BAB III. STRATEGI PERANCANGAN & KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran merupakan salah satu hal yang penting dalam proses perancangan suatu karya. Sebelum menentukan media apa yang akan digunakan untuk menginformasikan suatu pesan, perlu dilihat seperti apa khalayak *(audience)* yang akan menjadi sasaran perancangan, agar pesan yang ingin disampaikan dapat diterima oleh sasaran yang diinginkan.

- **Demografis**
  - Sasaran : Remaja Akhir
  - Usia : 18 – 21 tahun
  - Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan
  - Pendidikan : Perguruan Tinggi
  - Pekerjaan : Mahasiswa

  Menurut Kartono (1990), kategori remaja akhir mempunyai rentang usia 18 hingga 21 tahun. Remaja akhir dipilih karena pada masa mengikuti pendidikan di perguruan tinggi sebagai mahasiswa, khalayak cenderung dapat berpikir secara kritis mengenai informasi yang diterimanya, sehingga diharapkan pesan yang disampaikan dapat diterima secara baik.

- **Geografis**

  Khalayak yang menjadi sasaran perancangan informasi ini ialah remaja akhir yang berdomisili di kota-kota besar di Indonesia. Hal ini dikarenakan khalayak yang berada pada wilayah geografis tersebut akan lebih mudah mengakses internet sehingga informasi yang diinginkan dapat diperoleh secara lengkap.

- **Psikografis**

  Menurut Sumarwan (2001), psikografis adalah suatu instrumen untuk mengukur gaya hidup, yang memberikan pengukuran kuantitatif dan biasa dipakai untuk menganalisis data yang sangat besar. Remaja akhir akan cenderung mencari tahu lebih lanjut mengenai informasi yang diterimanya agar informasi dapat dimengerti secara utuh, juga untuk mengetahui kebenaran informasi tersebut.

Pada masa remaja akhir, kondisi emosional remaja sudah cenderung mantap dan stabil. Remaja sudah mengenal dirinya dan ingin hidup dengan pola hidup yang digariskan sendiri dengan keberanian (Kartono,1990). Remaja mulai memahami arah hidupnya dan menyadari tujuan hidupnya. Juga sudah mempunyai pendirian tertentu berdasarkan satu pola yang jelas yang baru ditemukannya.

- ***Consumer Insight***

  Consumer insight sebagai suatu proses mencari tahu secara lebih mendalam dan holistik, tentang latar belakang perbuatan, pemikiran dan perilaku seorang konsumen yang berhubungan dengan produk dan komunikasi iklannya (Maulana, 2009). Khalayak sasaran yang dituju adalah remaja akhir dengan kecenderungan banyak mengakses internet dan juga media sosial. Masyarakat tertarik mengenai kisah hidup Tan Malaka jika infromasi ditampilkan dalam bentuk audio visual dibandingkan jika hanya berbentuk teks atau tulisan saja.

- ***Consumer Journey***

  Diperlukan perencanaan yang baik agar penyampaian ide yang sudah ditampilkan dalam bentuk media dapat menjangkau sasaran yang tepat. Untuk itulah dibutuhkan daftar aktifitas dari khalayak sasaran yang dapat memberikan gambaran mengenai waktu yang digunakan khalayak sasaran untuk mengakses media tersebut.

  Tabel digunakan untuk menjelaskan poin-poin media yang disentuh dan dilihat oleh khalayak sasaran.

Tabel III.1 Tabel *Consumer Insight*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

No.	**Waktu**	**Kegiatan**	**Lokasi**	***Point Of Contact***
1	05.00 WIB	Bangun Tidur	Kamar	Handphone
2	06.00 WIB	Mandi	Kamar mandi	Alat mandi
3	06.30 WIB	Bersiap menuju kampus	Kamar, Ruang Keluarga	Poster, Stiker

4	06.45 WIB	Berangkat ke kampus	Jalan, Kendaraan pribadi	Gantungan kunci, *Flyer,* Baliho, Stiker, *Billboard*
5	07.00 WIB	Masuk kelas	Kampus	Buku, Handphone
6	10.00 WIB	Istirahat	Kantin	Handphone/ Internet, Poster, *Flyer*, T-shirt, *Patch*
7	11.00 WIB	Masuk Kelas	Kampus	Buku, Handphone
8	15.00 WIB	Istirahat	Kantin	Handphone/ Internet, Poster, *Flyer*, T-shirt, *Patch*
9	17.00 WIB	Pulang dari kampus	Jalan, Kendaraan pribadi	Gantungan kunci, *Flyer,* Baliho, Stiker, *Billboard*
10	18.00 WIB	Sampai di rumah	Kamar	Laptop, Handphone, Internet, Stiker
11	18.30 WIB	Istirahat	Ruang keluarga, Kamar	Laptop, Handphone, Internet, Stiker

