BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP VISUAL

III.1 Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran adalah sasaran utama dari masyarakat yang menjadi fokus tujuan untuk media yang dibuat. Khalayak sasaran dari perancangan ini adalah masyarakat yang belum mengenal dan tahu pengobatan komplementer terapi lintah. Informasi yang di buat melalui media video, akan dapat dengan mudah dimengerti khalayak sasaran. Berikut ini khalayak sasaran dari segi demografis, psikografis dan geografis yang dituju:

A. Demografis

Khalayak sasaran dari segi demografis yaitu ruang lingkup masyarakat yang dilihat berdasarkan usia, jenis kelamin, status, pekerjaan, dan agama.

- Usia : 26 – 35 Tahun.
- Jenis Kelamin : Perempuan dan Laki-laki
- Pekerjaan : Pegawai/pekerja dan Ibu Rumah Tangga
- Status : Sudah Menikah
- Status Sosial : Dari kalangan menengah bawah
- Agama : Agama Islam

Menurut Depkes RI (dalam Utami, 2013) pembagian kategori umur pada umumnya adalah sebagai berikut, pada kategori remaja akhir berada di usia 17 – 25 tahun, untuk dewasa awal berada pada usia 26 – 35 tahun, dan untuk dewasa akhir berada di usia 36 – 45 tahun.

- Khalayak sasaran

  Untuk target khalayak sasaran yang merupakan fokus tujuan utama dari perancangan ini yaitu perempuan dan laki-laki dalam kategori usia dewasa awal. Menurut Hurlock (seperti dikutip Azalista, 2012) bahwa dewasa awal merupakan “masa penyesuaian diri dengan cara hidup baru dan memanfaatkan kebebasan yang diperoleh”. Sehingga pada masa tersebut setiap individu diharapkan sudah mampu untuk dapat bertanggung jawab dengan lingkungan dan keadaan apapun.

B. Geografis

Khalayak sasaran dari segi geografis yaitu lokasi atau tempat tinggal dari masyarakat yang akan dituju. Berdasarkan lokasi untuk Khalayak sasaran pada perancangan ini adalah masyarakat yang bertempat tinggal di daerah Kota Bandung dan lebih khusus untuk di Kota Cimahi, karena Kota Cimahi adalah suatu kota di propinsi Jawa Barat yang terletak ditengah kabupaten bandung barat dan kebanyakan dari penduduk sekitar kurang mengetahui serta mengenal lebih jauh pengobatan komplementer terapi lintah.

C. Psikografis

Target audien dari segi psikografis yaitu kondisi dari karakteristik masyarakat yang dapat mempengaruhi kondisi jiwa, gaya hidup, kebiasaan, dan hobi.

Perancangan media informasi ini ditujukan kepada masyarakat yang mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

1. Memiliki waktu luang untuk belajar.
2. Memiliki rasa ingin tahu terhadap jenis pengobatan tradisional
3. Memiliki keinginan untuk hidup sehat.
4. Memiliki keinginan untuk mencoba segala sesuatu yang bermanfaat.
5. Selalu tertarik pada hal-hal yang belum diketahui sebelumnya.

III.1.1 *Costumer Insight*

Menurut Amalia E. Maulana (seperti dikutif Saputra, 2013) *Costumer Insight* yaitu proses mencari tahu secara lebih mendalam dan holistik, tentang latar belakang perbuatan, pemikiran dan perilaku seorang konsumen yang berhubungan dengan produk dan komunikasi iklan. Berikut adalah *insight* dari target audien:

- Memperhatikan kesehatan.
- Tanggap terhadap jenis pengobatan tradisional.
- Senang mencoba hal-hal yang bermanfaat khususnya untuk pengobatan.
- Senang belajar untuk sesuatu yang tidak umum.
- Senang mengikuti perkumpulan.

Khalayak sasaran yaitu perempuan khususnya ibu rumah tangga ataupun karyawan yang akan mengurus dan memperhatikan kebutuhan anggota keluarganya, termasuk dalam hal memilih untuk mencoba atau melakukan pengobatan, serta perawatan.

Maka informasi mengenai prosedur penggunaan terapi lintah yang baik dan aman dirancang dengan khusus untuk kebutuhan target audien.

III.1.2 *Costumer Journey*

Costumer journey yaitu proses untuk menyampaikan informasi kepada Khalayak sasaran melalui media-media yang dapat menjangkau dan bersangkutan dengan aktivitas Khalayak sasaran dalam kehidupan sehari hari yang menjadi pola kebiasaan ataupun sekedar hobi. Tujuannya agar mempermudah untuk mendapatkan gambaran dalam menyesuaikan dan meletakan informasi yang akan dibentuk dan disampaikan.

Tabel III.1 *Costumer Insight*

Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

No.	Aktifitas	Point Of Contact
1.	Tertarik untuk mencari tahu dan mencoba jenis pengobatan lain.	Handphone, alat-alat kesehatan.
2.	Senang mengunjungi tempat-tempat pengobatan atau klinik pengobatan tradisional untuk perawatan atau konsul.	poster, *handpnone*, *flyer*, *spanduk*
3.	Bersantai di rumah	Bantal, Buku, *handphone*,
4.	Beres-beres rumah, sarapan	Meja tempat hiasan, meja makan, peralatan makan
5.	Senang mengunjungi tempat-tempat ramai seperti *Car Free day*, dan mengikuti *workshop*	Jalan raya, trotoar, tas kecil,*handphone*,*flyer*,
6.	Sampai di tempat ramai, acara atau kegiatan tertentu.	Perkumpulan, spanduk, x-banner, handphone, *Tshirt*
7.	Berkeliling di tempat ramai.	Handphone, flyer

III.2 Strategi Perancangan

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Strategi adalah rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus. Jadi strategi perancangan

adalah rencana khusus yang akan disusun untuk menghasilkan penggambaran atas suatu objek yang terpisah menjadi kesatuan yang berfungsi.

Strategi yang di gunakan dalam terapi lintah sebagai pengobatan komplementer, yaitu dengan membuat informasi khusus tentang pengobatan komplementer terapi lintah melalui media video profil yang didistribusikan melalui sarana media sosial dan situs youtobe. Video profil ini berisikan informasi-informasi singkat mengenai pengobatan komplementer terapi lintah, antara lain mengenalkan apa itu terapi lintah, manfaat serta perawatan lintah untuk terapi, kontra indikasi dan efek samping terapi lintah. Dengan menginformasikan terapi lintah sebagai pengobatan komplementer melalui video profil, diharapkan akan menjadi suatu pengetahuan bagi masyarakat pada umumnya.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi yaitu untuk mendapatkan suatu pemahaman bersama dengan orang lain atau yang dituju mengenai hal tertentu sehingga dapat menimbulkan perubahan pendapat serta sikap. Adapun tujuan komunikasi yang ingin disampaikan melalui media perancangan adalah sebagai berikut:

- Untuk mengenalkan terapi lintah sebagai pengobatan komplementer tradisional dengan lintah khusus yang telah dirawat, melalui media video .
- Memberikan media informasi dengan menggunakan bahasa dan visual yang mudah dimengerti oleh masyarakat dengan usia dewasa produktif di Kota Cimahi.
- Mengembangkan informasi mengenai terapi lintah yang sudah ada sebelumnya.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari seseorang kepada orang lain. Pendekatan komunikasi yang digunakan untuk perancangan informasi melalui media video profil terapi lintah disesuaikan dengan psikografis masyarakat selaku khalayak sasaran yang senang belajar, selalu ingin tahu, dan senang mencoba, untuk penyampaian informasi mengenai terapi lintah sebagai pengobatan komplementer.

III.2.2.1 Pendekatan Verbal

Pendekatan verbal adalah pendekatan atau pemilihan komunikasi melalui suatu bahasa atau teks yang disusun menjadi suatu kalimat dan membentuk suatu informasi yang mudah disampaikan dan diterima khususnya oleh Khalayak sasaran. Perancangan pada media informasi ini menggunakan bahasa Indonesia yang formal dan lebih bersifat umum, selain itu terdapat penggunaan kata-kata asing yang berkaitan dengan pengobatan komplementer terapi lintah yaitu menggunakan pendekatan rasional seperti:

Hirudotheraphy, dan istilah zat dalam lintah seperti *Hirudin*, *Calin*, *Bdellins*, *Koogulasi*, *Anesthetic*, *Histamine*, sebagai konsep audio yang akan digunakan pada media video sebagai informasi yang dibahas langsung dari narasumber.

