BAB III. STRATEGI PERANCANGAN DAN KONSEP DESAIN

III.1 Khalayak Sasaran

Menurut (Cangara, 2010, h.157) dalam LA TAYA khalayak yaitu, bagian dari proses komunikasi yang berupa aktor, serta keberhasilan dari proses komunikasi juga tergantung dari khalayak maka unsur tersebut tidak dapat diacuhkan. Maka khalayak sasaran dapat diartikan yaitu tahap untuk menentukan siapa yang akan menjadi khalayak sasaran, untuk mencapai suatu keberhasilan proses komunikasi. Khalayak sasaran meliputi:

a. Demografis

Menurut Achille Gulliard (1855) dalam Sabrina (13 Juni 2012) demografi yaitu, salah satu ilmu yang mempelajari sikap ataupun keadaan manusia yang diukur melalui perubahan umum, fisik, peradaban, serta kondisi moral.

Adapun demografis dari perancangan informasi tentang kulit pisang kepok menjadi makanan adalah sebagai berikut:

- Jenis kelamin: Perempuan.
- Usia: 26 – 35 tahun, (dewasa awal) kategori umur menurut Depkes RI (2009).

b. Geografis

Menurut Bintarto (1977) geografi yaitu, ilmu yang menerangkan gejala alam atau pun sifat bumi, meliputi kehidupan penduduk serta kebudayaannya.

Untuk perancangan informasi tentang kulit pisang kepok menjadi makanan adalah khususnya kepada masyarakat yang aktif di kelompok wanita tani, di wilayah kota Sumedang, karena di kota Sumedang produksi buah pisang cukup banyak.

Kelompok wanita tani yang dimaksud yaitu, bagi kelompok masyarakat yang aktif dilingkungan pertanian namun bertugas mengolah makanan dari hasil pertanian, dengan mengolah sebagian dari hasil tani terlebih dahulu sebelum didistribusikan diharapkan akan meningkatkan penghasilan, serta dengan pengolahan hasil tani tersebut masyarakat yang aktif di kelompok wanita tani dan bertugas di pengolahan hasil tani dapat membuat peluang bisnis sendiri, para anggota kelompok wanita tani membuat produk-produk makanan olahan

makanan berbahan hasil tani, kemudian menjualnya ke warung-warung kecil dan pasar, hingga produk-produk olahan hasil tani dapat ikut serta ke beberapa pameran yang bersangkutan denga hasil tani.

c. Psikografis

Menurut BKKBN (Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional) Jambi, masa dewasa dini atau dewasa awal termasuk masa penyesuaian diri terhadap pola kehidupan ataupun harapan yang baru, mempunyai peran baru, sikap baru, menyesuaikan dengan keinginan dan nilai serta tugas-tugas yang baru, menyesuaikan diri secara mandiri apabila mengalami kesulitan, akan merasa ragu meminta pertolongan ataupun nasehat dari orang lain, karena tidak ingin di anggap belum dewasa.

d. *Consumer Insight*

Khalayak sasaran dari nformasi pemanfaatan kulit pisang kepok menjadi makanan yaitu, kepada masyarakat dewasa awal khususnya masyarakat yang aktif di kelompok wanita tani. Maka dari itu didapat *consumer insight* sebagai berikut:

- Kebiasaan : Bersosialisasi dengan keluarga dan tetangga.
- Sikap : Menyesuaikan diri terhadap pola-pola hidup yang baru dan mampu bekerjasama, memiliki komitmen yang kuat.
- Tingkah laku : Bertanggung jawab, dan berani mengambil keputusan.
- Linkungan hidup : Lingkungan keluarga dan lingkungan sesama petani dan pengolah hasil tani.

e. *Consumer Journey*

Agar informasi pemanfaatan kulit pisang kepok menjadi makanan dapat disampaikan tepat sasaran, dan sesuai dengan kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat dewasa awal, berikut adalah kegiatan yang sering dilakukan:

Tabel III.1 Consumer Journey
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

Waktu	kegiatan	Tempat	*Point of contact*
04.30 – 06.30	Bangun tidur, solat, melihat handphone,	Kamar tidur, kamar mandi,	Handphone, tempat tidur, alat-alat dapur.

	menyiapkan keperluan keluarga, mandi	dapur, ruang keluarga	
06.30 – 08.00	Beres-beres rumah	Rumah	Tv, kulkas, kursi, sapu, alat pel, ember.
08.00 – 14.30	Proses produksi olahan makanan dari hasil tani	Dapur/tempat produksi	Piring, gelas, stoples, clemek, kursi, meja, kulkas, kompor, alat masak.
14.30 – 15.30	Bersih-bersih, mandi sholat	Dapur, kamar mandi, kamar tidur	Piring, gelas, stoples, clemek, kursi, meja, kulkas, kompor, alat masak, mukena, sajadah .
15.30 – 17.30	Kumpul dengan tetangga	Halaman rumah	Handphone.
17.30 – 18.30	Sholat	Kamar tidur	mukena, sajadah, al-qur’an.
18.30 – 22.00	Berkumpul dengan keluarga	Ruang tengah	Televisi, handphone.
22.00	Tidur	Kamar tidur	Kasur, bantal, guling, selimut.