III.2 Strategi Perancangan

Strategi perancangan merupakan tahap selanjutnya setelah menentukan khalayak sasaran dan agar informasi dapat diberikan secara efektif dan efisien. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, strategi adalah rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus, sedangkan perancangan adalah proses atau perbuatan merancang. Dengan kata lain, strategi perancangan merupakan

suatu rencana dalam membuat suatu rancangan yang akan disampaikan untuk memenuhi suatu sasaran khusus.

Pada perancangan informasi mengenai kisah hidup Tan Malaka ini, digunakan video animasi sebagai media utamanya. Video animasi ini dibagi menjadi beberapa bagian, dari mulai masa kecilnya, keberangkatan ke Belanda, kembalinya Tan Malaka ke Indonesia, hingga diasingkan dari Indonesia. Perancangan ini mengambil berbagai peristiwa menarik dari kehidupan Tan Malaka dan juga perjuangannya dalam kemerdekaan Indonesia. Dengan video animasi ini, diharapkan khalayak mendapatkan informasi mengenai sosok pahlawan nasional Indonesia bernama Tan Malaka.

Menurut Kusrini (2007), informasi merupakan data yang sudah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi orang yang menggunakannya. Hasil pengolahan data tersebut memiliki manfaat dalam pengambilan keputusan atau manfaat untuk mendukung sumber informasi. Informasi dapat disampaikan secara langsung kepada khalayak maupun melalui sebuah media yang berfungsi untuk membantu terjadinya proses komunikasi tersebut.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Komunikasi bertujuan untuk menciptakan pemahaman bersama atau mengubah persepsi, bahkan perilaku (Nugroho,2004). Jadi komunikasi adalah upaya untuk menyampaikan sebuah pesan kepada khalayak. Tujuan komunikasi yang ingin dicapai dalam perancangan ini antara lain:

- Mengetahui kisah hidup Tan Malaka dan peranannya dalam kemerdekaan Indonesia.
- Menginspirasi generasi muda melalui pemikiran-pemikiran Tan Malaka yang progresif.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Menurut Effendy (2006), komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberi tahu atau mengubah sikap, pendapat, atau perilaku, baik langsung secara lisan maupun tak langsung melalui sebuah media. Pendekatan komunikasi akan dilakukan melalui pendekatan verbal, visual, dan audio.

- **Pendekatan Verbal**

  Pendekatan verbal yang digunakan dalam perancangan ini hanya menggunakan bahasa Indonesia, dengan bahasa yang cenderung baku, sesuai dengan bahasa yang digunakan oleh masyarakat pada masa hidupnya Tan Malaka. Informasi yang disampaikan berupa teks maupun suara, dengan jumlah teks yang tidak terlalu banyak agar tidak membosankan.

- **Pendekatan Visual**

  Pendekatan visual yang digunakan dalam perancangan ini adalah dengan menampilkan sebuah video animasi. Animasi adalah sebuah proses perekaman dan pemutaran ulang sekumpulan gambar tak bergerak untuk mencapai ilusi dari gerakan yang kontinu (Fernandez,2002). Kesan dramatis akan ditampilkan dengan menggunakan gambar siluet disetiap adegannya.

- **Pendekatan Audio**

  Pendekatan audio yang digunakan dalam perancangan ini adalah dengan memasukkan latar suara yang sesuai dengan suasana dan tempat kejadian setiap adegan. Juga dimasukkan narasi yang akan menjelaskan situasi yang sedang terjadi di setiap adegannya. Lagu latar yang digunakan bernuansa dramatis yang didominasi oleh musik instrumen dari piano dan biola.

III.2.3 *Mandatory*

Mandatory dari perancangan informasi kisah hidup Tan Malaka ini adalah Komunitas Historia Indonesia (KHI). KHI merupakan organisasi nirlaba-independen yang bergerak dalam bidang sejarah, kebudayaan, pendidikan dan pariwisata. KHI didirikan di Jakarta pada 22 Maret 2003 oleh Asep Kambali, mahasiswa Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Jakarta (UNJ).

