BAB III

STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL VIDEO TUTORIAL *AQUASCAPE*

3.1 Target *Audience*

3.1.1. Demografis

- Usia : 20 tahun sampai 30 tahun

Alasannya, pada usia ini rata-rata orang mulai mengenal hobi dan memiliki keinginan untuk mencoba sesuatu yang baru

- Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Hobi ini bisa diminati oleh siapa saja.

- Pendidikan : SMA, Mahasiswa dan Karyawan

Tugas sekolah/kuliah dan pekerjaan yang menumpuk membuat tingkat kejenuhan meninggi, manfaat dari Aquascape ini dapat mengurangi tingkat kejenuhan ini karena Aquascape dapat menghadirkan suasana tanang dan rileks.

- Status sosial & ekonomi : Menengah ke atas

Karena hobi *aquascape* ini membutuhkan biaya.

3.1.2. Psikografis

Menurut hasil riset yang di lakukan, kebanyakan peminat hobi *aquascape* adalah orang-orang yang memiliki keinginan untuk mencoba sesuatu hal yang baru dan ingin memperdalam mengenai *Aquascape* serta menyukai keindahan alam. Selain itu, hobi ini dapat menjadi awal bagi pehobi untuk meniti karir, karena hobi ini dapat menjadi bisnis yang menjanjikan.

3.1.3. Geografis

Ruang lingkup atau wilayah penyebaran media ini ditujukan untuk wilayah Bandung.

3.2 Strategi Komunikasi

Media komunikasi visual, merupakan media yang tepat dan efektif dalam menyampaikan sebuah informasi. Keberhasilan sebuah media sebagai alat penyampaian informasi sangat dipengaruhi oleh komunikasi sebagai unsur penting didalamnya. Dalam media ini terdapat suatu bentuk komunikasi yang berfungsi untuk serta memberi informasi sehingga *audience* terpengaruh hingga melakukan tindakan.

Dalam perencanaan membuat suatu media informasi tentang *Aquascape*, pendekatan komunikasi yang akan digunakan berupa komunikasi satu arah audio visual tentang langkah-langkah membangun *aquascape* yang baik dan benar oleh peraga.

3.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi perancangan media video turorial ini adalah agar pemula / pehobi yang malas membaca dapat mempermudah pemahaman tentang *Aquascape* dan bagaimana cara membuatnya. Sehingga penonton tidak merasa jenuh karena didalam video tutorial ini terdapat musik dan gambar visual.

3.2.2 Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal yaitu ungkapan secara lisan maupun visual yang digunakan dalam video tutorial *Aquascape* yang meliputi pembuatan *Tagline* visual, dan pencarian gagasan visual.

Untuk menarik target *audience*, dalam pembuatan video tutorial ini lebih menitik beratkan pada cara mudah dan sederhana dalam membangun *Aquascape*, kemudian diambilah *Keyword* atau sub judul visual dan dengan pertimbangan dari keunikan dan diferensiasi yang menghasilkan kata :

“Pesona Alam Akuarium Air Tawar”.

Penyampaian komunikasi dalam video tutorial ini lebih menitik beratkan pada bagaimana cara membangun *Aquascape* langkah demi langkah agar maksud dan tujuan yang disampaikan dapat dimengerti semua masyarakat khususnya pemula.

3.2.2.1 Tata Suara

Proses perekaman dalam video tutorial ini dilakukan dengan cara, sebagai berikut :

- Menggunakan narasi berbahasa Indonesia

Bahasa bicara mengacu pada jenis bahasa komunikasi verbal yang digunakan sebuah video. Beberapa yang perlu diperhatikan menyangkut bahasa bicara adalah wilayah dan waktu. Dan kebanyakan menggunakan bahasa induk masing-masing.

3.2.2.2 Musik

Musik merupakan salah satu elemen yang paling berperan penting dalam memperkuat *mood,* nuansa, serta suasana sebuah video/film. Musik dapat kita kelompokan menjadi 2 macam, yakni ilustrasi musik dan lagu. Ilustrasi musik yaitu musik latar yang mengiringi aksi selama cerita berjalan, sedangkan lagu yaitu pengiring sebuah video yang membentuk karakter serta *mood* suasana adegannya.

Elemen musik disini dimasukan untuk mempertegas suasana agar lebih kuat maknanya.