Pendekatan visual yang digunakan untuk quotes disesuaikan dengan demografis khalayak sasaran yaitu berdasarkan agama, dengan mengutip terjemahan dari ayat dalam kitab suci al-quran. Dan terakhir yaitu pendekatan rasional untuk Mengenal Pengobatan Komplementer.

- *Keyword* Belajar
- *Keyword* Bersih,
- dan *Keyword* Alam (*Nature*)

III.2.2.2 Pendekatan Visual

Pendekatan visual adalah pendekatan atau penyesuaian komunikasi melalui suatu penggambaran yang dapat mempermudah khalayak sasaran memahami suatu informasi yang disampaikan. Adapun penggambaran visual yang digunakan yaitu melalui media video sehingga menjadi daya tarik tersendiri untuk informasi yang disampaikan dengan jelas mengenai pengobatan komplementer terapi lintah. Perancangan informasi untuk video profil ini memilih pendekatan visual melalui tambahan elemen – elemen visual seperti garis, warna, bidang dan teks, untuk pendukung, dan berikut ini referensi *keyword* dan *key visual* pada perancangan yang akan dituju:

A. *Keyvisual* : **Belajar**



Gambar III.1 Referensi Visual Belajar 1
Sumber : http://www.elauladepapeloxford.com/wpcontent/uploads/2013/10/clase-602x336.png
(Diakses pada 01/07/2017)



Gambar III.2 Referensi Visual Belajar 2
Sumber : http://tradingforexgold.net/wp-content/uploads/2016/08/belajar-trading-1024x576.jpg
(Diakses pada 01/07/2017)

Bersih:



Gambar III.3 Referensi Visual Bersih 1
Sumber : https://102theavenue.files.wordpress.com/2014/07/image19.jpg
(Diakses pada 01/07/2017)



Gambar III.4 Referensi Visual Bersih 2
Sumber : https://www.reference.com/home-garden/good-idea-wear-rubber-gloves-washing-dishes-bb9769967f13ece5
(Diakses pada 01/07/2017)

Alam:



Gambar III.5 Referensi Visual Alam 1
Sumber : https://mediskus.com/herbal/1001-manfaat-daunbinahongwajah -dan-kesehatan
(Diakses pada 01/07/2017)



Gambar III.6 Referensi Visual Alam 2
Sumber : https://www.pexels.com/photo/droplets-on-green-leaf-in-close-up-photograph-39860/
(Diakses pada 01/07/2017)

III.2.3 Mandatory

HCMF (*Harmony Complementary Medicine Foundation*) adalah pemberi pesan dari perancangan ini. Tujuannya agar masyarakat mengenal dan mengetahui dengan jelas mengenai terapi lintah sebagai pengobatan komplementer dan untuk jenis lintah yang digunakan merupakan lintah khusus *medicinalis* yang telah dirawat dan banyak digunakan oleh terapis di Indonesia.



Gambar III.7 Logo HCMF
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2017)

III.2.4 Materi Pesan

Materi pesan pada perancangan media informasi ini akan berupa informasi khusus kepada khalayak yang dituju, adapun materi pesan yang akan disampaikan adalah materi pesan yang menjadi alasan masyarakat takut terhadap lintah untuk terapi lintah, antara lain sebagai berikut:

- Materi pesan mengenai penjelasan terapi lintah, habitat lintah untuk terapi, kontra indikasi terapi lintah, manfaat terapi lintah dan pengaplikasian lintah untuk jenis penyakit tertentu, serta efek samping yang akan terjadi.
- Materi pesan berupa foto – foto penerapan lintah sebagai pengobatan komplementer dan habitat dari lintah *medicinalis* untuk terapi.

III.2.5 Gaya Bahasa

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Gaya Bahasa adalah pemakaian ragam tertentu untuk memperoleh efek-efek tertentu. Gaya bahasa yang akan digunakan dalam perancangan media informasi mengenai pengobatan

komplementer terapi lintah yaitu gaya bahasa yang formal, bersifat mengenalkan dan ingin tahu.

- *Headline*
  "MENGENAL PENGOBATAN KOMPLEMENTER TERAPI LINTAH"
  "WORKSHOP HCMF 2017"
- *Sub Headline*
  "APA ITU TERAPI LINTAH"
  "MANFAAT TERAPI LINTAH"
  "PENERAPAN TERAPI LINTAH"
  "KONTRAINDIKASI TERAPI LINTAH"
  "EFEK SAMPING TERAPI LINTAH"
- *Quote*
  "Dialah Allah, yang menjadikan segala yang ada di bumi untuk kamu dan Dia berkehendak menciptakan langit, lalu dijadikannya tujuh langit. Dan Dia Maha Mengetahui segala sesuatu". (QS.2:29)

III.2.6 Strategi Kreatif

Strategi kreatif adalah rencana cermat yang disusun melalui kemampuan dalam menciptakan sesuatu yang berbeda, adapun strategi kreatif yang akan digunakan yaitu berupa media informasi mengenai pengobatan komplementer terapi lintah dalam bentuk video profil yang diakses melalui youtobe, dan pengadaan suatu acara workshop yang akan digelar di Kota Cimahi pada tanggal 23 September dengan tema "Mengenal Pengobatan Komplementer Terapi Lintah".

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KKBI) *Workshop* adalah pertemuan untuk bertukar pengetahuan dan pengalaman diantara sejumlah peserta yang mempunyai keahlian atau profesi yang sama, guna meningkatkan pengetahuan atau memecahkan suatu masalah.

Perancangan pada video profil sebagai media utama dengan tema yang diangkat yaitu *Nature*, serta kebutuhan perancangan beberapa media pendukung lain yang dibutuhkan untuk acara *workshop*, seperti pemberian *Merchendise* untuk mengingatkan khalayak sasaran terhadap terapi lintah. Langkah awal yang diperlukan untuk merancang informasi tentang terapi lintah yaitu dengan membuat *storyline* dan *storyboard* terlebih dahulu.

Pemilihan media yaitu media yang dipilih untuk menyampaikan pesan secara informative terhadap khalayak sasaran. Perancangan media informasi ditujukan untuk masyarakat, khususnya yang belum mengetahui lebih jauh tentang pengobatan komplementer terapi lintah. Adapun teori yang digunakan untuk perancangan yaitu Teori Laswell.

Tabel III.2 Strategi Kreatif Menurut Teori Laswell
Sumber: Dokumentasi Pribadi (10 Juni 2017)

Who	Say What	In Which Channel	To Whom	Effect
Mandatory (HCMF)	Mengenalkan Pengobatan Komplementer Terapi Lintah	Video (Youtobe)	Khalayak sasaran	Mengetahui pengobatan komplementer terapi lintah
				Mau mencoba terapi lintah
				Mengetahui jenis lintah yang digunakan dan manfaatnya

III.2.6.1 *Storyline*

Storyline adalah konsep berupa alinea singkat mengenai alur cerita yang kemudian akan dikembangkan pada *storyboard*. *Storyline* ini biasanya mencakup keseluruhan inti informasi atau cerita yang akan dibuat.