KHI menghadirkan berbagai acara yang mampu menarik minat generasi tua dan muda untuk semakin mencintai sejarah. Berwisata malam di kota tua Jakarta,

menjelajahi kampung-kampung Tionghoa, atau menginap semalam di museum. Semua program menarik ini disajikan secara reguler oleh KHI.

Program yang cukup dikenal dari komunitas ini adalah *Heritage Trail* Pecinan Tangerang, *Walking Tour* Soempah Pemoeda, *Tour de Busway*, Wisata Malam Kota Tua, dan *Night at The Museum*.

Gambar III.1 Logo Komunitas Historia Indonesia (KHI)
Sumber: http://www.komunitashistoria.com/

III.2.4 Materi Pesan

Materi pesan yang ingin disampaikan adalah informasi mengenai kisah hidup Tan Malaka sejak menjelang kepergiannya ke Belanda hingga akhir hidupnya dan peranannya dalam perjuangan kemerdekaan Indonesia. Semangat Tan Malaka dalam melawan penindasan dan penjajahan juga akan menimbulkan semangat nasionalisme para khalayak sasaran. Selain itu sifatnya yang tidak mudah menyerah dan pemikirannya yang progresif merupakan nilai positif dari sosok Tan Malaka.

III.2.5 Gaya Bahasa

Gaya bahasa merupakan bentuk retorik, yaitu penggunaan kata-kata dalam berbicara dan menulis untuk meyakinkan atau mempengaruhi penyimak dan pembaca (Tarigan,1985). Pemilihan gaya bahasa yang efektif akan mempermudah penyampaian pesan yang akan diterima oleh khalayak sasaran. Gaya bahasa yang terdapat dalam media ini beberapa menggunakan majas personifikasi, yaitu gaya bahasa yang memberikan karakteristik atau sifat-sifat manusia kepada benda yang tidak hidup, seolah benda tersebut bernyawa dan mempunyai sifat seperti manusia. Personifikasi dipilih agar verbal yang disajikan terlihat atau terdengar lebih dramatis.

III.2.6 Strategi Kreatif

Strategi kreatif yang digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai kisah hidup Tan Malaka ini dengan menggunakan judul “Tan Malaka, Sang Pahlawan

Nasional yang Terlupakan". Judul tersebut dipilih dengan mengadaptasi dari judul seri buku TEMPO mengenai Tan Malaka yang berjudul "Tan Malaka: Bapak Republik yang Dilupakan". Dipilihnya judul diatas agar informasi mengenai kaitan Tan Malaka sebagai sosok pahlawan nasional dapat tergambarkan sejak awal, mengingat tidak banyak dari khalayak sasaran yang mengetahui pahlawan nasional bernama Tan Malaka.

- ***Copywriting***

  Menurut kamus Oxford*, copywriting* adalah kegiatan penulisan teks yang bertujuan untuk membuat iklan atau bentuk lain dari pemasaran. *Copy* adalah konten yang memiliki tujuan untuk meningkatkan kesadaran pada iklan yang pada akhirnya dapat khalayak untuk melakukan tindakan tertentu. *Copywriting* diaplikasikan dalam media utama dan berbagai media pendukung sesuai tujuannya dalam tahapan AISAS *(Attention, Interest, Search, Action, Share).*

- ***Storyline***

  Storyline dari video animasi ini mengikuti alur hidup Tan Malaka dari sejak sebelum keberangkatannya ke Belanda hingga ke penghujung hidupnya di Indonesia. Memilih alur cerita maju, agar rentetan peristiwa dalam kisah Tan Malaka dapat dimengerti secara baik dan lengkap. Dari banyaknya peristiwa yang terjadi, dipilih beberapa peristiwa yang menarik dan penting dalam peran Tan Malaka sebagai salah satu sosok pahlawan nasional kemerdekaan Indonesia. Dalam setiap adegannya, video animasi diiringi oleh suara narator yang menceritakan adegan yang terjadi secara lebih detail.

- ***Storyboard***

  Setelah menentukan *storyline,* maka langkah selanjutnya adalah menggambarkan jalan cerita tersebut ke dalam visual gambar yang akan menjadi acuan sebelum menjadi bentuk visual akhir. Setiap adegan dalam *storyline* diubah menjadi satu atau lebih bentuk visual *storyboard,* sesuai dengan peristiwa yang sedang berlangsung.

III.2.7 Strategi Media

Berdasarkan karakteristik khalayak sasaran, analisa *consumer insight,* dan *consumer journney,* maka langkah selanjutnya adalah menentukan strategi media agar dapat mancapai sasaran yang diinginkan. Strategi media dimulai dengan menentukan media apa yang akan digunakan sebagai media utama, lalu dilanjutkan dengan memilih beberapa media pendukung. Media pendukung harus sesuai dengan berbagai aspek dari khalayak sasaran yang telah ditentukan sebelumnya.

