjadi.

Adapun target *audience* yang dipilih adalah sebagai berikut :

- Geografis

  Wilayah penyebaran yang diberikan ditujukan untuk masyarakat yang tinggal diperkotaan kota Bandung.
- Demografis

  Jenis Kelamin : Pria dan Wanita

  Usia : 19 tahun - 25 tahun

  Pendidikan : Mahasiswa atau sederajat
- Psikografis

  Seseorang yang senang berimajinasi,tertarik dengan hal baru, mengeksplor sesuatu untuk menjadi lebih baik, dan kecenderungan lebih sering menyendiri untuk menemukan sebuah solusi ataupun ide.

III.1.1. Pendekatan Komunikasi

Proses penyampaian informasi yang dibuat penulis dalam video infografis ini adalah melalui pendekatan visual dan pendekatan verbal yang disesuaikan dengan target audien, yaitu sebagai berikut :

a. Pendekatan Visual

Pendekatan visual dalam perancangan media informasi ini melalui gaya hidup anak muda masa kini khususnya dikalangan mahasiswa.

b. Pendekatan Verbal

Pendekatan komunikasi verbal dalam strategi perancangan ini menggunakan penyampaian komunikasi bahasa Indonesia dan bahasa Inggris, juga narasi menggunakan gaya bahasa yang sehari-hari digunakan oleh target audiens. Hal itu ditujukan agar penerima pesan tidak bosan dengan penyampaian komunikasi yang monoton.

III.1.2. Strategi Kreatif

Untuk mengenalkan *lucid dream* dibutuhkan strategi kreatif yang dapat membuat seseorang tertarik untuk melihat infomasi dengan jelas. Maka dari ituvideo infografis ini diisi dengan konten-konten informasi yang banyak ingin diketahui oleh penerima pesan, dan juga disajikan dengan tampilan yang menarik sesuai selera target audiens.

III.1.3. Strategi Media

Dalam perancangan media informasi *lucid dream* ini, media merupakan sarana yang sangat sangat berpengaruh terhadap penyebaran informasi. Karena media sebagai alat pendukung perantara serta alat komunikasi untuk menyampaikan pesan kepada target audiens.

Media yang digunakan antara lain :

a. Media Utama

- Video Infografis

Video Infografis adalah sebuah media audio visual berisi informasi yang dikemas dengan tampilan yang menarik. Media ini dipilih karena audio visual mencakup segala aspek indera pendengaran dan

penglihatan, sehingga penerima pesan dapat lebih mengerti dalam menangkap informasi yang diberikan.

b. Media Pendukung

Media pendukung merupakan suatu media tambahan yang dibuat oleh perusahaan agar produknya lebih dikenal oleh masyarakat luas, maka media pendukungnya meliputi :

- Poster
- Spanduk
- *X-Banner*
- Tiket seminar
- *Id card* panitia
- *Header* twitter
- *Header* facebook
- *Tshirt*

c. Media Distribusi

Penyebaran media utama akan dilakukan melalui kerjasama komunitas LDI (Lucid Dream Indonesia) dengan kampus-kampus di kota Bandung untuk mengadakan seminar umum *lucid dream* dengan tema *"be a director of your dream"*. Peserta seminar terbuka untuk mahasiswa maupun umum. Disana, peserta akan mendapatkan mentoring dari ketua LDI, psikolog, dan juga pekerja kreatif. Dan juga untuk menarik perhatian target audiens, akan didatangkan *stand-up* komedian terkenal yang juga menjadi pembawa acara tersebut. Selain itu, penyebaran juga akan dilakukan di media sosial online seperti, *facebook* dan *twitter* yang sedang marak digunakan anak muda masa kini.

III.2. Konsep Visual

III.2.1 Format Desain

Format video infografis ini menggunakan *widescreen* dengan maksud karenapandangan mata seseorang yang bersifat horizontal, sehingga akan mendapatkan kenyamanan saat menonton. Spesifikasi format sebagai berikut :

