BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Dalam perancangan ini perlu penetapan khalayak sasaran, untuk membagi dan mengatur khalayak menjadi beberapa kelompok kecil orang yang memiliki kebutuhan. Menurut McQuail, Denis dan Sven Windahl (1985) khalayak sasaran sebagai sejumlah besar orang yang pengetahuan, sikap dan perilakunya akan diubah melalui kegiatan infromasi.

Khalayak sasaran ini meliputi para pemain drum yang sudah mengerti teknik bermain drum dan sudah serius dalam mempelajari alat musik drum.

Khalayak sasaran pada perancangan ini menggunakan beberapa cara yang digunakan, yaitu dengan cara melihat khalayak sasaran, *consumer insight* dan *consumer journey* agar memberikan gambaran untuk perancangan media yang akan dibuat.

III.1.1 Khalayak Sasaran Premier

Khalayak sasaran Premier adalah merupakan target utama strategi informasi nantinya, dan terbagi menjadi demografis, geografis, psikografis.

- **Demografis**

Secara demografis Khalayak sasaran ditunjukan kepada pemain drum yang mulai mulai serius untuk mempelajari alat musik drum lebih jauh lagi, selain itu juga demografis meliputi :

- Sasaran : remaja akhir dan dewasa awal
- Usia : (20-25 Tahun)
- Jenis kelamin : Laki-laki dan Perempuan
- Status sosial : Menengah
- Status pekerjaan : Pelajar

Sasaran demografis ini dipilih karena alat musik drum tidak dikhususkan pada satu jenis kelamin, dengan menekan pada remaja akhir sampai dewasa awal karena diusia ini keingin tahuan sangat tinggi juga keseriusan terhadap alat musik drum.

- **Geografi**

Perancangan ini ditujukan untuk memberikan informasi tentang stik drum kepada pemain drum pemula yang khususnya ada di Bandung, dengan letak geografis Kota Bandung yang dekat dengan ibu kota negara memudahkan informasi yang masuk melalui media informasi, dan kota Bandung dipilih karena banyak sekali pemain drum dan komunitas drum yang tumbuh di kota Bandung.

- **Psikografis**

Perancangan media informasi ini ditujukan kepada pemain drum yang mulai serius mempelajari lebih jauh mengenai alat musik drum.

III.1.2 Khalayak Sasaran Sekunder

Khalayak sasaran Skunder merupakan target tambahan di luar Khalayak sasaran utama atau primer, dimana Khalayak sasaran ini juga mempunyai minat terhadap alat musik drum. Khalayak sasaran sekunder ini meliputi orang tua anak, guru drum, penjual alat musik stik drum dan masyarakat dari semua kalangan.

III.1.2.1 *Consumer Insight*

Consumer Insight adalah suatu keinginan yang ada di dalam seseorang. Masyarakat yang ingin lebih seris mempelajari alat musik drum dengan harapan agar permainan drum dapat lebih baik lagi dan agar dapat menambah ilmu juga menemukan karakter suara yang diinginkan.

III.1.2.2 *Consumer Journey*

Consumer Journey adalah suatu kebiasaan yang sering dilakukan oleh seorang konsumen ketika ingin membeli sesuatu adalah mencari informasi tentang spesifikasi produk yang ingin dibeli oleh konseumen. Teknologi yang semakin

maju seperti sekarang ini konsumen tidak usah lagi datang langsung ke toko musik jika hanya ingin mengetahui informasi tentang spesifikasi stik drum yang ingin dibeli, akan tetapi cukup dengan mencarinya di internet.

Tabel III.1 *Consumer Journey*
Sumber : Pribadi (2017)

No	Kegiatan	Tempat	*Point of Contact*
1	Bangun Tidur	Kamar tidur, rumah	*Smartphone*, Internet, Media sosial
2	Pergi ke Kantor/kampus	Jalan raya	Poster, stiker, gantungan kunci, buku, tas stik drum
3	Kantor/kampus	Kantor, sekolah, kampus	Poster, stiker, mug, gantungan kunci, buku
4	Istirahat	Warung, rumah makan, kantin	Poster, mug, stiker, *smartphone*, internet, media social
5	Rumah	Rumah	Poster, mug, stiker, *smartphone*, internet, media social Tv
6	Latihan musik	Toko musik, studio musik	Poster, stiker, gantungan kunci, buku, tas stik drum

Setelah tabel *journey* diatas diperoleh informasi tempat dan benda yang sering dijumpai oleh pemain drum. Tempat dan benda tersebut adalah tempat tinggal, ruang belajar, Sekolah, kampus, toko musik, studio musik, *smartphone*, internet, media sosial, poster, stiker, dan lain-lain. Benda dan tempat tersebut memungkinkan untuk dijadikan sebagai media informasi.