Dalam pengenalan pengobatan komplementer terapi lintah akan disusun suatu alur cerita yang dibuat menjadi suatu *storyline* dalam suatu table yang tersusun, untuk mempermudah dalam memberikan gambaran cerita untuk tahapan selanjutnya dalam mengembangkan alur cerita. Berikut ini tabel alur cerita untuk perancangan informasi mengenal pengobatan komplementer terapi lintah:

Tabel III.3 *Storyline*
Sumber: Dokumentasi Pribadi (26 Mei 2017)

No	Scene	Keterangan	Audio/Teks
1	Scene 1	Foto Lintah	-
2	Scene 2	Foto,Tipografi dan Garis	Mengenal Pengobatan Kompl ementer Terapi Lintah. (teks)
3	Scene 3	Foto ,Tipografi dan Garis	Apa anda tahu terapi lintah ? (Teks)
4	Scene 4	Tokoh, Tipografi dan Garis	Jawaban narasumber (Audio)
5	Scene 5	Foto ,Tipografi dan Garis	Menurut Ibu apa itu terapi lintah ? (Teks)
6	Scene 6	Tokoh, Tipografi dan Garis	Jawaban Narasumber (Audio)
7	Scene 7	Foto, Tipografi dan Garis	Apa pendapat seorang terapis mengenai terapi lintah ? (Teks)
8	Scene 8	Tokoh, Tipografi dan Garis	Narasumber Terapis: Bahwa terapi lintah merupakan salah satu jenis pengobatan komplementer yang biasa dilakukan oleh terapis, medis, maupun paramedic untuk pengobatan suatu gangguan penyakit seperti penyumbatan darah, kerusakan jaringan, dan kasus infeksi, dengan menggunakan prantara lintah khusus yang disebut dengan *hirudo medicinalis*

9	Scene 9	Foto lintah dalam aquarium	-
10	Scene 10	Foto, Tipografi dan Garis	Apa manfaat dari terapi lintah? (Teks)
11	Scene 11	Tokoh terapis	(Audio) *Hirudin:* Zat aktif dalam ludah sekresi kelenjar lintah, berfungsi sebagai antikoagulan ampuh (Pengencer Darah). Menghambat pembekuan darah dengan mengikat thrombin. *spreading factor:* Memfasilitasi penetrasi dan difusi aktif secara farmakologi zat ke dalam jaringan, terutama di nyeri sendiri dan memiliki sifat antibiotic. *Calin:* Menghambat pembekuan darah dengan menghalangi pengikat factor kolagen. *Bdellins:* Anti-inflamasi efek dan menghambat tripsin, plasmin dan acrocin. *Anesthetic :* Mengurangi rasa sakit selama lintah menggigit. *Histamine:* Meningkatkan masuk nya darah di lokasi gigitan.

12	Scene 12	Foto lintah dalam aquarium	-
13	Scene 13	Foto, Tipografi dan Garis	Apa saja kontra indikasi dari terapi lintah ? (Teks)
14	Scene 14	Tokoh terapis	1. Penderita hemophilia dan kelainan darah lainnya 2. Penderita anemia 3. Orang yang alergi terhadap hirudin 4. Pasien dengan kondisi badan yang lemah 5. Wanita hamil 6. Penderita radang usus 7. Hipertensi tinggi 8. Pasien yang menggunakan obat pengencer darah 9. Pasien dalam kondisi sehabis makan ataupun dalam kondisi sangat lapar tidak boleh melakukan terapi lintah.
15	Scene 15	Foto pasien, alat-alat terapi lintah, Tipografi	Penggunaan terapi lintah pada pasien.
16	Scene 16	Foto tangan pasien untuk di terapi lintah, terapis, lanset, lintah	Proses terapi lintah dari awal pada pasien.

17	Scene 17	Foto tangan pasien untuk di terapi lintah, tangan terapis,lintah	Proses terapi lintah
18	Scene 18	Foto tangan pasien untuk di terapi lintah, tangan terapis,lintah	Proses terapi lintah pada pasien selesai.
19	Scene 19	Foto lintah, Tipografi dan Garis	Apa efek samping dari terapi lintah? (Teks)
20	Scene 20	Tokoh terapis	(Audio) 1. Pada seseorang yang alergi terhadap zat hirudin akan mengalami pembengkakan 1-3 hari. 2. Sakit ketika digigit dan disedot lintah pada sebagian orang yang memiliki kulit sensitive seperti digigit nyamuk 1-5 menit pertama, karena mengandung zat anestesi dan akan mulai bekerja 1-2 menit setelahnya, linu dan panas setelahnya. 3. Gatal pasca gigitan 1 hari bila sudah terbentuk jaringan/ fibrin, maka dapat diolesi dengan madu.

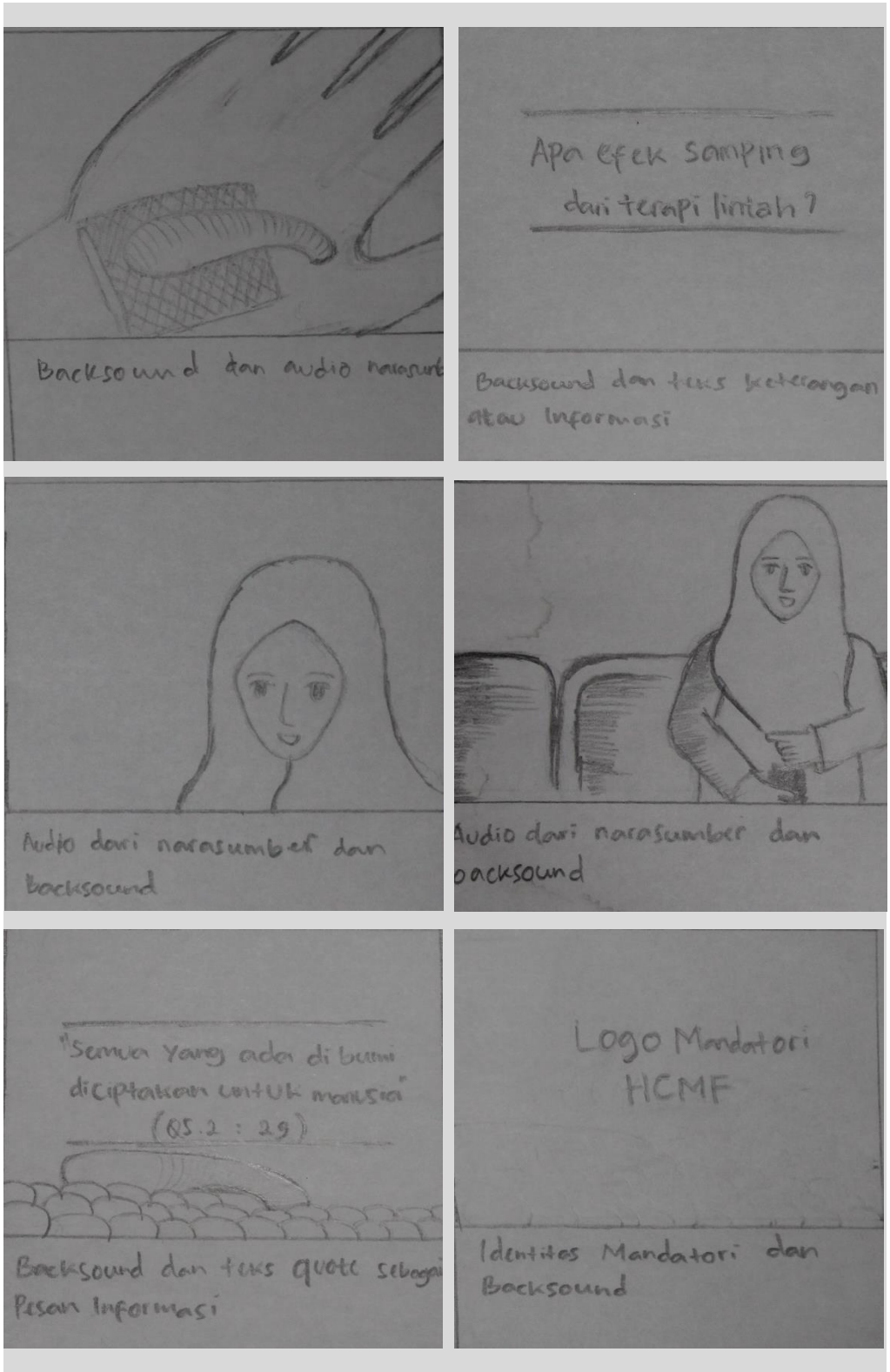
21	Scene 21	Tokoh terapis	4. Bekas gigitan akan membentuk segitiga atau huruf Y, memerah lalu berwarna ungu dan biasanya hilang 1-2 hari, dan untuk kulit sensitive biasanya lebih lama menghilang. 5. Pendarahan aliran darah bercampur air lintah yang mengencerkan darah akan terjadi kurang lebih 6 jam, dan paling lama 48 jam.
22	Scene 22	Foto lintah. alat-alat terapi lintah, Tipografi	*Quote* "Semua yang ada di bumi diciptakan untuk manusia". (QS.2:29) (Teks)
23	Scene 23	Foto pasien, alat-alat terapi lintah, Tipografi	Penggunaan terapi lintah pada pasien.
24	Scene 24	Foto logo mandatory HCMF	-