- **Media Utama**

  Media Utama yang digunakan dalam perancangan informasi mengenai kisah hidup Tan Malaka ini adalah video animasi dengan judul "Tan Malaka, Pahlawan Nasional yang Terlupakan". Video animasi ini akan ditayangkan di sebuah situs berbagi video yang bernama Youtube, karena khalayak sasaran yang dituju merupakan pengguna aktif dari situs tersebut.

  - Video

    Menurut KBBI, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Audio dan visual merupakan dua elemen terpenting dalam sebuah video, namun video dapat tetap berjalan tanpa adanya audio atau suara.

    Video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup (Arsyad,2011). Jadi video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, dan menyingkat atau memperpanjang waktu dalam suatu keadaan tertentu.

  - Animasi

    Menurut Fernandez (2002), animasi adalah sebuah proses perekaman dan pemutaran ulang sekumpulan gambar tak bergerak untuk mencapai ilusi dari gerakan yang kontinu. Animasi

merupakan suatu teknik dalam pembuatan karya audio visual yang berdasarkan atas pengaturan waktu dalam gambar. Gambar yang telah dirangkai dari beberapa potongan gambar yang bergerak kemudian akan terlihat seakan nyata.

- **Media Pendukung**
  - Poster

    Poster berperan dalam tahapan attention karena fungsinya untuk menarik perhatian dari khalayak sasaran yang dituju. Kontennya terdiri atas gambaran mengenai visual sosok Tan Malaka dan sedikit informasi yang terkait dengan video animasi tersebut. Jenis poster yang digunakan berupa poster cetak dan poster digital.

  - *X-Banner*

    X- Banner akan diletakkan dalam berbagai acara yang akan digagas oleh Komunitas Historia Indonesia (KHI) dan berfungsi untuk menarik perhatian khalayak sasaran untuk menjadi sebuah tanda keberadaan video animasi kisah hidup Tan Malaka. *X-Banner* juga akan berisi informasi mengenai situs resmi dan berbagai tautan untuk menonton video animasi secara daring.

  - *Banner*

    Banner menunjukan adanya acara pemutaran video animasi dan diskusi mengenai sosok Tan Malaka.

  - *Patch*

    Patch atau emblem dapat digunakan sebagai aksesoris tambahan yang ditempel pada pakaian seperti jaket, tas, topi, dll. Bentuk patch nya adalah logo dari video animasi kisah hidup Tan Malaka.

  - *Sticker*

    Sticker yang dipilih berjenis *vinyl* dan mempunyai beberapa varian bentuk, gambar, dan ukuran. Dibagikan secara gratis dalam acara pemutaran video animasi yang diselenggarakan oleh Komunitas Historia Indonesia (KHI).

- Pembatas Buku

  Khalayak sasaran dari video animasi kisah hidup Tan Malaka ini adalah mahasiswa sehingga buku menjadi media yang tidak bisa lepas dari keseharian. Jadi pembatas buku dapat menjadi media pengingat yang baik. Pembatas buku ini berisi ilustrasi sosok Tan Malaka dan kutipan-kutipan penting dari berbagai buku karya tulisnya.

- *Tote Bag*

  Tote bag sangat berguna dalam keseharian mahasiswa sebagai khalayak sasaran video animasi ini. Terdapat ilustrasi Tan Malaka di satu sisi *tote bag* dan kutipan dari Tan Malaka di sisi lainnya.

- *Mouse Pad*

  Mouse pad berfungsi sebagai alas dari *mouse*, sebuah bagian dari perangkat komputer atau laptop. Seringnya khalayak sasaran dalam memakai komputer atau laptop dapat menjadikan *mouse pad* sebagai media pengingat yang efektif.

- *T-Shirt*

  T-Shirt merupakan barang primer yang hampir setiap hari digunakan oleh khalayak sasaran. Setiap orang yang melihat akan tertuju pada kutipan dari Tan Malaka yang berada di belakang *T-shirt*. Sedangkan bagian depan terdapat logo dari video animasi Tan Malaka.