III.2 Strategi Perancangan

Strategi perancangan terdiri dari dua kata yaitu “strategi” dan “perancangan”, yang masing-masing kata mempunyai pengertian tersendiri. Strategi adalah cara yang ditetapkan untuk mencapai sebuah tujuan. Sedangkan perancangan adalah

suatu aktivitas pembuatan usulan-usulan yang merubah sesuatu yang telah ada menjadi sesuatu yang lebih baik.

Strategi perancangan mengenai stik drum reguler ini memerlukan beberapa metode, seperti menentukan cara penyampaian informasi yang ingin disampaikan tentang stik drum reguler ini lebih efektif, dan juga menentukan gaya visual yang menarik dengan sudut pengambilan gambar dan penggunaan tipografi, untuk kalangan remaja. Setelah menentukan cara bagai mana penyampaian dan gaya visual yang tepat, selanjutnya merancang media informasi edukatif yang berisikan pengetahuan tentang macam-macam stik drum reguler, serta menjelaskan secara detail ukuran, bahan-bahan, bentuk dan karakter suara yang di hasilkan dari stik drum reguler.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Komunikasi adalah suatu proses penyampaian informasi atau ide dari satu pihak ke pihak lainnya. Pada umumnya komunikasi dilakukan secara lisan yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak. Dalam perancangan ini bertujuan untuk memberikan informasi tentang karakter suara yang dihasilkan dari setiap ukuran, bahan dan bentuk juga karakter suara stik drum agar dapat mengetahui masing-masing stik drum, agar informasi yang didapat bisa diberikan dan diharapkan dapat mudah dimengerti dan mudah dipahami.



Gambar III.1 Contoh Video Vic Firth Talawand Drumstick Review
Sumber : https://www.youtube.com/watch?v=467oBnBEdxY&t=216s
(Diakses pada 20/04/2017)

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Pendekatan komunikasi dalam perancangan ini meliputi pendekatan verbal dan pendekatan non verbal (visual). Pendekatan tersebut diharapkan memberikan efek ketertarikan terhadap khalayak sasaran dalam memahami pesan yang disampaikan, dengan komunikasi yang disajikan dalam bentuk konten media.

- **Pendekatan Verbal**

Pendekatan verbal adalah proses penyampaian pikiran, pesan atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan simbol yang menggunakan satu kata maupun lebih sebagai medianya (Nurlela, 2015).

Pendekatan verbal juga penting sebagai penarik perhatian dari konsumen selain dari informasinya, pendekatan ini berkaitan dengan pendekatan verbal pada umumnya yang berkaitan dengan khalayak sasaran dan tentu saja dengan penyesuaian gaya pada saat penenyampaian informasi. Pendekatan verbal menggunakan dua bahasa, yaitu bahasa Indonesia dan Inggris, namun pada informasinya bahasa Indonesia lebih dominan karena sebagai bahasa utama dalam

informasi, Karena bahasa Indonesia akan lebih mudah dimengerti oleh khalayak sasaran. Sedangkan bahasa Inggris digunakan untuk menamaan sebuah benda atau istilah, seperti *snare, symbal* dan lain sebagainya.

- **Pendekatan Visual**

Pendekatan visual adalah proses penyampaian pesan kepada orang lain dengan tidak menggunakan kata-kata melainkan dengan visual atau gambar. Pendekatan visual yang digunakan adalah dalam bentuk audio visual, karena penyampaiannya pesan tentang stik drum reguler lebih cocok. Dengan pengambilan gambar lebih menekankan detail dari foto dari informasi yang ingin disampaikan. Untuk setiap *scene* bagian-bagian stik drum yang dijelaskan akan ditambahkan tipografi, dan menambahkan gambar detail untuk memperjelas informasi yang disampaikan.