III.2.6.2 *Storyboard*

Storyboard adalah konsep berupa penggambaran visual untuk mengembangkan alur cerita yang telah dibuat dalam *storyline* sebelumnya sehingga mempunyai gambaran yang jelas untuk dikembangkan ke tahapan selanjutnya. *Storyboard* ini biasanya menggambarkan tata letak dari suatu objek atau tokoh yang dibutuhkan untuk mengisi alur cerita atau gambaran untuk pengambilan gambar pada setiap scene cerita yang akan di ambil. Berikut sketsa gambaran yang digunakan:


MENGENAL
PENGOBATAN KOMPLEMENTER
TERAPI LINTAH
Backsound dan animasi teks
Audio dari narasumber, backsound dan teks keterangan
Apa itu Terapi Lintah?
Backsound dan animasi teks
Audio dari narasumber dan Backsound
Audio narasumber dan Backsound
Teks Keterangan
Hirudo medicinalis
Backsound dan teks keterangan


Apa manfaat dari Terapi lintah ?
Backsound dan tanimasi teks
Audio dari narasumber dan Backsound
Bagaimana kontra Indikasi terapi lintah ?
Backsound dan animasi teks
Audio dari narasumber dan Backsound
Backsound dan teks keterangan atau informasi
Backsound



Gambar III.8 Sketsa *Storyboard*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (27 Mei 2017)

III.2.6.3 Tokoh

Tokoh yaitu gambaran dari suatu individu yang berperan dalam mengisi alur cerita, dan biasanya tokoh yang dipilih memiliki riwayat atau alasan khusus agar sesuai dengan tema. Tokoh pada umumnya digambarkan dengan manusia, hewan, ataupun benda. Untuk fungsi serta kualitas suatu tokoh dilihat lagi pada kebutuhan isi cerita yang akan dibawakan. Tokoh dan properti yang akan digunakan untuk alur cerita pada informasi pengobatan komplementer terapi lintah melalui media video yaitu sebagai berikut:

Tabel III.4 Tokoh dan Properti
Sumber: Dokumen Pribadi (28 Mei 2017)

No.	Tokoh dan Properti	Fungsi
1.	Terapis	Sebagai narasumber untuk memberikan informasi khusus tentang terapi lintah.
2.	1 Narasumber (perempuan) sebagai perwakilan dari masyarakat	Sebagai narasumber dari masyarakat yang ditanyakan mengenai terapi lintah.
3.	1 Pasien	Sebagai pasien yang akan menjalani perawatan terapi lintah.
4.	Lintah *Medicinalis*	Sebagai gambaran tokoh yang merupakan hewan.
5.	Aquarium Kaca	Sebagai properti yang digunakan untuk merawat serta menyimpan lintah.
6.	Batu batu aquarium	Sebagai properti yang digunakan untuk lintah ketika di rawat dan disimpan dalam aquarium kaca
7.	Lanset, sarung tangan karet, tissue, kain kassa, plester, air bersih, Waskom stainless,	Sebagai properti atau alat yang digunakan untuk melakukan terapi lintah.



Gambar III.9 Rinne Prameswari Susanty
Sumber : Dokumentasi Pribadi (28 Mei 2017)

Nama Rinne Prameswari Susanty. S. Psi. Akp. Reflexolog. tempat tinggal Jl.Ciawitali Gg.Awi Ligar, Cimahi. Ibu Rinne Prameswari Susanty merupakan seorang terapis akupresure, terapi lintah, dan refleksi di Griya Sehat Cimahi, beliau sangat aktif mengikuti kegiatan organisasi serta seminar-seminar khusus yang berhubungan dengan pengobatan tradisional di beberapa kota.



Gambar III.10 Nur Aisyah
Sumber : Dokumentasi Pribadi (16 Juli 2017)

Nama Nur Aisyah, tempat tinggal di Cipamokolan dan merupakan. Ibu nur aisyah merupakan salah satu pegawai di perusahaan asuransi, beliau sudah bekerja kurang lebih 10 tahun. Ibu nur aisyah sebagai narasumber masyarakat yang akan ditanya mengenai pengobatan komplementer terapi lintah.



Gambar III.11 Fani Rachmi Agustina
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2017)

Fani Rachmi Agustina, usia 21 tahun. Fani merupakan seorang mahasiswa yang berasal dari Garut dan sekarang tinggal di sukabungah kota bandung. Fani merupakan salah satu pasien yang pernah berkunjung ke griya sehat untuk melakukan perawatan atau pengobatan komplementer terapi lintah.



Gambar III.12 Aquarium Kaca
Sumber : Dokumentasi Pribadi (30 Mei 2017)

Aquarium dari kaca dengan ukuran kecil, serta properti batu aquarium sebagai properti tambahan yang akan digunakan untuk menyimpan dan merawat lintah yang sudah diternakan, tujuannya agar kualitas lintah yang akan digunakan untuk pengobatan komplementer terapi lintah tetap terjaga dengan baik, karena kadar air lintah yang baik sangat berpengaruh.



Gambar III.13 Lintah *Medicinalis*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (30 Mei 2017)

Lintah *medicinalis* merupakan objek yang akan digunakan untuk informasi yang menjadi kebutuhan utama pada proses pengambilan gambar, tujuannya agar masyarakat mengenal lebih jauh tentang jenis lintah *medicinalis* yang digunakan oleh klinik-klinik pengobatan pada umumnya sudah diternakan sehingga aman untuk digunakan.



Gambar III.14 Alat-alat Untuk Terapi
Sumber : Dokumentasi Pribadi (16 Juli 2017)

Lanset, sarung tangan karet, tissue, kain kassa, plester, air bersih, gunting, waskom stainless, sebagai properti atau alat yang dibutuhkan serta digunakan sebelum dan sesudah melakukan terapi lintah, khususnya di klinik-klinik pengobatan ataupun untuk kebutuhan di rumah.

III.2.6.4 *Setting*

Setting atau latar yaitu sesuatu yang berhubungan dengan latar belakang suatu cerita, latar atau yang menjadi background saat melakukan pengambilan gambar dapat mempengaruhi tema yang diambil untuk alur cerita. Berikut setting yang digunakan untuk pembuatan media informasi melalui media video:

- Kostum atau pakaian yang digunakan

  Pakaian atau kostum yang akan digunakan oleh narasumber terapis yaitu penggunaan warna hijau, serta putih. Tujuannya agar kostum atau pakaian yang digunakan sesuai dengan konsep yang telah dipilih yaitu *nature*, karena warna hijau memberikan kesan tumbuh-tumbuhan, serta sesuatu yang berkaitan dengan alam. Sedangkan warna putih sebagai warna netral, cerah, tega, serta memberikan kesan bersih, sehingga dapat membuat orang fokus ketika melihatnya.



Gambar III.15 Penggunaan Kostum
Sumber : Dokumentasi Pribadi (16 Juli 2017)

- Latar Belakang atau *background*

  Background atau latar belakang yang digunakan saat pengambilan gambar yaitu disesuaikan dengan lokasi narasumber dan objek pada latar tempat sesungguhnya. Latar yang digunakan untuk pengambilan gambar narasumber terapis dilakukan disebuah ruangan kerja khusus terapi, sedangkan untuk pengambilan gambar lintah disesuaikan dengan latar tempat sebuah aquarium.