III.2.8 Strategi Distribusi

Strategi distribusi diperlukan dalam menjangkau khalayak sasaran melalui beberapa tahap yang akan dilaksanakan pada Februari 2018 sampai April 2018 di berbagai perguruan tinggi di Kota Bandung. Penyebaran media utama dan pendukung kepada khalayak sasaran menggunakan metode AISAS sebagai metode yang paling efektif dan banyak digunakan oleh media informasi atau kampanye lain.

Tabel III.2 Tabel Distribusi Media
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Media	Waktu	Jalur Distribusi
Poster Digital (*Attention*)	Februari 2018	Media Sosial
Poster Digital (*Interest*)	Maret 2018	Media Sosial
Poster Cetak (*Interest*)	Maret 2018	Lingkungan di sekitar Perguruan Tinggi di Kota Bandung
Flyer Digital (*Search*)	Maret 2018	Media Sosial
Flyer Cetak (*Search*)	Maret 2018	Perguruan Tinggi di Kota Bandung
X-Banner (*Action*)	April 2018	Acara pemutaran video animasi
Banner (*Action*)	April 2018	Acara pemutaran video animasi
Merchandise (*Share*)	April 2018	Acara pemutaran video animasi

Metode AISAS dimulai dengan tahap *Attention* (Perhatian), *Interest* (Ketertarikan), *Search* (Pencarian), lalu ke tahap *Action* (Tindakan), dan terakhir tahap *Share* (Pembagian). Berikut adalah pembagain tahapan AISAS tersebut.

- *Attention*

  Pada tahap *attention,* khalayak sasaran disuguhkan poster digital sedikit cuplikan dari video animasi Tan Malaka yang akan diunggah ke berbagai media sosial. Dengan poster ini diharapkan khalayak sasaran menjadi penasaran akan video animasi tersebut.

- *Interest*

  Pada tahap ini, media berupa poster digital dan cetak disebar dalam bentuk digital dan cetak ke berbagai kampus dan media sosial. Informasi yang terdapat dalam media sudah lebih detail dibandingkan poster yang diunggah pada tahap *attention.*

- *Search*

  Agar informasi mengenai video animasi kisah hidup Tan Malaka yang berjudul "Tan Malaka Sang Pahlawan Nasional Yang Terlupakan" ini dapat diakses secara lengkap oleh khalayak sasaran, maka diperlukan sebuah informasi lebih lanjut berupa *flyer* digital maupun cetak. Isi *flyer* dalam tahap *search* ini menginformasikan mengenai acara pemutaran video animasi yang diselenggarakan oleh KHI.

- *Action*

  Dalam tahap ini khalayak sasaran menghadiri pemutaran video animasi Tan Malaka dan mendengarkan diskusi yang akan dilakukan oleh Komunitas Historia Indonesia (KHI). Ada sebuah *banner* yang menandakan acara pemutaran video animasi yang dilanjutkan oleh diskusi mengenai sosok Tan Malaka. Terdapat pula *x-banner* yang menunjukan sebuah *booth* yang berisikan berbagai buku tulis karya Tan Malaka yang dapat dibaca secara bebas dan gratis pada acara tersebut.

- *Share*

  Seusai menghadiri acara pemutaran video animasi Tan Malaka, para pengunjung diminta untuk membagikan tautan youtube dari video animasi agar masyarakat dapat pula menyaksikan video animasi tersebut secara gratis. Selain itu, pengunjung bisa mendapatkan berbagai *merchandise* gratis seperti *sticker* dan pembatas buku. Dijual pula beberapa *merchandise* lain seperti *totebag*, *t-shirt*, dan *patch*. Berbagai *merchandise* yang disediakan ini diharapkan dapat membuat khalayak ingat akan video animasi Tan Malaka.

III.3 Konsep Visual

Konsep visual dari perancangan video animasi Tan Malaka ini adalah dengan menampilkan ilustrasi siluet dengan bentuk yang realis. Menurut KBBI, siluet adalah gambar bentuk menyeluruh secara blok, biasanya berwarna gelap. Siluet dipilih untuk memberikan kesan dramatis yang ditonjolkan dalam video animasi ini.



Gambar III.2 Contoh gambar siluet
Sumber: https://pixabay.com/silhouette-683751_1280.jpg

Disertai dengan beberapa tipografi untuk menginformasikan tempat dimana adegan yang sedang berjalan terjadi. Ilustrasi siluet dibuat menjadi beberapa lapisan yang berbeda warna untuk menambah detail pada adegan yang sedang terjadi. Referensi dalam pembuatan video animasi dengan gaya visual ini didapat dari sebuah video yang diunggah oleh Janne Marete Grødum pada situs *youtube*.