Gambar III.2 Jimb Modern Jazz Collection
Sumber : https://www.youtube.com/watch?v=uuYx7l5WRYo&t=3s (2017)
(Diakses pada 20/04/2017)

III.2.3 Materi Pesan

Materi pesan yang akan disampaikan adalah berupa media informasi yang dpat memberikan pengetahuan kepada pemain drum khususnya pemain drum pemula tentang ukuran, bentuk, bahan dan karakter suara yang dihasilkan dari setiap stik drum reguler dalam bentuk audio visual.

Sehingga akan memudahkan dalam penyampaian pesan media informasi stik drum reguler kepada khalayak sasaran.

III.2.4 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang digunakan dalam perancangan media informasi ini adalah dengan gaya bahasa penegasan karena harus menjelaskan secara detail tentang

bagian-bagian stik drum, dengan menggunakan bahasa Indonesia sehari-hari dan juga dipadukan dengan beberapa bahasa Inggris agar informasi dapat tersampaikan dengan baik.

III.2.5 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yaitu cara yang dipilih untuk membantu menyampaikan informasi kepada khalayak sasaran agar tersaimpaikan dengan baik. Memberikan sebuah pembelajaran kepada khalayak sasaran untuk dapat memahami macam-macam stik drum reguler.

Untuk menyampaikan informasi perlu strategi kreatif yang diantaranya :

a. *Storyline*

Storyline merupakan inti dari naskah yang dibuat seperti alur cerita. Dalam perancangan video ini *storyline* akan dibagi menjadi tiga *storyline* dijelaskan seperti berikut:

Tabel III.2 *Storyline* 1
Sumber : Pribadi (2017)

No	Gambar	Waktu	Keterangan
1	Pembukaan dari instruktur memainkan drum secara singkat	00.00-00.05	Pembukaan dengan logo dari Heartbeat drum sticks
2	Penjelasan singkat mengenai stik drum reguler	00.05-01.45	Pemeran menjelaskan tentang stik drum
3	Instruktur menjelaskan berbagai macam stik drum reguler	01.45-02.30	Memperlihatkan bagian stik drum
4	Cuplikan macam-macam stik drum reguler	02.30-03.50	Video dari setiap macam stik drum
5	Penjelasan Bahan dari setiap stik drum	03.50-05-00	Penjelasan tentang bahan
6	Cuplikan mengenai suara yang dihasilkan dari stik drum	05.00-06.25	Suara yang di hasilkan dari stik drum
7	Pesan dan saran dari instruktur mengenai pemilihan stik drum	06.25-07.00	Menjelaskan tentang stik yang sudah dibahas

No	Gambar	Waktu	Keterangan
8	Penutupan	07.00-07.05	Penutupan dengan menampilkan logo dari *mandatory*

Tabel III.3 *Storyline* 2
Sumber : Pribadi (2017)

No	Gambar	Waktu	Keterangan
1	Pembukaan dari instruktur memainkan drum secara singkat	00.00-00.05	Pembukaan dengan logo dari Heartbeat drum sticks
2	Cuplikan macam-macam ukuran stik drum reguler	00.05-01.45	Pemeran menjelaskan tentang ukuran stik drum
3	Penjelasan ukuran dari setiap stik drum	01.45-02.30	Memperlihatkan satu persatu ukuran stik drum reguler
4	Cuplikan mengenai suara yang dihasilkan dari stik drum	02.30-03.50	Setiap ukuran stik dicoba untuk mencari perbandingan suara
5	Pesan dan saran dari instruktur mengenai pemilihan stik drum	03.50-05.00	Menjelaskan tentang stik yang sudah dibahas
6	Penutupan	05.00-05-05	Penutupan dengan menampilkan logo dari *mandatory*

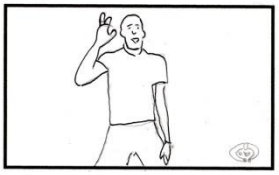
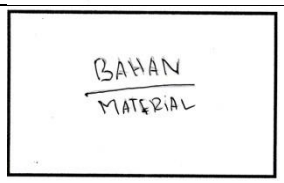
Tabel III.4 *Storyline* 3
Sumber : Pribadi (2017)