III.2 Strategi Perancangan

Untuk menyampaikan informasi terkait pemanfaatan kulit pisang kepok menjadi makanan, maka diperlukan strategi perancangan yang baik agar pesan yang disampaikan mudah dipahami khalayak sasaran. Media yang nantinya akan dibuat yaitu video tutorial pembuatan makanan yang menambahkan kulit pisang kepok ke adonan makanan, dengan tambahan efek serta musik instrumental yang akan membuat video menarik untuk dilihat.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi perancangan informasi pemanfaatan kulit pisang kepok menjadi makanan agar masyarakat mendapat pengetahuan serta informasi baru bahwa kulit pisang kepok dapat diolah menjadi makanan, karena produksi buah pisang cukup banyak maka kulit pisang yang dihasilkan juga banyak, dengan dibuatnya informasi pemanfaatan kulit pisang kepok menjadi makanan akan membantu mengurangi jumlah kulit pisang, yang biasanya masyarakat hanya memanfaatkannya sebagai pakan ternak ataupun pupuk organik.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Menurut Middleton dalam Cangara (2013) strategi komunikasi yang baik meliputi komunikator, pesan, media, penerima, hingga pengaruh yang ditimbulkan agar dapat mencapai tujuan.

Pendekatan komunikasi yang dibuat untuk perancangan informasi pemanfaatan kulit pisang kepok menjadi makanan akan dilakukan secara verbal dan visual.

a. Pendekatan Verbal

Perancangan informasi akan dibuat menggunakan pendekatan komunikasi yang menginformasikan, bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia, karena khalayak sasaran yaitu masyarakat Indonesia, agar informasi yang akan disampaikan dapat dengan mudah dipahami.

b. Pendekatan Visual

Pendekatan visual untuk perancangan informasi pemanfaatan kulit pisang menjadi makanan yaitu menyampaikan informasi yang ditampilkan dengan bentuk visual video dan teks, dengan efek musik instrumental, dengan harapan khalayak sasaran dapat memahami isi pesan yang disampaikan.

III.2.3 *Mandatory*

Mandatory memiliki peran yaitu sebagai lembaga terkait yang menjadi pemberi mandat, jika media informasi yang dibuat akan dipublikasikan. Untuk perancangan informasi pemanfaatan kulit pisang kepok menjadi makanan akan bekerjasama dengan salah satu lembaga yaitu Dinas Pertanian dan Ketahanan Pangan Kabupaten Sumedang, karena kelompok wanita tani berada dibawah binaan Dinas Pertanian

dan Ketahanan Pangan. Dimaksudkan agar para petani lainnya terutama yang menanam buah pisang kepok dapat memanfatkan kulit pisang kepok. Dan membantu mengurangi produksi kulit pisang.



Gambar III.1 Logo Departemen Pertanian Pusat Kabupaten Sumedang
Sumber: https://2.bp.blogspot.com/-Wb848gSlqB8/V1oOvC0NrDI/AAAAAAAAFtg/hQTknWRco_obEveqcyZAJdeFtbKB9JVvACLcB/s320/logo%2Bsumedang.png (20 Juni 2018)

Menurut Bubun (2018), logo Dinas Pertanian dan Ketahanan Pangan Kabupaten Sumedang saat ini memakai logo pusat kabupaten sumedang, yaitu logo Insun Medal.

Menurut Peraturan Daerah NO.49 Tahun 2000, masyarakat diharapkan dapat meningkatkan eksistensi dan kontribusi Dinas Pertanian terutama untuk pembangunan Kabupaten Sumedang dalam bidang ekonomi di sektor pertanian yang menjadi salah satu tumpuan dalam menjaga kondisi perekonomian masyarakat.

Dinas Pertanian juga memiliki fungsi, membantu membuat teknis kebijakan di bidang pertanian, memberi perizinan, dan memberi pelayanan umum di bidang pertanian. Dinas Pertanian dan ketahanan pangan juga membantu memberi penyuluhan ataupun pelatihan serta pembinaan kepada masyarakat khususnya para kelompok petani dalam kelembagaan kelompok tani, administrasi kelembagaan kelompok tani, membantu merealisasikan kegiatan kelompok tani, membantu mengembangkan usaha dari olahan produk hasil pertanian, mengevaluasi kegiatan kelompok tani yang nantinya diharapkan dapat meningkatkan perekonomian masyarakat serta dapat membantu untuk menjaga kondisi serta menjamin pembangunan pertanian.