Gambar III.16 Latar Ruang Kerja Terapis
Sumber : Dokumentasi Pribadi (16 Juli 2017)



Gambar III.17 Latar Ruang Aquarium Lintah
Sumber : Dokumentasi Pribadi (30 Mei 2017)

III.2.6.5 Sinematografi

Sinematografi yaitu ilmu yang mempelajari tentang cara mengambil suatu potongan dari beberapa objek gambar gerak dengan memperhatikan sudut pandang tertentu, sehingga menjadi suatu rangkaian gambar cerita. Sinematografi yang digunakan untuk perancangan informasi mengenai pengobatan komplementer terapi lintah yaitu, dengan melihat referensi visual dalam suatu tayangan televise, adapun referensi yang digunakan adalah sebagai berikut:



Gambar III.18 Referensi Sinematografi
Sumber : https://www.youtube.com/watch?v=jKQ1QKgj7M4
(Diakses pada 10/07/2017)

A. Ukuran Gambar

Ukuran gambar yang digunakan pada media video profil untuk informasi tentang pengobatan komplementer yaitu *big close up,close up,medium close up, medium shot*. Menurut Semedhi (2011) *Big close up* merupakan salah satu ukuran shot dalam ukuran besar yang diambil dari bagian kepala hingga dagu, agar detail atau ekspresi wajah terlihat dengan jelas" (h.55).

Berikut potongan untuk ukuran gambar *big close up*:



Gambar III.19 *Big Close Up*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (16 Juli 2017)

Semedhi (2011) menjelaskan "Ukuran *close up* biasanya digunakan untuk menjelaskan detail wajah seseorang sehingga ekspresinya akan tampak, dan untuk benda dimaksudkan untuk menonjolkan detailnya" (h.55).

Berikut merupakan beberapa potongan gambar wajah ataupun benda yang diambil dalam ukuran *close up* (dari atas kepala sampai bawah leher):



Gambar III.20 *Close Up*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (16 Juli 2017)

Semedhi (2011) menjelaskan "Ukuran *medium close up* dimaksudkan untuk menonjolkan mimik atau raut muka seseorang dan untuk menampilkan wajah actor/aktris secara utuh agar Nampak rambut dan asesorisnya" (h.55).

Berikut merupakan beberapa potongan gambar wajah ataupun benda yang diambil dalam ukuran *medium close up* (dari atas kepala sampai dada):



Gambar III.21 *Medium Close Up*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (16 Juli 2017)

Semedhi (2011) menjelaskan “Ukuran *medium shot* digunakan untuk menekankan wajah seseorang dan gerakan tangannya (gesture). Serta biasanya untuk menampilkan orang yang sedang berbicara dengan menggerak gerakan tangan sambil duduk (tidak berpindah-pindah tempat)” (h.55).



Gambar III.22 *Medium Shot*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (16 Juli 2017)

B. Sudut Pandang

Sudut pandang yaitu cara penempatan suatu kamera pada sudut dan ketinggian objek tertentu untuk memberikan pesan yang ingin disampaikan. Sudut pandang yang digunakan yaitu normal angle atau eye level, sudut pandang pengambilan gambar yang menempatkan suatu kamera sejajar dengan objek yang diambil di sesuaikan dengan batasan dari ketinggian subyek terhadap objek.

Berikut ini merupakan gambaran dari beberapa cuplikan pada media video profil mengenai informasi pengobatan komplementer terapi lintah:



Gambar III.23 Sinematografi
Sumber : Dokumentasi Pribadi (16 Juli 2017)

III.2.7 Strategi Media

Menurut Cangara (2006) “Media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak” (h.119). Dalam memberikan informasi pengetahuan mengenai pengobatan komplementer terapi lintah , dibutuhkan suatu media informasi yang sesuai dengan permasalahan yang terjadi. Pada umumnya media yang digunakan terdiri dari media utama dan media pendukung, adapun media utama yang telah ditentukan yaitu sebuah video pada media sosial youtobe dan media pendukung yang berperan untuk menunjang media utama.

A. Media Utama

Media utama yang akan digunakan pada perancangan media informasi tentang pengobatan komplementer terapi lintah adalah sebuah video profil yang berisikan cuplikan gambar dan informasi yang singkat mengenai gambaran pengobatan komplementer terapi lintah, mengenai penjelasan terapi lintah, jenis lintah yang digunakan untuk terapi, penjelasan tentang beberapa jenis penyakit yang dapat dicoba dengan terapi lintah, dan efek samping serta kontra indikasi terapi lintah. Pemilihan media video didasari oleh solusi untuk penyelesaian masalah yang telah dibahas sebelumnya. Media video mengenai pengobatan komplementer terapi lintah akan di arahkan pada situs youtobe sehingga Khalayak sasaran dapat dengan mudah mengakses untuk mengetahui lebih jauh tentang informasi mengenai terapi lintah. sedangkan untuk media teaser akan di tempatkan pada media sosial. video profil yaitu gambaran dari cuplikan-cuplikan suatu video yang mempunyai durasi singkat dan biasanya kurang lebih berdurasi 1 menit atau hanya 30 detik untuk pengenalan, tujuannya untuk membuat orang penasaran akan informasi yang akan disampaikan.

Menurut Heinic, dkk (seperti dikutip Nugroho, 2015) keunggulan yang dapat di peroleh dari media video antara lain sebagai berikut:

- Media video dapat menarik perhatian
- Media video dapat memperlihatkan gerakan
- Media video dapat mengungkap sesuatu yang tidak sepenuhnya dapat dilihat oleh mata
- Media video dapat mengulang adegan atau peristiwa-peristiwa secara akurat

- Media video dapat menampilkan unsur visual secara realistic
- Media video dapat menampilkan warna dan suara
- Media video dapat membangkitkan emosi

B. Media Pendukung

Media pendukung yang akan digunakan untuk mendukung media utama yaitu media-media yang akan digunakan untuk acara workshop mengenai pengobatan komplementer terapi lintah yang akan dilaksanakan di Kota Cimahi. Media pendukung yang akan digunakan antara lain:

- Video *Teaser*

  Video profil merupakan beberapa cuplikan dari suatu video yang berdurasi kurang lebih hanya 1 menit dan dapat membuat bertanya-tanya serta penasaran orang yang melihatnya.

- Spanduk Lokasi

  Spanduk yaitu media informasi yang berisikan informasi terkait tema yang akan disampaikan dan biasanya media spanduk digunakan untuk menyambut peserta dalam suatu acara, dengan ucapan selamat datang.

- Poster

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) Poster adalah plakat yang dipasang di tempat umum berupa pengumuman atau iklan. Pengumuman dalam poster biasanya berisikan suatu informasi yang memuat visual, warna serta teks yang saling terkombinasi untuk menarik perhatian masyarakat.

- Backdrop photo booth

Latar belakang atau background yang ada dalam suatu acara dan biasanya digunakan untuk kebutuhan sesi foto bersama para peserta di acara seperti seminar , *workshop.*

- X-Banner

X-banner berfungsi sebagai media informasi yang biasanya ditempatkan di lokasi suatu acara yang bersangkutan. *X-banner* berisikan informasi mengenai tema acara serta kombinasi gambar, teks dan warna yang berbentuk portrait atau vertikal.

- *Flyer*

Flyer berfungsi sebagai media informasi singkat untuk memberitahukan suatu acara yang akan diadakan, dan dibuat dalam bentuk selembaran dan dalam bentuk digital untuk disebar melalui media sosial seperti instagram, whatsapp, facebook.

- Tiket karcis

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia karcis adalah surat kecil atau kertas khusus sebagai tanda telah membayar ongkos dan sebagainya. Tiket karcis untuk acara workshop akan diberikan dalam bentuk digital dan dikirim melalui kontak whatsapp calon peserta.

- Sertifikat

Sertifikat yaitu selembar kertas yang berisikan penghargaan atas peran serta dalam mengikuti suatu acara yang berlangsung.

- *T-Shirt*

Tshirt merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menarik perhatian atas informasi yang akan disampaikan kepada masyarakat pada umumnya, *T-shirt* adalah pakaian yang digunakan untuk menutupi tubuh bagian atas dan banyak digemari oleh orang-orang tertentu.