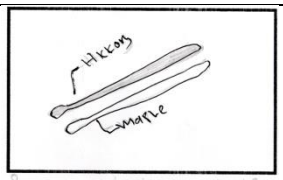
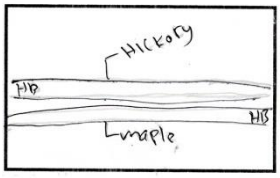
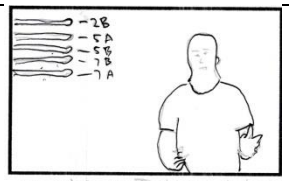
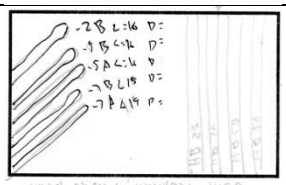
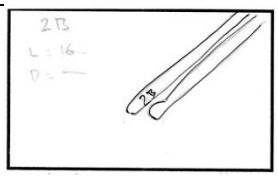
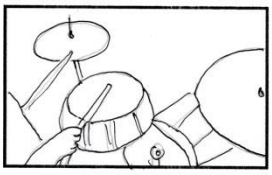
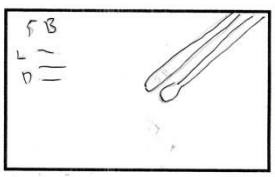
N0	Gambar	Waktu	Keterangan
1	Pembukaan dari instruktur memainkan drum secara singkat	00.00-00.05	Pembukaan dengan logo dari Heartbeat drum sticks
2	Cuplikan macam-macam tip stik drum reguler	00.05-01.45	Pemeran menjelaskan tentang tip stik drum
3	Penjelasan tip dari setiap stik drum	01.45-02.30	Memperlihatkan satu persatu tip stik drum reguler
4	Cuplikan mengenai suara yang dihasilkan dari stik drum	02.30-03.50	Setiap tip stik dicoba untuk mencari perbandingan suara
5	Pesan dan saran dari instruktur mengenai pemilihan stik drum	03.50-05.00	Menjelaskan tentang stik yang sudah dibahas
6	Penutupan	05.00-05-05	Penutupan dengan menampilkan logo dari *mandatory*

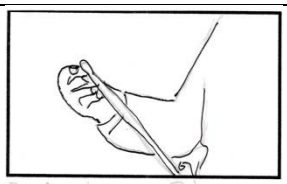
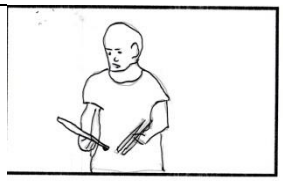
b. *Storyboard*

Setelah pemaparan *storyline* maka perancangan dilanjutkan dengan pembuatan *storyboard*, *storyboard* yaitu merupakan deskripsi dari setiap adegan yang ada pada *storyline* yang dikembangkan kedalam sketsa visual dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel III.5 *Storyboard*
Sumber : Pribadi (2017)

No	Gambar	Waktu	Keterangan
1		**00.00-00.05**	Opening dengan logo dari Heartbeat drum sticks
2		**00.05-00.15**	Judul video dari stik drum reguler
3		**00.15-01.45**	Pengenalan *talent*
4		**01.45-02.50**	Menjelaskan tentang apa itu stik drum reguler
5		**02.50-02-55**	Sub Judul yaitu bahan/material
6		**02.55-03.40**	Membuka pembahasan tenatang bahan-bahan stik drum reguler

No	Gambar	Waktu	Keterangan
7		**03.40-04.50**	Menjelaskan bahan yang digunakan secara detail
8		**04.50-05.00**	Memperlihatkan jenis stik drum yang menggunakan bahan kayu yang berbeda
9		**05.00-05.15**	Kesimpulan dari pembahasan stik drum reguler dengan bahan hickory dan maple
10		**00.05-00.10**	Sub Judul yaitu ukuran/*size*
11		**00.10-01.50**	Menjelaskan macam-macam ukuran stik drum
		**01.50-02-00**	Macam-macam Stik drum
		**02.00-02.15**	Menjelaskan ukuran 2b
		**02.15-02.50**	Contoh suara dari stik drum
		**02.50-03.25**	Menjelaskan ukuran stik 5B

No	Gambar	Waktu	Keterangan
		**03.25-02.50**	Menjelaskan tentang Tip atau ujung dari stik drum
		**02.50-03.43**	Kesimulan dan penutupan
		**03.43-03.50**	Diakhiri dengan logo dari Heartbeat drum stick

III.2.6 Strategi Media

Media adalah hal yang penting sebagai alat untuk menyampaikan pesan kepada khalayak sasaran. Maka Strategi media yang digunakan yang sesuai dan mudah dipahami oleh khalayak dengan baik. Dalam perancangan ini media yang dipilih berupa media informasi yang diantaranya terdapat media utama dan media pendukung. Media utama berisikan tentang informasi yang lengkap untuk disampaikan kepada khalayak. sedangkan media pendukung adalah sebahai pelengkap yang menunjang dari media utama.