• *Costum video for windows*

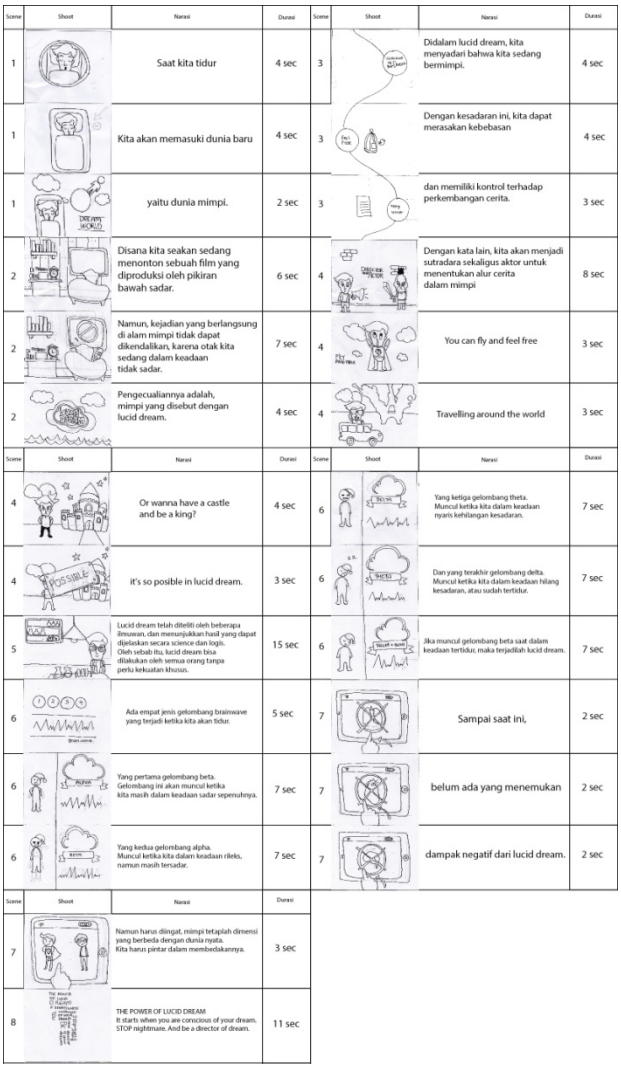
- *Frame size :*1920 x 1080px
- *Frame rate :*25 fps
- *Aspect ratio :PAL widescreen 16 : 9*
- *Color depth : 24 bith*
- Format video: mov
- Durasi : 2 Menit 15 Detik

• *Audio setting*

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

IV.2.2 ***Storyboard***

Dibuatkannya story board disini bertujuan untuk memudahkan dalam menentukan *angle*, *motion,* transisi, dan juga efek. Karena storyboard sangat berfungsi sekali dalam emberikan arahan saat sedang tahap produksi video infografis ini.



Scene	Shoot	Narasi	Durasi
1		Saat kita tidur	4 sec
1		Kita akan memasuki dunia baru	4 sec
1		yaitu dunia mimpi.	2 sec
2		Disana kita seakan sedang menonton sebuah film yang diproduksi oleh pikiran bawah sadar.	6 sec
2		Namun, kejadian yang berlangsung di alam mimpi tidak dapat dikendalikan, karena otak kita sedang dalam keadaan tidak sadar.	7 sec
2		Pengecualiannya adalah, mimpi yang disebut dengan lucid dream.	4 sec
3		Didalam lucid dream, kita menyadari bahwa kita sedang bermimpi.	4 sec
3		Dengan kesadaran ini, kita dapat merasakan kebebasan	4 sec
3		dan memiliki kontrol terhadap perkembangan cerita.	3 sec
4		Dengan kata lain, kita akan menjadi sutradara sekaligus aktor untuk menentukan alur cerita dalam mimpi	8 sec
4		You can fly and feel free	3 sec
4		Travelling around the world	3 sec
4		Or wanna have a castle and be a king?	4 sec
4		it's so posible in lucid dream.	3 sec
5		Lucid dream telah diteliti oleh beberapa ilmuwan, dan menunjukkan hasil yang dapat dijelaskan secara science dan logis. Oleh sebab itu, lucid dream bisa dilakukan oleh semua orang tanpa perlu kekuatan khusus.	15 sec
6		Ada empat jenis gelombang brainwave yang terjadi ketika kita akan tidur.	5 sec
6		Yang pertama gelombang beta. Gelombang ini akan muncul ketika kita masih dalam keadaan sadar sepenuhnya.	7 sec
6		Yang kedua gelombang alpha. Muncul ketika kita dalam keadaan rileks, namun masih tersadar.	7 sec
6		Yang ketiga gelombang theta. Muncul ketika kita dalam keadaan nyaris kehilangan kesadaran.	7 sec
6		Dan yang terakhir gelombang delta. Muncul ketika kita dalam keadaan hilang kesadaran, atau sudah tertidur.	7 sec
6		Jika muncul gelombang beta saat dalam keadaan tertidur, maka terjadilah lucid dream.	7 sec
7		Sampai saat ini,	2 sec
7		belum ada yang menemukan	2 sec
7		dampak negatif dari lucid dream.	2 sec
7		Namun harus diingat, mimpi tetaplah dimensi yang berbeda dengan dunia nyata. Kita harus pintar dalam membedakannya.	3 sec
8		THE POWER OF LUCID DREAM It starts when you are concious of your dream. STOP nightmare. And be a director of dream.	11 sec