- *Merchendise*

Merchendise yaitu sebagai media pengingat untuk peserta yang mengikuti acara. *Merchendise* yang sesuai berupa alat kesehatan seperti thermometer, kotak tisue, kotak alat kesehatan, lampu senter, *tshirt* dan *tote bag.* Untuk bantal serta aquarium kaca akan diberikan sebagai hadiah bagi peserta yang beruntung berdasarkan no tiket atau karcis yang terpilih.

III.2.8 Strategi Distribusi

Media video "Pengobatan Komplementer Terapi Lintah" akan didistribusikan melalui sarana media sosial dan juga workshop suatu acara di Kota Cimahi. Melalui workshop video mengenai pengobatan komplementer terapi lintah akan ditayangkan, selain itu para peserta juga akan dipermudah dengan diberikan alamat link untuk mengakses video informasi yang sama. Selain media utama, media

media pendukung acara dan juga *Merchendise* yang akan dikemas kedalam sebuah tas bag akan diberikan kepada peserta sebelum acara dimulai.

- Media Sosial Sebagai Sarana Distribusi Media Pendukung

Menurut Chris Garrett (seperti dikutip Kinasihan**,** 2015) media sosial adalah alat, jasa dan komunikasi yang memfasilitasi hubungan antara orang satu dengan yang lain serta memiliki kepentingan atau ketertarikan yang sama.

Setelah workshop, media youtobe dan sosial media lainnya akan terus digunakan untuk memberikan informasi yang berkaitan dengan terapi lintah, selain itu juga dapat digunakan untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang-rang yang pernah tergabung dalam acara workshop "Mengenal Pengobatan Komplementer Terapi Lintah". Media Sosial merupakan salah satu sarana untuk mendistribusikan informasi berupa video sebagai media utama kepada khalayak sasaran, berikut ini media sosial yang akan digunakan sebagai distribusi informasi:

1. Whatsapp
2. Facebook
3. Instagram
4. Youtobe

Tabel III.5 Jadwal Distribusi
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2017)

Media	**2017**								**Jalur Distribusi**
	Agustus				**September**				
Media Utama									
Video *Teaser* (Media Sosial)		■	■	■	■	■	■		Media Sosial (Facebook,Instagram)
Video (Workshop)							■		Dalam acara workshop
Video Profil (Youtobe)						■	■	■	Youtobe
Media Pendukung									

Flyer	■	■	■	■	■				Di klinik-klinik pengoba tan, di *car free day*, tempat perbelanjaan dan melalui media sosial.
Poster	■	■	■	■					Di klinik-klinik pengo batan, media sosial
Video Teaser		■	■	■	■				Media sosial, *facebook*, *instagram*, *whatsapp*
Tiket Karcis		■	■	■	■				Tiket digital melalui *whatsasapp* dan tercetak
X-Banner							■		Dilokasi acara workshop
T-shirt							■		Dipakai acara workshop
Tas Bag							■		Dilokasi acara workshop
Merchendise							■		Dilokasi acara workshop

III.3 Konsep Visual

III.3.1 Format Desain

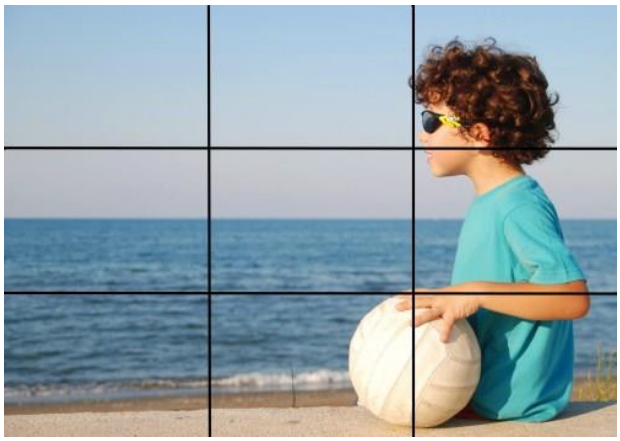
Gaya desain yang digunakan yaitu *style swiss*, gaya desain *style swiss* yang lebih fokus pada penggunaan grid, tipografi san serif, hirarki konten dan tata letak yang bersih, selain itu *style swiss* biasa mengkombinasikan foto untuk kebutuhan desain dengan ukuran yang besar namun sederhana di tambah penggunaan tipografi yang minim. Video profil yang berdurasi 04:33 menit untuk mengenalkan terapi lintah pada suatu acara workshop dengan tema Mengenal Pengobatan Komplementer Terapi Lintah, penggunaan garis serta teks untuk tambahan informasi. Berikut ini

format ukuran standar layar laptop yang akan digunakan untuk video profil mengenai terapi lintah:

- *Frame size* : 1980px x 1080 px.
- *Frame rate* : Frame per second
- *Format Video* : MP4 Video files
- *Duration* : 00:00:00
- *Audio Bit Rate* : Kbps
- *Audio Sampel Rate* : kHz
- *Format Audio* : Mp3
- *Channel* : RGB

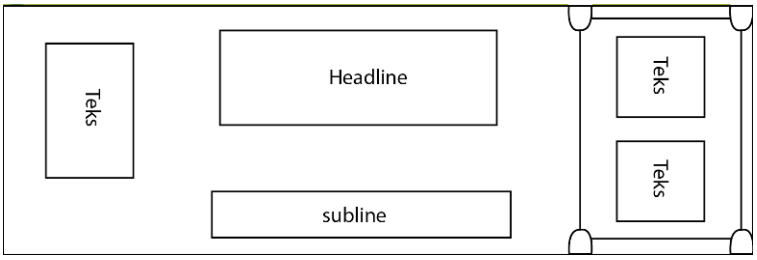
III.3.2 Tata Letak

Rustan (2009) menjelaskan bahwa "*layout* merupakan tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep pesan yang dibawanya". Tata letak yang digunakan pada media utama video informasi dan teaser yaitu disesuaikan dengan *Intersection of third atau (Rule of Third)* sebagai komposisi dalam melihat suatu objek pandangan yang terarah serta sejajar. Sehingga titik pusat objek pada tiap bagian *scene* dalam video informasi seakan ikut berinteraksi.

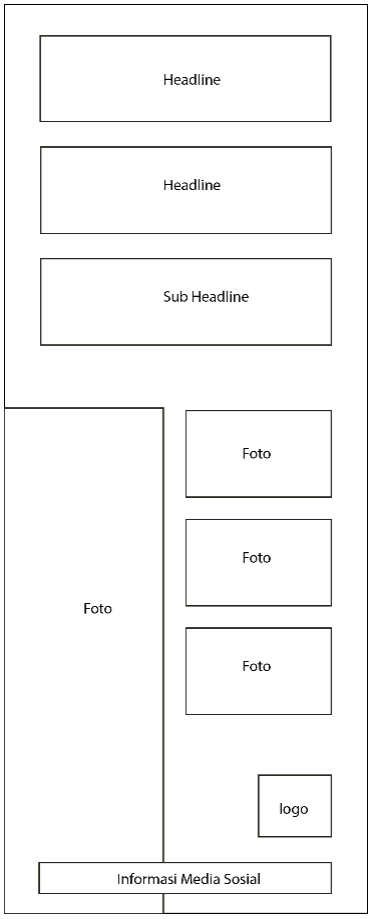


Gambar III.24 *Rule Of Third*
Sumber : https://diyvideoeditor.com/wp-content/uploads /rule-of-thirds-grid-500.jpg
(Diakses pada 01/07/2017)

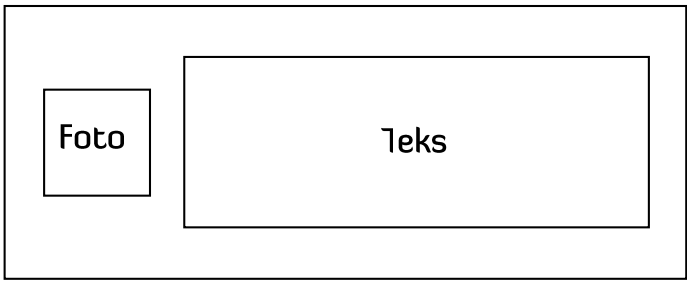
- Berikut ini *tata letak* yang digunakan pada media-media pendukung untuk acara workshop Tau dan Mengenal terapi lintah umumnya menempatkan informasi teks mengenal pengobatan komplementer terapi lintah di *center*, dan untuk foto serta informasi teks lain ditempatkan di bagian left dan right media :