Narasi diisi oleh	: Adhitia Nugraha
Ilustrasi musik	: Musik *instrument*
Judul lagu	: *Coastline – Adriatic Sea & Reflected Colours*

3.2.3 Pendekatan Visual

3.2.3.1 Kinetik

Pesan kinetik adalah pesan yang disampaikan menggunakan gerakan tubuh. Pesan ini terdiri dari 3 komponen utama, yaitu pesan fasial, pesan gestural, dan pesan postural.

l. Pesan Fasial

Pesan fasial yang akan diekspresikan oleh narasumber yaitu ekspresi yang menyenangkan atau gembira agar penonton merasa senang, tidak terlalu serius dan juga agar penonton tidak merasa bosan.

2. Pesan Gestural

Pesan gestural yang akan ditampilkan oleh narasumber yaitu menggunakan gerakan tangan sekaligus mempraktekkan tentang apa yang sedang dikerjakannya.

3. Pesan Postural

Pesan postural yang akan ditampilkan oleh narasumber yaitu diam di satu tempat dekat dengan objek yang akan dikerjakannya.

3.2.3.2 Suasana

Lokasi tempat *shooting* dilakukan di dalam ruangan tertutup dengan *background* dinding berwarna putih agar video terlihat lebih bersih dan penonton lebih fokus ke peraga.

3.2.3.3 Artifaktual

Artifaktual adalah pesan yang disampaikan melalui penampilan tubuh, busana, dan kosmetik. Pakaian dapat digunakan untuk menyampaikan perasaan, formalitas, status dan peranan. Dalam video tutorial ini penampilan

tubuh, busana dan kosmetik peraga tidak terlalu terlihat formal dan lebih terlihat kasual (santai).

3.2.3.4 Proksemik

Pesan proksemik adalah pesan yang disampaikan melalui pengaturan jarak dan ruang. Dalam bidang komunikasi, proksemik meliputi keterkaitan individu dengan lingkungan atau ruang, seperti penggunaan ruangan, pengaturan peralatan dan perlengkapan ruangan (misalnya, penempatan furnitur), pengaturan posisi tempat duduk, atau jarak antara komunikator dengan komunikan.

Dalam video tutorial ini, peraga diposisikan seolah-olah seperti berada didepan penonton. Sehingga penonton akan merasa seperti sedang belajar langsung dengan gurunya.

3.2.4 Materi Pesan

Materi pesan yang ingin disampaikan adalah untuk menginformasikan kepada masyarakat khususnya pemula tentang apa itu *Aquascape?* langkah-langkah membangun *Aquascape* dan mengenalkan komponen-komponen pendukung *Aquascape*. Sehingga masyarakat khususnya pemula dapat langsung mempraktekan bagaimana cara membangun *Aquascape* yang baik dan benar dan mengetahui juga cara merawatnya.

3.3 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang akan digunakan yaitu dengan cara pendekatan kreatif dalam penyampaian visual tentang *Aquascape*. Agar informasi mencapai tujuan yang diharapkan maka informasi yang dilakukan harus menarik dan memberikan informasi yang efektif.

Oleh karena itu, penulis akan membuat strategi kreatif berupa video tutorial yang memberikan informasi yang lengkap tentang *Aquascape*. Video ini akan dibagi menjadi 3 babak, yaitu *opening*, *content* dan *ending*. Untuk *opening* akan membahas tentang apa itu *Aquascape?* kemudian langkah demi langkah membangun *aquascape* yang sederhana dan mudah melalui narasumber yang ahli di bidang *aquascape* menjadi *content* terpenting dalam video ini. Pengambilan gambar menggunakan sudut pandang kamera dari penonton sehingga penonton seolah-olah sedang belajar melalui gurunya langsung dan melihat secara dekat proses membangun *aquascape*. Pada bagian ini, pengambilan gambar menggunakan dua buah kamera, yang diletakkan di depan peraga. Hal ini dilakukan agar penonton tidak merasa bosan dengan sudut pandang yang itu-itu saja.

3.4 Strategi Media

Media adalah alat penghubung, perantara dan sarana serta saluran alat komunikasi untuk memperkenalkan dan mempromosikan pesan kepada target sasaran. Dengan perencanaan sistematik dan mendapatkan tanggapan dari penerima pesan. Setiap media mempunyai kelebihan dan keterbatasan yang sangat berbeda, dari aspek efektif dan efisiensinya waktu, ruang dan biaya yang dianggarkan. Dalam penyampaian informasi kepada target sasaran dan tetap berorientasi pada tujuan perancangan, maka diperlukan media yang sesuai agar informasi dapat sampai dan dipahami dengan baik.