III.2.6.1 Media Utama

Media utama dalam perancangan ini merupakan sebuah video pembelajaran mengenai ukuran, bahan, dan karakter suara yang dihasilkan dari stik drum reguler untuk pemula. Video akan dibuat dalam tiga bagian bahan, ukuran dan jenis tip dengan durasi yang berbeda, dan menggunakan model untuk meragakan juga sekaligus memberikan informasi mengenai stik drum reguler, lalu video yang akan diunggah kedalam jejaring sosial Youtube dan beberapa media pendukung.

III.2.6.2 Media Pendukung

Media pendukung adalah media lain yang digunakan untuk menunjang media utama. Media pendukung juga dapat dimanfaatkan untuk mempromosikan media utama. Berikut adalah media pendukung yang akan digunakan :

1. Poster

   Poster merupakan sebuah sarana penyampaian informasi yang sudah lama dipergunakan karena sifatnya jelas, sederhana dan menarik perhatian. Poster dipilih menjadi media pendukung karena efektif dalam penyampaian pesan kepada khalayak sasaran.

2. Inforgafis

   Poster inforgafik adalah sebuah sarana penyampaian informasi bentuk visual data dengan menyampaikan informasi kompleks kepada pembaca agar dipahami lebih mudah. Infografis dipilih menjadi media pendukung karena efektif dalam penyampaian pesan kepada khalayak sasaran. Karena khalayak sasaran lebih mudah mencerna banyaknya informasi dengan cepat dan mudah.

3. *X-banner*

   X-banner merupakan bentuk media informasi cetak yang menggunakan print digital *x-banner* pada umumnya memiliki bentuk vertikal atau portrait dan disangga oleh tiang berbentuk silang.

4. *Cover* Stik drum

   Cover stik drum pada umumnya digunakan untuk mengemas sepasang stik drum agar tidak tercecer dan rapih dan juga agar mudah dalam mengemas untuk penjualan.

5. Stiker

   Stiker adalah media informasi visual berupa lembaran kecil kertas atau plastik yang ditempelkan. Stiker juga sebagai media pengantar pesan yang baik dan tahan dalam jangka waktu yang lama

6. Tas Drum *Stick*

   Tas Drum *Stick* adalah tempat untuk menyimpan dan membawa stik drum ataupun alat yang berhubunga dengan drum.

7. Kaos

   Kaos adalah jenis pakaian yang tidak memiliki kancing dan memiliki lengan pendek. pakaian sederhana ringan untuk tubuh bagian atas, biasanya lengan pendek. Kaos dijadikan media pendukung agar masyarakat dapat mengingat.

8. Media sosial

   Media digital saat ini juga sangat berkontribusi terhadap perkembangan informasi, sehingga penempatan video mengenai stik drum reguler/kayu akan di unggah ke situs Youtube, Instagram dan Facebook agar informasi mengenai video stik drum reguler ini dapat dengan mudah di lihat.

III.2.7 Strategi Distribusi

Strategi distribusi merupakan penyampaian pesan kepada khalyak sasaran yang dilakukan dalam waktu tertentu. Waktu yang di gunakan untuk pendistribusian dua bulan yaitu bulan Maret sampai Juni 2018. Video mulai diunggah di bulan maret, sedangkan media pendukung disebar pada bulan Maret sampai Juni. Bulan ini dipilih karena pada bulan tersebut banyak sekali acara-acara mengenai drum.