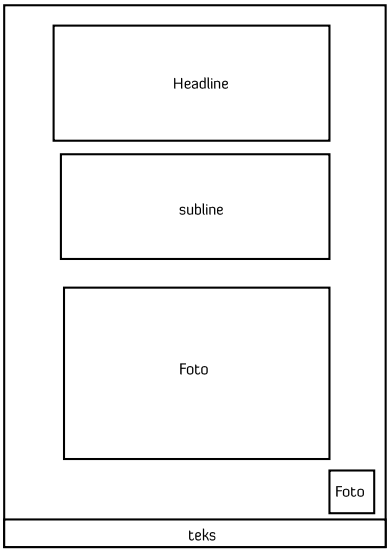
Gambar III.25 Tata letak Tiket
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2017)



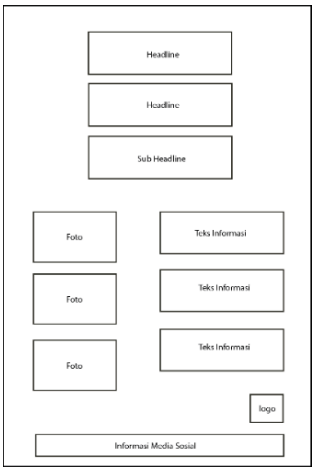
Gambar III.26 Tata letak *X-Banner*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2017)



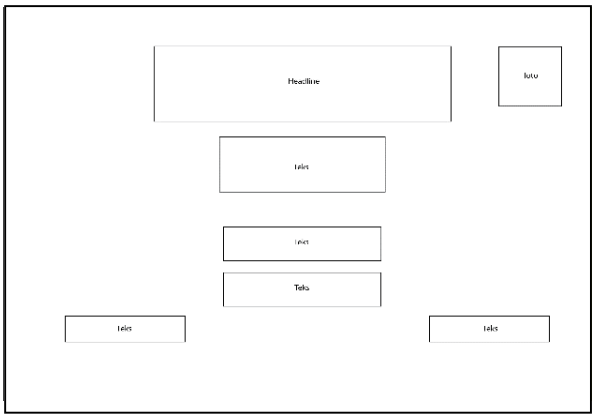
Gambar III.27 Tata letak spanduk
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2017)



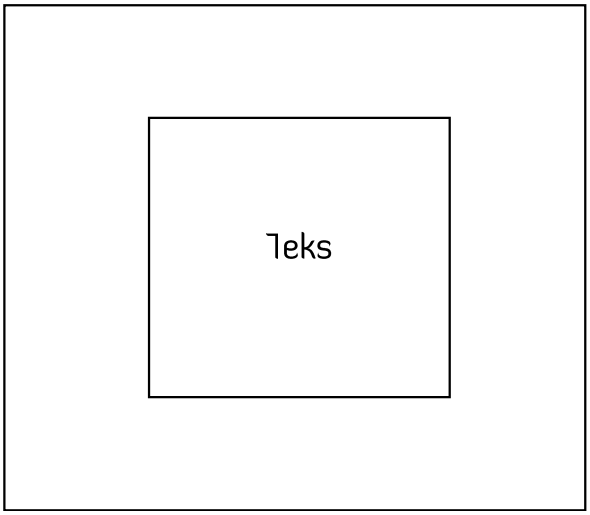
Gambar III.28 Tata letak Poster
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2017)



Gambar III.29 Tata letak *Flyer*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2017)



Gambar III.30 Tata letak Sertifikat
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2017)



Gambar III.31 Tata letak *Backdrop*
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2017)

III.3.3 Tipografi

Tipografi adalah ilmu yang mempelajari tentang jenis-jenis huruf. huruf yang digunakan pada media utama serta media pendukung untuk informasi pengobatan komplementer terapi lintah, pada acara workshop disesuaikan dengan jenis gaya visual yang digunakan yaitu *style swiss*, yang lebih fokus menggunakan jenis tipografi san serif, selain itu penggunaan jenis san serif memang lebih cocok digunakan untuk informasi mengenai terapi lintah. Berikut ini huruf yang digunakan untuk *headline* dan *bodyteks* pada media utama serta media pendukung:

- *Headline*

Headline merupakan penyususnan huruf atau suatu kata dalam bentuk capital yang digunakan untuk judul. Tipografi yang dipilih untuk *headline* yaitu *Diavlo Book* dan penggabungan Tipografi *Komoda*, tipografi tersebut sesuai untuk digunakan *headline* karena sesuai dengan prinsip tipografi yaitu memiliki *readability* kemudahan tipografi dalam membentuk suatu kata yang mudah dibaca dan jelas dilihat, *legability* kualitas dari suatu tipografi yang dapat terbaca, *visibility* kemampuan suatu tipografi agar dapat terbaca dalam jarak tertentu dengan ukuran tertentu, dan terakhir yaitu clarity kemampuan tipografi yang digunakan dapat dibaca dan dimengerti oleh Khalayak sasaran yang dituju, selain itu tipografi *Diavlo Book* memiliki karakter tipografi yang tidak terlalu kaku sehingga dapat menggambarkan karakter dari struktur lintah yang fleksibel dan tidak mudah di atur. sedangkan komoda memiliki karakter tipografi yang memberikan gambaran tegas serta kaku mencirikan sisi lain dari lintah bersifat kaku serta huruf komoda cocok untuk digunakan pada jumlah teks yang sedikit atau hanya bagian- bagian tertentu pada suatu judul.Berikut referensi dari bentuk tubuh lintah yang menggambarkan tipografi untuk *headline*:



Gambar III.32 Struktur Tubuh Lintah Aktif
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)



Gambar III.33 Struktur Tubuh Lintah
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

Diavlo Book:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

,.?!@#$%^&*()_-+=:;”

Gambar III.34 Tipografi *Headline* Diavlo *Book*
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

Komoda:

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

, . ? ! @ # $ % & * ( ) _ - + = : ;

Gambar III.35 Tipografi *Headline* Komoda
Sumber: Dokumen Pribadi (2017)

- *Bodyteks*

Tipografi yang digunakan untuk *Bodyteks* yaitu *Nexa Light*. tipografi tersebut memiliki karakter tipografi yang cocok untuk digunakan sebagai *bodyteks*, karena sesuai dengan prinsip tipografi yaitu memiliki *readability* kemudahan tipografi dalam membentuk suatu kata yang mudah dibaca dan jelas dilihat, *legability* kualitas dari suatu tipografi yang dapat terbaca, *visibility* kemampuan suatu tipografi agar dapat terbaca dalam jarak tertentu dengan ukuran tertentu, dan terakhir yaitu clarity kemampuan tipografi yang digunakan dapat dibaca dan dimengerti oleh khalayak sasaran yang dituju dan khususnya untuk media-media yang akan digunakan.

Nexa Light:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

,.?!@#$%^&*()_-+=:;"

Gambar III.36 Tipografi *Bodyteks*
Sumber: Dokumen Pribadi

III.3.4 Ilustrasi

Menurut Maya Ananda (seperti dikutip Baskara, 2011) Ilustrasi adalah "sesuatu yang dapat menyemarakkan halaman-halaman buku atau media lainnya sebagai karya seni yang memiliki nilai estetis". Bentuk gambar ilustrasi yang akan digunakan dalam perancangan informasi untuk media pendukung yaitu ilustrasi dari tumbuh-tumbuhan atau daun sebagai tema *nature*.