Gambar III.3 Animasi siluet oleh Janne Marete Grødum
Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=E4DB8H13oqw

Sedangkan pemilihan warna yang berbeda untuk setiap lapisan visual dalam setiap adegannya mengambil dari visual dibawah ini. Dari segi warna pun terinspirasi

dari gambar tersebut, namun dengan berbagai penyesuaian dari pendekatan komunikasi yang telah ditentukan sebelumnya



Gambar III.4 Ilustrasi siluet
Sumber: https://i.pinimg.com/originals/6e381c70a1fdf7391.jpg

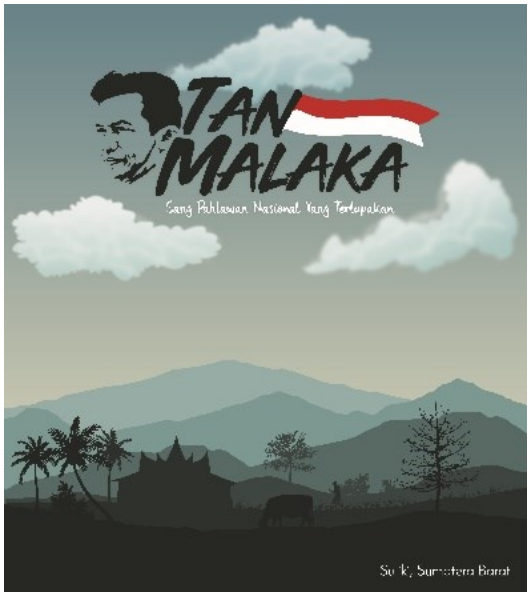
Berbagai referensi dari konsep visual diatas yang akan membantu proses perancangan video animasi kisah hidup Tan Malaka ini.

III.3.1 Format Desain

Format desain dalam perancangan video animasi Tan Malaka ini menggunakan rasio aspek *wide screen* 16:9 dengan resolusi 1280 x 720 *pixels.* Format video dengan rasio aspek dan resolusi tersebut dipilih karena merupakan format standar dari situs *youtube.com,* tempat diunggahnya video. Selain itu untuk menghilangkan *black bar* diatas dan dibawah video yang akan mengganggu kenyamanan saat menonton.

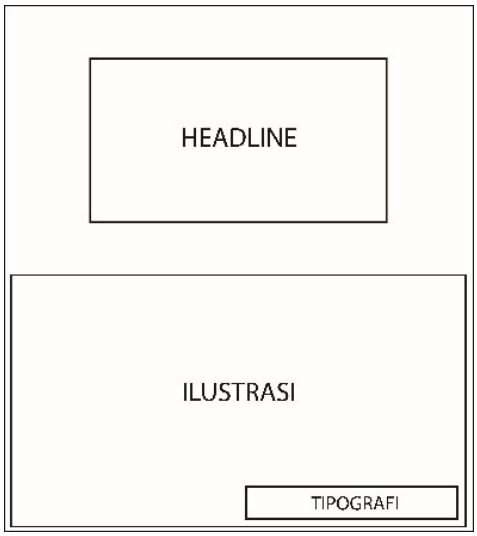
III.3.2 Tata Letak *(Layout)*

Layout dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep pesan yang dibawanya (Rustan,2008). Penentuan tata letak yang tepat dari suatu desain akan mempermudah khalayak dalam melihat informasi didalamnya dan juga memperindah desain tersebut.



Gambar III.5 Ilustrasi adegan awal video animasi
Sumber: dokumen pribadi

Dari ilustrasi adegan awal video animasi Tan Malaka diatas, maka dapat dilihat tata letaknya adalah sebagai berikut.



Gambar III.6 *Layout* adegan awal video animasi
Sumber: dokumen pribadi

Layout pada gambar sebelumnya menunjukan dalam video animasi ini dimulai dari *headline* atau logo yang bertuliskan "Tan Malaka, Sang Pahlawan Nasional yang Terlupakan" sebagai judul video animasi. Lalu setelah itu turun ke ilustrasi dengan tipografi latar tempat sebagai informasi.

III.3.3 Tipografi

Tipografi merupakan salah satu hal terpenting dalam perancangan suatu desain. Melalui tipografi dapat membantu visual dalam memberikan informasi mengenai setiap verbal yang telah ditentukan sebelumnya. Menurut Sihombing (2001), Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi adalah sifat verbal dan properti visual dan efektif.