1. Tempat

   Video akan disebar pada beberapa media seperti: Youtube, dalam penyebaran media pendukung informasi seperti poster akan disebar di toko-toko musik yang ada di kota Bandung, dan studio-studio musik. Distribusi media pendukung difokuskan pada 2 toko musik yang besar di Bandung dan studio musik yang ada di Bandung antara lain yaitu:

Tabel III.6 Tempat Distribusi
Sumber : Sumber pribadi (2017)

No	Nama	Tempat
1	Toko Tiga Negri	Jalan Soka No.4
2	Toko Musik Nada	Jalan Naripan No.111
3	Studio Vandani	Jln Sekar tongeret no 19
4	Soffa Studio	Jl. Surapati no 197
5	Pieces studio	Ujung berung
6	M3 Studio	sekeloa
7	Masterplan recording chamber	jl.golf 3 no.18

2. Waktu

   Waktu yang di gunakan untuk pendistribusian dua bulan yaitu bulan Maret dan Juni 2018.

Tabel III.7 Waktu Distribusi
Sumber : Sumber pribadi (2017)

No	Media	Maret 2018	April 2018	Mei 2018	Juni 2018
1	Poster	✓	-	-	-
2	Inforgafis	✓	-	-	-
3	X-banner	✓	-	-	-
4	Kaos	-	✓	-	-
5	Stiker	-	✓	✓	✓
6	DVD	-	✓	✓	-
7	Tas Stik drum	-	✓	-	✓

3. Cara Distribusi

   Media utama yang berbentuk Video akan diunggah pada akun Youtube Heartbeat Drum Stick. Sedangkan pendistribusian media pendukung seperti poster akan disebar dan dipasang di acara drum yang berlangsung pada bulan Maret sampai Juni, juga di tempel di studio dan toko musik di Bandung. *Merchandise* akan mendapatkan jika membeli produk Heartbeat Stick di dua toko dalam kurun waktu dua bulan yaitu bulan Maret sampai Juni, di bulan Maret sampai Juni dipilih karena banyak sekali acara-acara musik seperti Bandung Drums Day, Indonesia Drum dan Perkusi Festival khususnya drum yang dibuat diberbagai kota besar termasuk kota Bandung.

III.2.8 Mandatory

Mandatory adalah lembaga yang menjadi landasan media informasi ini tersebar atau dipublikasikan. Biasanya dari lembaga swasta untuk prihal masalah informasi mengenai masalah umum atau juga lembaga negara untuk masalah sosial dan masyarakat. Dalam perancangan media informasi stik drum ini deperlukan *Mandatory* sebagai bagian yang akan menjadi penanggung jawab dalam pemproduksian video dan *mandatory* tersebut adalah Heartbeat Drum Stick.



Gambar III.3 Logo Heartbeat Drum Stick
Sumber : https://lh4.googleusercontent.com/-IDmT-CnCZns/AAAAAAAAAAI/AAAAAAAABaA/8esWyNrJ8MU/photo.jpg
(Diakses pada 04/05/2017)

III.3 Konsep Visual

Konsep visual adalah awal dari sebuah ide yang didapat melalui sebuah proses pendekatan dan pendalaman materi dari semua permasalahan. Konsep visual terdapat bebrapa inforgafis yang ditampilkan juga menggunakan sudut pengambilan gambar yang menunjukan detail. Konsep visual dalam video ini adalah dengan menampilkan narasumber untuk menunjukan dan menjelaskan semua stik drum reguler, dengan narasumber ini adalah Albert Dragtan yang juga seorang drummer professional yang sudah berpengalaman dalam industri musik dibandung dan diharapkan dapat menjadi daya tarik bagi khalayak sasaran untuk tertarik menonton video yang diunggah di Youtube.

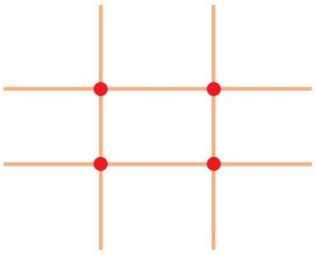
III.3.1 Format Film

Format film berisikan definisi teknis mengenai pengambilan gambar pada perancangan video ini. Video menggunakan format NTSC DV 720x480 Pixel ukuran ini dirasa cukup untuk diunggah ke dalam Youtube dan akan sangat baik jika diputar di *smartphone*.

III.3.2 Tata Letak

Tataletak merupakan usaha untuk menyusun, menata, atau memadukan elemen-elemen komunikasi grafis (teks, gambar, tabel) menjadikan komunikasi visual yang komunikatif, estetik dan menarik. Dalam video informasi ini menggunakan angle yang berbeda, normal *angle*, *high angle*, juga menggunkan *medium shot*, *close up* dan *big close up* agar dapat memperlihatkan dengan jelas bentuk stik

drum saat digunakan. Dengan menggunakan komposisi *rules of thirds* yaitu dengan menempatkan empat titik mata untuk mendapatkan *point of interest*.