Ilustrasi dilihat dari segi teknis dapat digolongkan menjadi beberapa teknik, yaitu:

- Ilustrasi Tangan (*Hand Drawing*)

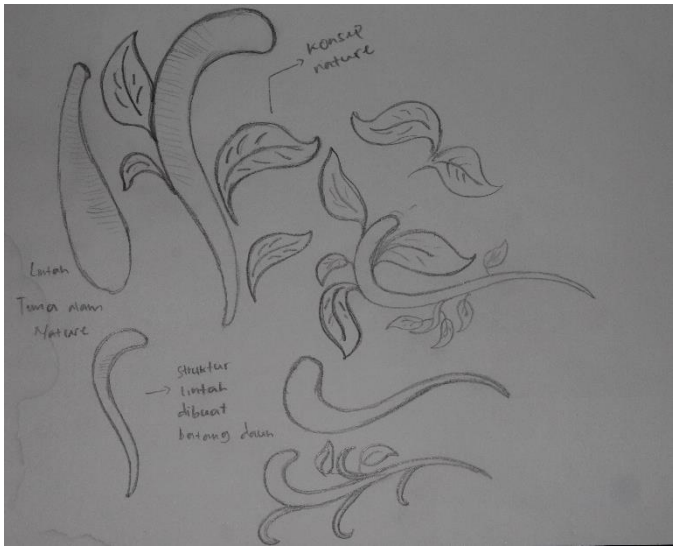
Menurut Baskara (2011) Ilustrasi tangan yaitu gambar teknik ilustrasi dengan cara mengandalkan keterampilan tangan sepenuhnya baik itu menggunakan kuas, pensil, pena, *air brush* dan alat-alat yang dipakai menggambar lainnya. Ada beberapa guna dari ilustrasi tangan, yaitu:

1. Sebagai simbolisasi;
2. Menggambarkan fantasi;
3. Menggambarkan sesuatu yang membangkitkan selera humor;
4. Untuk pengganti foto.

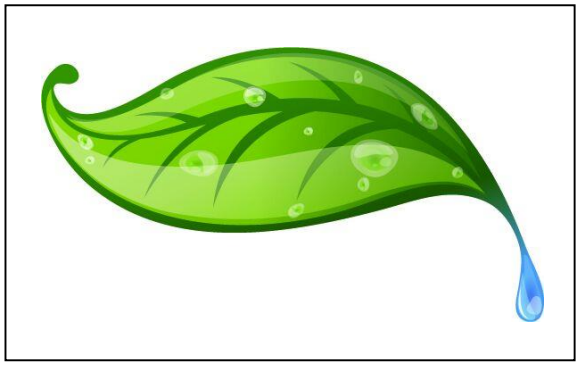
- Ilustrasi Teknik Gabungan

Menurut Pujiriyanto (seperti dikutip Baskara, 2011) teknik gabungan yaitu ilustrasi bentuk komunikasi dengan struktur visual atau rupa yang terwujud dari perpaduan antara teknik fotografi/ilustrasi manual dengan teknik *drawing.*

Ilustrasi yang akan digunakan dalam perancangan informasi mengenai pengobatan komplementer terapi lintah yaitu ilustrasi teknik gabungan dengan menggunakan teknik fotografi dari lintah sebagai objek utama dan penggambaran objek visual tumbuhan untuk konsep atau tema yang digunakan yaitu *nature*. Sehingga pendekatan yang dilakukan adalah dengan membuat suatu ilutrasi gambar dalam computer yang dapat membuat struktur dari objek utama yaitu lintah tapi dengan penggambaran dari suatu tumbuhan. Berikut merupakan sketsa dari rancangan ilutrasi yang akan digunakan sebagai elemen desain untuk estetika dari perancangan:



Gambar III.37 Sketsa ilustrasi
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2017)



Gambar III.38 Ilustrasi Daun
Sumber : Salman Aji (2015)



Gambar III.39 Ilustrasi Tangkai dan Daun
Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

Berikut ini merupakan ilustrasi dari *icon* media sosial dan kontak yang dibuat untuk kebutuhan dalam media informasi, adapun *icon* yang digunakan merupakan icon yang dibuat ulang di *software Adobe Illustrator CS6* sehingga dapat menyesuaikan dengan konsep warna yang akan digunakan dalam perancangan informasi sebagai alamat kontak yang digunakan.



Gambar III.40 Ikon Kontak
Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

Elemen garis yang akan digunakan pada bagian perancangan video profil mengenai pengobatan komplementer terapi lintah, sebagai elemen tambahan serta panduan untuk melengkapai teks informasi atau teks dialog pada tiap scene video yang dibutuhkan untuk membedakan bagian antar dialog dengan narasumber.



Gambar III.41 Elemen Garis
Sumber : Dokumen Pribadi (2017)

III.3.5 Warna

Menurut Sanyoto (2005) bahwa "Warna diartikan secara obyektif atau fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, sedangkan secara psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan". Warna yang digunakan untuk kebutuhan media informasi mengenai terapi lintah dengan tema Mengenal Pengobatan Komplementer Terapi Lintah yaitu *nature color pallete*, seperti warna sekunder hijau, putih,coklat.

Menurut Sanyoto (2005) "Warna hijau berasosiasi pada hijaunya alam, tumbuh-tumbuhan, sesuatu yang hidup dan berkembang. Hijau mempunyai watak segar, muda, hidup, tumbuh. Dibanding warna-warna lain warna hijau relative lebih netral pengaruh emosinya, sehingga cocok untuk istirahat" (h. 49).

Sanyoto (2005) berpendapat bahwa:
Warna hitam adalah warna tergelap yang berasosiasi dengan bencana, misteri dan keputusasaan". Warna hitam juga mempunyai sifat yang menekan, tegas dan mendalam, serta melambangkan kesedihan, malapetaka, amarah dan duka cita. Akan tetapi jika hitam disatukan dengan warna lain akan merubah keseluruhan dari sifat warna hitam sebelumnya, misalnya warna hitam disatukan dengan warna putih akan memberikan makna kemanusiaan, resolusi, tenang, dan bijaksana (h.50).

Sanyoto (2005) menjelaskan “Warna coklat berasosiasi dengan tanah, warna tanah, atau natural” (h.51). Warna coklat menjadi salah satu warna yang sering dipadukan dengan warna hijau sebagai suatu gambaran alam dari suatu tumbuh-tumbuhan yang ditanam di tanah.



Gambar III.42 Palet Warna
Sumber : Dokumentasi Pribadi (2017)

III.3.6 Audio

Menurut Sadiman (seperti dikutip Nugroho, 2015) media audio adalah “media untuk menyampaikan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk lambing-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata atau Bahasa lisan) maupun non verbal”. Audio yang akan digunakan untuk perancangan media video informasi terbagi dalam dua jenis, pertama audio dalam bentuk *voice over* berupa dialog yang berisi penjelasan dari narasumber dan kedua yaitu dalam bentuk *backsound* berupa lagu dalam format mp4 sebagai pengisi suara dalam mengisi tiap cuplikan, dengan tujuan agar video informasi lebih menarik. Audio yang digunakanuntuk music ilustrasi merupakan lagu yang sudah ada dan tidak berbayar atau bebas *royalty*.

III.3.6.1 Dialog

Dialog Percakapan Narasumber sebagai informasi mengenai terapi lintah.

Mengenal Pengobatan Komplementer Terapi Lintah

A: Apa anda tahu terapi lintah ?

B: Jawaban narasumber

A: Menurut Ibu apa itu terapi lintah ?

B: Jawaban narasumber terapis

A: Apa pendapat seorang terapis mengenai terapi lintah ?

B: Jawaban narasumber terapis

A: Apa manfaat dari terapi lintah?

B: Jawaban narasumber terapis

A: Apa saja kontra indikasi dari terapi lintah ?

B: Jawaban narasumber terapis

A: Apa efek samping dari terapi lintah ?

B: Jawaban narasumber terapis

III.3.6.2 Musik Ilustrasi

Musik ilustrasi yang digunakan untuk *backsound* yaitu dengan judul *Inspiring - Happy Upbeat Background Music - Royalty Free Music for Videos, Adverts, Commercials*.mp4 oleh *Audio lounge Music* (*subscribe* Youtobe)

Jenis ilutrasi musik yang digunakan yaitu bernuansa ceria dan semangat sehingga cocok dengan cuplikan video informasi mengenai pengobatan komplementer terapi lintah yang dibawakan.