Gambar III.7 *Font Third Rail*
Sumber: dokumen pribadi

Font Third Rail digunakan dalam setiap kata "Tan Malaka" pada logo video animasi Tan Malaka ini. Penempatan *font* ini dapat berubah sesuai dengan *layout* yang telah ditentukan sebelumnya. Dengan *font* seperti goresan tinta ini membuat kesan dramatis semakin terlihat.



Gambar III.8 *Font DK Uncle Edward*
Sumber: dokumen pribadi

Font DK Uncle Edward digunakan sebagai sub judul yang letaknya selalu dibawah judul utama Tan Malaka. *Font* ini terlihat seperti goresan tinta yang menggambarkan Tan Malaka sebagai seorang penulis yang produktif dan bukunya masih relevan hingga saat ini.



Gambar III.9 *Font Josefin Sans*
Sumber: dokumen pribadi

Font Josefin Sans menjadi satu satunya *font* yang berjenis sans dan digunakan dalam media utama sebagai pemberi keterangan tempat terjadinya peristiwa. Selain itu *font* ini digunakan didalam berbagai media pendukung sebagai body text yang juga memberikan banyak keterangan pendukung.



Gambar III.10 *Font Pacifico*
Sumber: dokumen pribadi

Font Pacifico dijadikan sebagai font untuk setiap kutipan Tan Malaka yang terdapat di beberapa media pendukung. Terlihat seperti tulisan tangan yang akan menguatkan sosok Tan Malaka sebagai seorang penulis.

III.3.4 Ilustrasi

Menurut Kusmiyati (1999), ilustrasi gambar adalah gambaran singkat alur cerita suatu cerita guna lebih menjelaskan salah satu adegan. Ilustrasi merupakan elemen paling penting sebagai daya tarik utama dari perancangan video animasi ini. Dengan ilustrasi dapat tergambar secara jelas bagaimana gambaran terjadinya setiap peristiwa yang terjadi.



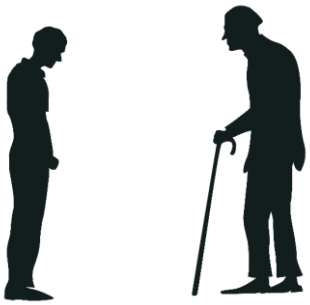
Gambar III.11 Foto Tan Malaka
Sumber: https://upload.wikimedia.org/
/f7/TanMalaka_DariPendjara_ed3.jpg

Dalam gambar sebelumnya terdapat foto Tan Malaka yang lalu diubah kedalam sebuah ilustrasi *vector* dengan berbagai penyesuaian sehingga ilustrasi nya terlihat lebih sederhana namun tetap terlihat realis.



Gambar III.12 *Vector* wajah Tan Malaka
Sumber: Dokumen pribadi

Sedangkan isi ilustrasi dari video animasi ini berjenis siluet yang akan membuat video ini terlihat dramatis namun tetap mempunyai bentuk yang realis, sehingga adegan yang ditampilkan dapat dimengerti oleh khalayak. Video animasi Tan Malaka ini bernuansa biru sesuai dengan konsep dengan berbagai varian warnanya agar terlihat seragam.



Gambar III.13 Contoh visual siluet
Sumber: Dokumen pribadi

Daerah Sumatera Barat dikenal mempunyai rumah adat khas yang sudah dikenal oleh khalayak, yaitu rumah gadang. Rumah gadang akan menguatkan latar tempat terjadinya adegan.



Gambar III.14 Rumah gadang
Sumber: https://i2.wp.com/baabun.com/wp-content/uploads/2017/09/Desain-Rumah-Gadang-Menakjubkan.jpg

Setelah diubah sedemikian rupa ke dalam bentuk siluet *vector* dengan berbagai penyerdehanaan sesuai dengan konsep visual sebelumnya, maka didapatkan bentuk visual seperti dibawah ini.



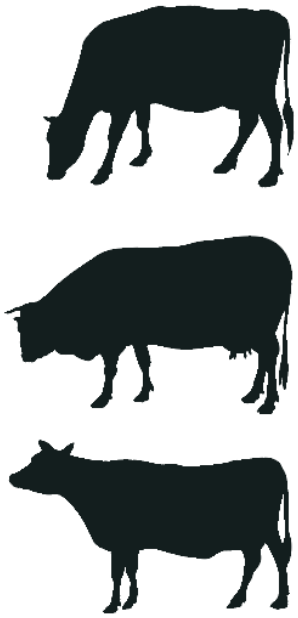
Gambar III.15 Siluet rumah gadang
Sumber: Dokumen pribadi

Selain rumah gadang, keseharian para penduduk Sumatera Barat sangat erat hubungannya dengan kerbau. Kerbau sangat berguna untuk membajak sawah dan mengangkat hasil kebun.