Gambar III.4 *Rules of Thirds*
Sumber : Pribadi (2017)

III.3.3 Tipografi

Tipografi adalah suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf. Untuk tipografinya sendiri, video ini menggunakan jenis-jenis huruf yang dinamis agar dapat mudah terbaca dan tersampaikan dari setiap pesan. Adapun contoh dari tipografi yang dipakai untuk penulisan nama stik dan judul dalam video ini menggunakan font *Helvetica Bold* untuk tulisan utama.

Font Helvetica Bold digunakan untuk judul atau subjudul karena bentuk font yang tegas dapat membuat kesan yang serius.



Gambar III.5 Helvetica Bold
Sumber : Pribadi (2017)

Helvetica dipilih sebagai mengisi konten atau *body text* karena mempunyai tingkat keterbacaan yang tinggi.

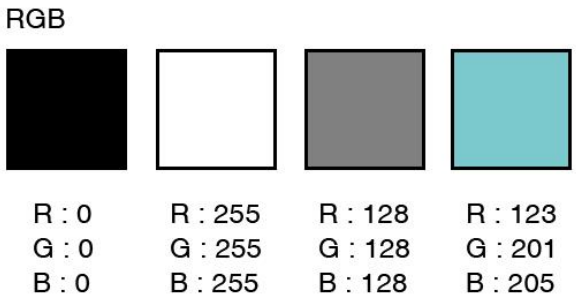


Gambar III.6 Helvetica
Sumber : Pribadi (2017)

III.3.4 Warna

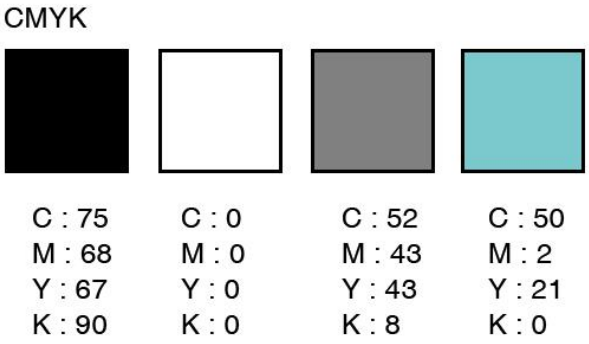
Warna adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih). Pada proses perekaman video ini menggunakan alat bantu seperti: lampu *flood* sebagai alat penerangan ketika proses perekaman video berlangsung. Dengan penggunaan latar belakang berwarna hitam bertujuan agar audien fokus melihat ke satu objek didepan yaitu pemeran atau narasumber yang sedang menjelaskan informasi. Ditambah juga warna-warna alami kayu, dengan menampilkan warna dalam elemen grafik yang ada dalam video serta warna yang akan di tampilkan dimedia cetak yaitu warna seperti: hitam, biru, abu-abu dan putih.

RGB adalah singkatan dari Red - Green – Blue, dipakai untuk *input devices* seperti scanner maupun *output devices* seperti *display* monitor. Warna RGB digunakan untuk media elektornik seperti video yang akan dibuat.



Gambar III.7 Warna RGB
Sumber : Pribadi (2017)

Warna CMYK adalah warna yang berdasar pada pigmen warna (zat warna) yang umumnya dipakai dalam teknologi pencetakan. CMYK digunakan untuk media pendukung yang dicetak seperti poster,flayer, stiker dan media yang dicetak lainnya.



Gambar III.8 Warna CMYK
Sumber : Pribadi (2017)

III.3.5 Audio

Audio dalam perancangan ini berbentuk *backsound* berupa musik untuk membuat video lebih menarik dan tidak membosankan. Musik yang di gunakan berjenis musik hip hop & rap instrumental, ada tiga musik yang digunakan dalam video ini Joakim Karud yang berjudul “Rock Angle” untuk video pertama, “Fresh Start” dilagu kedua dan “By the Croft” dilagu ketiga.

Lagu ini dipilih karena memiliki beat moderen, musik ini juga bebas dari hak cipta. Selain mengambil dari musik yang sudah ada audio juga menggunakan suara drum yang direkam langsung.