III.1 *Storyboard*
Sumber : dokumentasi pribadi (10 Agustus 2014)

III.2.3 Tipografi

Tipografi adalah elemen penting dalam sebuah infografis karena kecocokan dan keterbacaan jenis huruf yang dipilih sangat mempengaruhi kenyamanan penonton.

- Tipografi Logo

  Font yang digunakan pada logo seminar ini menggunakan Titania regular, karena karakter lengkungan pada *font* tersebut cocok dengan bentuk awan yang menjadi ikon dari *lucid dream*.

  TITANIA REGULAR

  ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

  1234567890

- Tipografi *bodytext* infografis

  Penggunaan huruf pada isi *body text* menggunakan jenis huruf yang tingkat keterbacaannya tinggi agar pesan yang terdapat di dalamnya dapat tersampaikan dengan baik. Didalam video infografis ini menggunakan Helvetica LT Std Condensed, Helvetica LT Std Compressed, Kabel Book BT, Chuck Noon, dan Bellerose Light.

Helvetica LT Std Condessed

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890

Helvetica LT Std Compressed

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890

Kabel Book BT

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890

CHUCK NOON

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890

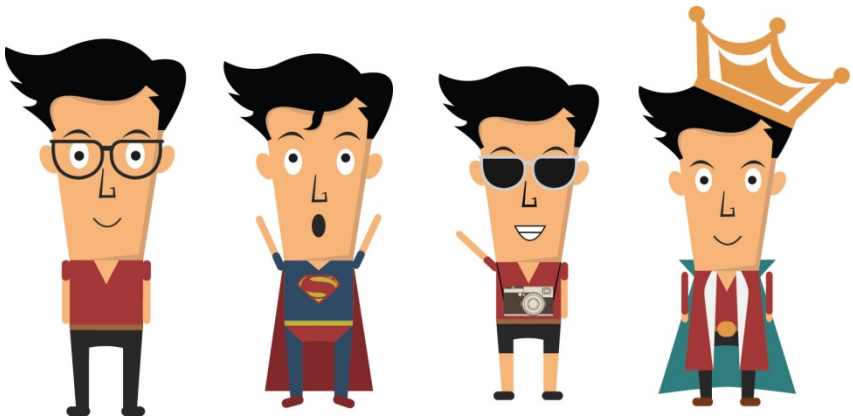
Bellerose Light

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890

III.2.4 Ilustrasi

Ilustrasi karakter, konten, dan *background* yang digunakan adalah *flat vector*. Gaya ilustrasi ini tidak detail, hanya diberi tambahan sedikit *shadow* tipis untuk memperkuat karakter. Memberikan kesan simpel, namun cocok dengan penggambaran yang ingin disampaikan.



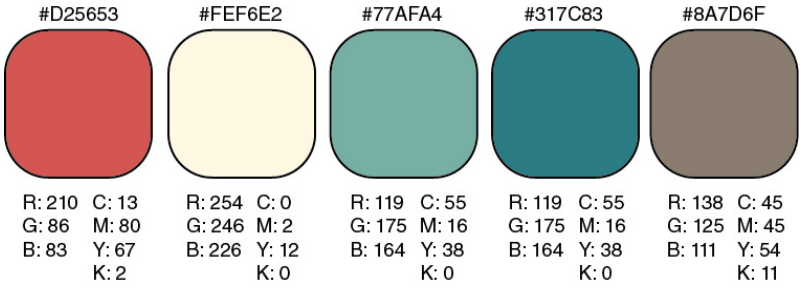
III.2 Karakter
Sumber : dokumentasi pribadi (10 Agustus 2014)



III.3 Ikon *lucid dream*
Sumber : dokumentasi pribadi (10 Agustus 2014)

III.2.5 Warna

Warna merupakan unsur yang dapat membuat sebuah gambar menjadi lebih hidup, karena masing-masing warna mampu memunculkan respon secara psikologis, menurut Kusrianto (2009,47). Maka dalam video infografis ini akan menggunakan dominan warna *soft*, hal ini ditujukan untuk memberikan kenyamanan pada mata saat menonton.