Strategi media Video Tutorial “Pesona Alam Akuarium Air Tawar” ini akan diunggah melalui media sosial *youtube* dan dipromosikan melalui media sosial *facebook* & *twitter,* karena saat ini hampir semua orang memiliki akun media sosial tersebut yang dapat diakses melalui *gadget* atau *handphone.* Saat ini media sosial *youtube*, *facebook* & *twitter* sangat marak digunakan untuk mempromosikan produk maupun *event*.

3.4.1 Pemilihan Media

Pemilihan media berfungsi untuk membatasi media yang akan digunakan dalam perancangan menginformasikan *Aquascape* agar tidak terlalu luas dengan pertimbangan disesuaikan dengan target yang dituju. Maka pemilihan media yang akan digunakan haruslah efesien dan tepat sasaran.

Media dapat dibedakan menjadi dua, yaitu media utama dan media pendukung.

1. Media Utama

   Video Tutorial

2. Media Pendukung

   Media pendukung ini bersifat menunjang, melengkapi atau mempertegas media utama agar penyampaiannya mudah di terima oleh masyarakat.

   Adapun media pendukung tersebut adalah sebagai berikut :

   1. Poster

      Poster merupakan media lini atas yang juga merupakan media luar ruang yang informasinya mudah tersampaikan.

   2. Kemasan

      Untuk mendukung tampilan kemasan video dan media pendukung agar terlihat lebih menarik.

   3. Infografis

      Dalam infografis ini akan dijelaskan tentang langkah-langkah cara membangun *aquascape* dari awal hingga akhir.

   4. Kalender

      Selain berisi hari, tanggal dan tahun, didalam kalender ini akan dijelaskan tentang langkah-langkah cara

membangun *aquascape*, pengenalan komponen dan perawatan berkala.

5. *Polo Shirt*

   Polo Shirt adalah kaos sehari-hari yang biasa digunakan. Untuk mendukung media informasi tentang Video Tutorial, penulis akan membuat *Polo shirt* sebagai media pendukung atau media sekunder.

6. *Sticker*

   Sticker ini merupakan media pendukung yang sangat efektif, karena dapat ditempelkan dimana saja. Biasanya pehobi menempelkan sticker pada akuarium.

7. Pin

   Pin ini dapat dipasang di baju maupun tas.

3.5 Strategi Distribusi

Video Tutorial "Pesona Alam Akuarium Air Tawar" ini akan di distribusikan melalui komunitas APA *(Aquatic Plants Art)* Bandung yang nantinya akan diputar saat peresmian galeri APA itu sendiri. Selain pemutaran, video tutorial akan dijual untuk umum secara *pre order*. Bagi yang membeli akan mendapatkan CD Video Tutorial serta kemasannya yang berisi *PoloShirt*, Poster, Infografis cara membuat *aquascape*, Kalender, Pin dan *Sticker*.

Seiring berkembangnya era digital dan teknologi komunikasi, media informasi video tutorial ini kemudian akan diunggah melalui media sosial *youtube* yang mana masyarakat atau siapa saja dapat dengan mudah mengakses informasi tersebut melalui *gadget (handphone)* yang dimilikinya sebagai media belajar.

3.6 Konsep Visual

Konsep visual dalam pembuatan video tutorial ini menggunakan elemen-elemen berupa tata suara, musik, teknik pengambilan gambar dan elemen-elemen visual seperti fotografi, serta tipografi agar penyampain

media informasi tersebut tidak membosankan dan menarik perhatian serta mudah dimengerti.

3.6.1 Teknik Pengambilan Gambar

Pengambilan gambar video tutorial ini dilakukan dengan cara, yaitu:

Sudut pengambilan gambar

Sudut kamera adalah sudut pandang kamera terhadap obyek yang berada dalam *frame*.

Ukuran gambar

Menggunakan *aspect ratio* perbandingan ukuran lebar serta tinggi *frame*. Lebar 1920 x tinggi 1080 pixel Full HD.



Gambar 56. Ukuran Video

Gerakan kamera

Pergerakan kamera berfungsi umumnya untuk mengikuti pergerakan seorang karakter serta obyek. Pergerakan kamera juga sering digunakan untuk menggambarkan situasi dan suasana sebuah lokasi atau suatu panorama.

Gerakan objek

Secara umum komposisi pengambilan gambar terkait dengan posisi obyek dalam *frame* dapat dikelompokan dua jenis, yakni komposisi simetrik dan komposisi dinamik.

Komposisi simetrik sifatnya statis. Obyek terletak persis ditengah-tengah *frame* dan proporsi ruang disisi kanan dan kiri obyek relatif seimbang.

Komposisi dinamik sifatnya fleksibel dan posisi obyek dapat berubah sejalan dengan waktu.