Gambar III.16 Kerbau
Sumber: https://jowonews.com/wp-content/uploads/2015/08/kerbau.jpg

Seperti inilah beberapa contoh gambar kerbau yang sudah diubah kedalam bentuk visual siluet *vector.* Kerbau banyak ditemui dalam kehidupan masyarakat Sumatera Barat dan cocok dimasukkan kedalam video animasi.



Gambar III.17 Siluet *vector* kerbau
Sumber: Dokumen pribadi

Dalam dunia flora atau tumbuhan, di Suliki terdapat cukup banyak pohon kelapa yang berguna bagi kehidupan masyarakat setempat. Untuk itulah ditampilkan dalam perancangan video animasi ini.



Gambar III.18 Pohon kelapa
Sumber: http://1.bp.blogspot.com/-FxkukOTuFY4/UKWF1RMb52I/AAAAAAAABo8/Mw912Pf-URM/s1600/shutterstock_42370303.jpg

Pohon kelapa yang telah diubah kedalam bentuk visual siluet *vector* mempunyai beberapa variasi bentuk.



Gambar III.19 Visual siluet pohon kelapa
Sumber: Dokumen pribadi

Sebagai latar tempat adegan awal dari video animasi ini, dibuat melalui referensi sebuah gunung yang menyerupai tempat dari peristiwa sebenarnya, yaitu di Suliki, Sumatera Barat.



Gambar III.20 Referensi latar tempat
Sumber: http://busbluestar.co.id/wp-content/uploads/2017/08/wisata-di-bali.jpg

Selain contoh visual siluet diatas, latar tempat dalam perancangan video animasi ini pun dibuat menggunakan siluet berbagai varian warna biru.



Gambar III.21 Contoh visual siluet
Sumber: Dokumen pribadi

Berbagai ilustrasi visual diatas tidak hanya digunakan dalam perancangan media utama, melainkan juga dalam beberapa media pendukung seperti totebag, poster,

stiker, dan lain sebagainya. Terdapatnya kesamaan ilustrasi yang digunakan bertujuan agar khalayak sasaran dapat ingat terhadap media utama saat melihat ilustrasi media pendukung tersebut.

III.3.5 Warna

Menurut Prawira (1989), warna termasuk salah satu unsur keindahan dalam seni dan desain selain unsur–unsur visual yang lain. Warna berperan penting dalam menambah keindahan sebuah desain sekaligus mewakili suasana yang ingin disampaikan kepada khalayak yang melihat. Pada perancangan media animasi Tan Malaka ini, warna biru mendominasi dengan berbagai varian turunannya.



Gambar III.22 Warna yang digunakan dalam video animasi
Sumber: dokumen pribadi

Warna biru tua dipilih karena memberikan kesan misterius dan dramatis dalam pembuatan video animasi ini. Tan Malaka dikenal sebagai sosok yang misterius karena kerap berganti nama dan berpindah tempat tanpa diketahui orang lain, selain itu Tan Malaka merupakan sosok yang gemar menyendiri selama hidupnya. Berbagai peristiwa menarik yang terjadi dalam hidup Tan Malaka pun terkesan dramatis, baik maupun buruk.

Berbagai turunan lebih cerah dari warna utama pun dipilih agar kesan misterius tidak hilang, namun tetap seirama. Selain warna-warna diatas, terdapat pula warna pendukung seperti kuning untuk warna lampu, dan merah-putih-biru untuk dipakai sebagai warna bendera dan tipografi keterangan latar.

III.3.6 Audio

Audio adalah media untuk menyampaikan pesan yang akan disampaikan daam bentuk lambang-lambang auditif, baik verbal (kedalam kata-kata atupun lisan)

maupun non verbal (Sadiman,2005). Dalam perancangan video animasi kisah hidup Tan Malaka ini, audio yang dipakai adalah sebuah musik dari sebuah grup musik bernama MorningLightMusic yang terdiri dari paduan berbagai instrumen, seperti piano, biola, dan lain sebagainya yang mempunyai kesan dramatis dan cocok dengan sosok Tan Malaka yang misterius dan penyendiri. Selain suara latar tersebut, dimasukkan pula suara narasi yang dituturkan oleh narator secara perlahan mengenai peristiwa apa saja yang terjadi di setiap adegan yang ditampilkan.