Gambar III.4 *Color Picker*
Sumber : dokumentasi pribadi
(8 Agustus 2014)

III.2.6 Suara

Narasi menggunakan suara wanita dengan gaya bahaya anak muda yang disesuaikan dengan target audiens. Untuk pemilihan *backsound* menggunakan musik instrumen *Right Colours* - Alex Jovanovic.Dan tambahan efek-efek suara yang diadaptasi dari efek suara film kartun.

BAB IV

TEKNIS PRODUKSI VIDEO INFOGRAFIS PENGENALAN *LUCID DREAM*

IV.I. Material Produksi

Dalam pembuatan sebuah video infografis ini, tentu dibutuhkan spesifikasi komputer yang memiliki kemampuan lebih dalam mengolah sebuah data, agar memperoleh hasil akhir yang diharapkan. Dan spesifikasi yang digunakan sebagai berikut:

IV.1.1 Perangkat Keras

- SpesifikasiKomputer

  Processor : AMD FX 6300

  Motherboard : Gigabyte GA-78MLT

  Hardisk : WD

  VGA : XFX HD-7770

  Memory (RAM) : Corsair

  Monitor : LG E 2243

  Speaker : Simbadda

IV.1.2 Perangkat Lunak

Software sangat dibutuhkan dalam proses produksi ini, karena *software* merupakan sebuah elemen yang penting dalam pembuatan sebuah media video. Dan pemilihan *software* yang digunakan juga akan menentukan hasil dalam tahap produksi. Berikut beberapa *software* yang digunakan dalam pembuatan video infografis sebagai berikut :

- Adobe Illustrator CS5
- Adobe After Effect CS6
- Adobe Premiere CS5
- Adobe Soundbooth CS5

IV.2Teknis Produksi

Pada sebuah perancangan media video infografis dilakukan beberapa tahap teknis produksi yang meliputi pra produksi, produksi dan pascaproduksi:

IV.2.1 Pra Produksi

Pra produksi dilakukan untuk membuat konsep yang akan di aplikasikan pada tahap produksi, diantaranya :

- *Storyline*

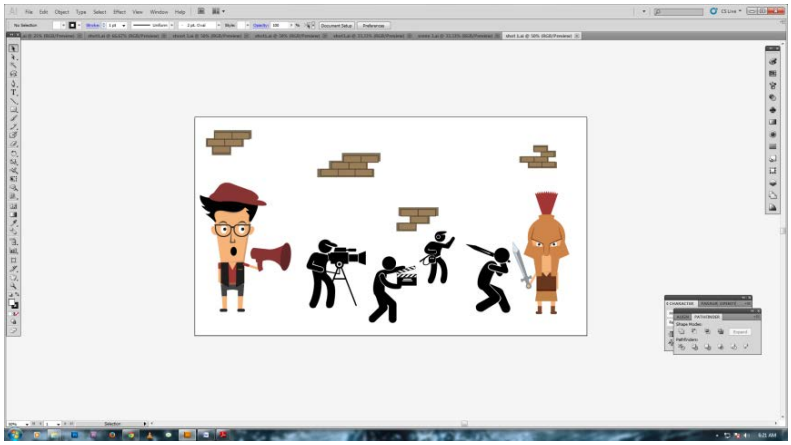
  Storyline digunakan untuk membuat urutan cerita yang berkesinambungan atau *continuity.*

- *Storyboard*

  Storyboard digunakan untuk mempermudah proses produksi dalam menentukan *angle*, *layout*, efek, dan transisi.