Sinopsis

Aquascape adalah seni menata tanaman air, batu, dan kayu di dalam akuarium secara estetis. Biasanya, sebuah *aquascape* berisi ikan, batu serta tanaman air, meskipun ada kemungkinan untuk membuat *aquascape* dengan tanaman air saja, atau dengan bebatuan saja. Bagi para pemula biasanya sering mengalami kesulitan dalam membangun *aquascape* karena kurangnya informasi tentang cara membangun *aquascape* tersebut. Selain itu, pemula kurang mengetahui tentang komponen dan elemen-elemen pendukung dalam membangun ekosistem di dalam akuarium. Di dalam video ini akan dijelaskan mengenai apa itu *Aquascape?*, langkah demi langkah dalam membangun *aquascape* oleh narasumber dan pengenalan komponen-komponen pendukung dalam *aquascape*.

Storyline

- Take1

  Mempersiapkan alat.

  Konsep kamera : *Medium shot* mengambil gambar akuarium dan peraga.

- Take 2

  Memasukkan substrate.

Konsep kamera : *Medium shot* mengambil gambar akuarium dan peraga. *Full Tank Shot* mengambil gambar akuarium.

- Take 3

  Menyusun *Hardscape*.

  Konsep Kamera: *Medium shot* mengambail gambar peraga dan akuarium. *Full Tank Shot* mengambil gambar akuarium.

- Take 4

  Menanam tanaman / *planting.*

  Konsep kamera: *Medium shot* mengambail gambar peraga dan akuarium. *Full Tank Shot* mengambil gambar akuarium

- Take 5

  Pengisian air.

  Konsep Kamera: *Medium shot* mengambail gambar peraga dan akuarium. *Full Tank Shot* mengambil gambar akuarium.

- Take 6

  Pemasangan Lampu & Filter.

  Konsep kamera: *Medium shot* mengambail gambar peraga dan akuarium. *Full Tank Shot* mengambil gambar akuarium.

- Take 7

  Pemasangan CO_2 set dan Thermometer.

  Konsep kamera: *Full Tank Shot* mengambil gambar akuarium.

- Take 8

  Akuarium telah selesai di dekorasi.

Konsep kamera: *Full Tank Shot* mengambil gambar akuarium.

3.6.2 Tipografi

Huruf yang baik mengarah kepada keterbacaan dan keaslian, mudah dibaca dan nyaman baik dari segi proporsi, spasi, ukuran maupun penempatannya. Penggunaan jenis huruf lebih diarahkan kepada kesan menarik, dan karakter huruf yang lembut dan tidak kaku sehingga tidak melelahkan mata *audience*. Dengan tingkat keterbacaan yang baik.

Huruf ini nantinya akan digunakan untuk judul Video Tutorial, penamaan komponen dan keterangan aktifitas narasumber.

Agency FB

ABCDEFGHIJKLMN

OPQRSTUVWXYZ

abxcdefghijklmn

opqrstuvwxyz

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

!@#$%^&*()_-+=

3.6.3 Warna

Warna yang dominan digunakan untuk media ini adalah warna hijau dan biru. warna-warna ini diambil karena mendukung sekali akan hasil media ini yang bisa menyampaikan pesan visual. Contohnya warna hijau diambil dari warna tanam air dan warna biru diambil dari air. Warna yang dipilih juga menentukan sifat dari konsep visual media ini.

Warna Hijau



R = 132	C = 40
G = 194	M = 0
B = 37	Y = 100
	K = 0

Warna hijau adalah warna yang identik dengan alam dan mampu memberi suasana tenang dan santai. Berdasarkan cara pandang ilmu psikologi warna hijau sangat membantu seseorang yang berada dalam situasi tertekan untuk menjadi lebih mampu dalam menyeimbangkan emosi dan memudahkan keterbukaan dalam berkomunikasi. Hal ini diyakini sebagai efek rileksasi dan menenangkan yang terkandung dalam warna ini. Didalam bidang desain warna hijau memiliki nilai tersendiri karena dapat memberi kesan segar dan membumi.

Warna Biru



R = 59	C = 60
G = 179	M = 0
B = 194	Y = 20
	K = 0

Warna biru umumnya memberi efek menenangkan dan diyakini mampu mengatasi insomnia, kecemasan, tekanan darah tinggi dan *migraine*. Didalam dunia bisnis warna biru disebut sebagai warna *corporate* karena hampir sebagian besar perusahaan menggunakan biru sebagai warna utamanya. Hal ini dikarenakan warna biru mampu memberi kesan profesional dan kepercayaan.