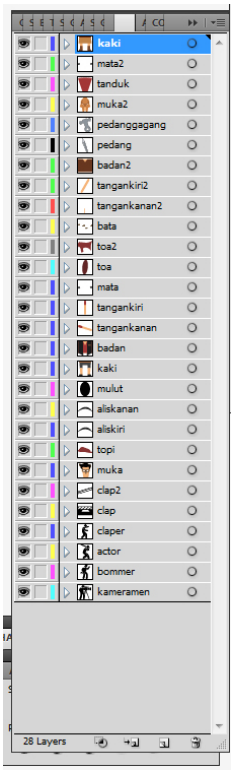
- Ilustrasi

  Proses pembuatan ilustrasi menggunakan *software* Adobe Illustrator CS5. Pada tahapan ini akan dibuat konten-konten ilustrasi yang dibutuhkan dalam proses produksi, seperti: karakter, properti, *background*, dan lain-lain. *Layers* pada Adobe Illustrator harus dipisahkan agar *layers* dapat terbaca di Adobe After Effect.



Gambar IV.1 Pembuatan ilustrasi pada Adobe Illustrator CS5

sumber: dokumentasi pribadi (10 Agustus 2014)

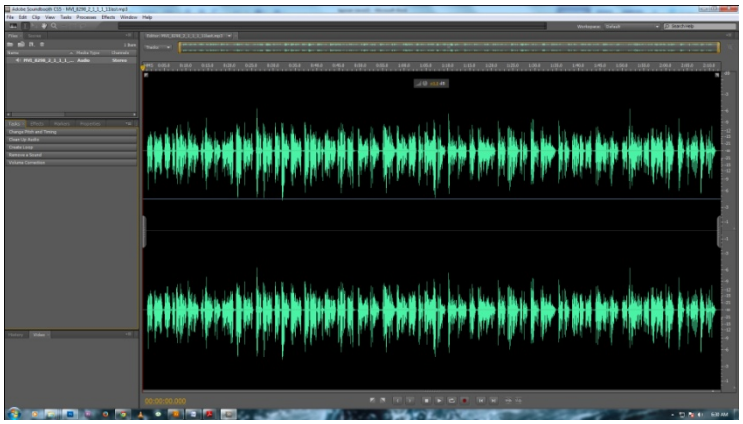


Gambar IV.2 Pemisahan *layers* pada Adobe Illustrator CS5

sumber: dokumentasi pribadi (10 Agustus 2014)

- Narasi

Proses pembuatan narasi dilakukan *take audio* menggunakan *software* Adobe Soundbooth CS5.



Gambar IV.3 *Take audio* pada Adobe Soundbooth CS5

sumber: dokumentasi pribadi (10 Agustus 2014)

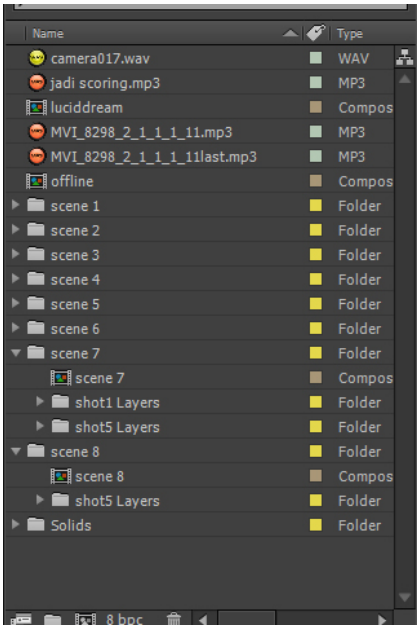
VI.2.2 Produksi

Pada tahapan produksiakan dilakukan proses *motion*, pemberian efek, dan juga transisi. Produksi video infografis ini menggunakan *software* After Effect CS6. Untuk mempermudah proses produksi, penulis membuat *composition* pada setiap *scene*, teknik ini dilakukan agar *composition* tidak berantakan.



Gambar IV.4 Proses produksi pada Adobe Aftereffect CS6

sumber dokumentasi pribadi (10 Agustus 2014)

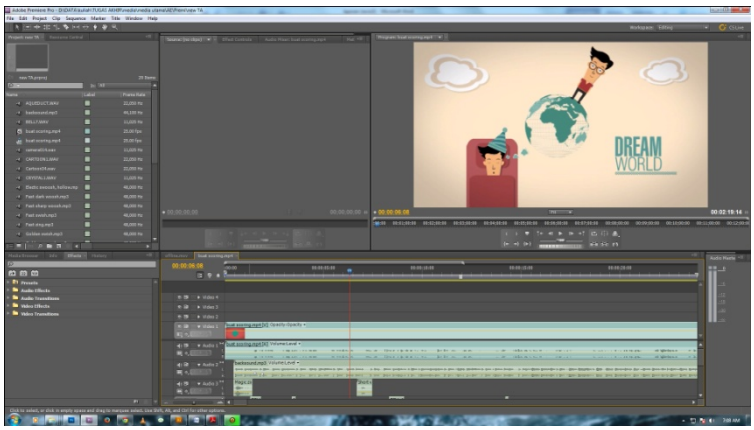


Gambar IV.5 Pemisahan *composition* tiap scene

sumber dokumentasi pribadi (10 Agustus 2014)

VI.2.3 Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi, akan dilakukan proses *offline* atau pengurutan *scene* sesuai *storyline* pada Adobe Premiere CS5, kemudian lanjut proses *sound scoring* untuk memasukkan *backsound* dan *sound effect* pada Adobe Soundbooth CS5. Kemudian yang terakhir, kembali pada Adobe After Effect CS6 untuk proses *rendering.*

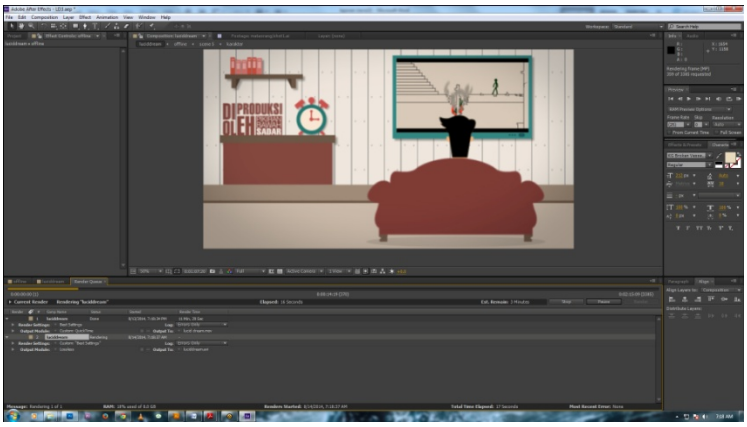


IV.6 Proses *offline* pada Adobe Premiere CS5

sumber dokumentasi pribadi (10 Agustus 2014)

Render Setting :

- Format: Quicktime *(*.mov)
- Video Codec: H.264
- *Resolution*: 1920x1080px
- *Channel*: RGB
- *Depth*: *Millions of Colours*



IV.7 Proses *Rendering* pada Adobe After Effect CS6

sumber dokumentasi pribadi (10 Agustus 2014)

IV.4. Media Pendukung

- *Banner*

  Banner merupakan media pendukung yang digunakan untuk menyebarkan informasi tentang acara seminar.



IV.8 Spanduk

Sumber dokumentasi pribadi (11 Agustus 2014)

Material: *Fronlite Glossy*

Ukuran: 200 x 70 cm

Teknis Produksi: *Digital Printing*

- *X-Banner*

  Media ini digunakan sebagai *display* pada saat acara seminar berlangsung.



IV.9 *X-Banner*
Sumber dokumentasi pribadi (11 Agustus 2014)

Material : *Luster*

Ukuran : 160 x 60 cm

Teknis Produksi : *Digital Printing*

- Poster

  Media poster digunakan untuk menyebarkan informasi tentang acara seminar, disebarkan melalui mading kampus.



IV.10 Poster
Sumber dokumentasi pribadi (11 Agustus 2014)

Material: *Art paper*

Ukuran: A3

Teknis Produksi: *Digital Printing*

- *T-Shirt*

  T-shirt ini berisikan identitas dari *dream bender*.Akan dijadikan *doorprice* pada saat acara seminar berlangsung.



IV.11 *T-shirt*
Sumber dokumentasi pribadi (11 Agustus 2014)

Material: Bahan *combed* 20s, Sablon *Super white*
Ukuran: *all size*
Teknis Produksi: Sablon

- Tiket seminar

  Tiket digunakan sebagai tanda masuk peserta yang sudah mendaftar.



IV.12 Tiket seminar
Sumber dokumentasi pribadi (11 Agustus 2014)

Material: *Art Paper*
Ukuran: 18x5cm
Teknis Produksi: *Digital Printing*

- *Id Card* Panitia

  Id card digunakan sebagai identitas panitia acara seminar.



IV.13 *Id card* panitia
Sumber dokumentasi pribadi (11 Agustus 2014)

Material: *Art Paper*
Ukuran: 12x18cm
Teknis Produksi: *Digital Printing*