III.2.4 Materi Pesan

Materi pesan untuk perancangan informasi pemanfaatan kulit pisang kepok menjadi makanan, yang ditujukan khususnya kepada masyarakat yang aktif di kelompok wanita tani yaitu sebagai berikut:

- Memberikan informasi tentang makanan yang terbuat dari kulit pisang kepok mulai dari takaran bahan yang digunakan serta cara pengolahannya melalui video tutorial.
- Memberikan informasi terkait pemilihan kulit pisang kepok yang akan diolah serta cara penyimpanan kulit pisang kepok melalui video.

III.2.5 Gaya Bahasa

Gaya bahasa yang dipakai yaitu gaya bahasa denotatif, gaya bahasa denotatif yaitu penyampaian informasi secara langsung dan tidak bertele-tele, karena informasi yang dibuat bertujuan mempermudah masyarakat untuk memahami isi dari video tutorial tersebut, dengan gaya bahasa denotatif maka akan menghadirkan suasana santai dalam memberikan informasi kepada masyarakat khususnya kelompok wanita tani mengenai pemanfaatan kulit pisang kepok menjadi makanan mulai dari jenis makanan apa saja yang dapat dibuat, bahan yang digunakan, cara pengolahan, pemilihan kulit pisang kepok yang digunakan, serta cara penyimpanan kulit pisang kepok agar dapat bertahan lama.

III.2.6 Strategi Kreatif

Dari hasil analisa yaitu, adanya potensi serta kurangnya informasi terkait pemanfaatan kulit pisang kepok menjadi makanan, maka dibuat strategi kreatif yang penyamapaiannya bertujuan untuk memberikan informasi yang mudah dipahami, dengan berupa video tutorial membuat makanan dengan menambahkan kulit pisang kepok ke adonan makanan, serta tips-tips untuk memilih kulit pisang kepok yang akan diolah serta cara penyimpanannya agar dapat bertahan lama.

1. ***Copywriting***

Menurut Frank Jefkins dalam Agustrijanto (2002:h27) *Copywriting* yaitu sebuah tulisan dari karya copywriteryang berbentuk karangan iklan kemudian dibuat

menjadi semenarik mungkin. Dalam *copywriting* juga terdapat beberapa unsur seperti, dapat menarik perhatian, ketertarikan, keinginan, serta tindakan.

Tagline

Copywriting dibuat agar video lebih menarik untuk disaksikan, maka dibuatlah *tagline*. Menurut Eric Swartzm, *tagline* yaitu sebuah kalimat ringkas yang mengandung pesan yang dapat menarik perhatian, serta mudah diingat. *Tagline* yang dibuat yaitu "UNIK, ENAK, MUDAH DIBUAT!", dari *tagline* yang dibuat dapat memberikan makna serta pesan yang akan membuat khalayak sasaran tertarik untuk melihatnya.

Headline

Headline dimaksudkan agar khalayak sasaran tertarik dengan informasi yang hendak diasampaikan, *headline* yang dibuat juga memberi tahu bahwa jika kulit pisang kepok dapat dimanfaatkan menjadi makanan, kalimat yang dipakai untuk headline yaitu "KULIT PISANG KEPOK MENJADI MAKANAN?, Makanan Biasa Jadi Luar Biasa Karena Bahan yang Tidak Biasa".

Long Text

Long Text dibuat agar memperjelas pesan dalam media yang dibuat, serta *long text* yang dibuat pada media pendukung mengarahkan khalayak sasaran menuju media utama yaitu *channel* youtube, beberapa long text yang dibuat diantaranya:

- "Ingin Tahu Tutorial Membuat Makanan Berbahan Kulit Pisang Kepok?
  Bit.ly/kulitpisangkepok
  Ayo Kunjungi Link Youtubenya"
- "Ingin Tahu Tutorial Membuat Makanan Berbahan Kulit Pisang Kepok?
  Bit.ly/kulitpisangkepok
  Lihat Video Selengkapnya"
- "Mau Tahu Video Lebih Lengkap?
  Bit.ly/kulitpisangkepok
  Kunjungi Link Diatas"

2. *Storyline*

a. Detail Video:

Video Tutorial:

- Gaya bahasa yang digunakan yaitu gaya bahasa denotatif dengan menggunakan Bahasa Indonesia
- video disertai keterangan takaran bahan yang digunakan serta keterangan cara pembuatan
- di awal video menunjukkan logo dan *tagline* kemudian muncul nama menu yang akan dibuat.
- Kemudian sebelum ke cara pembuatan ditunjukkan dulu bahan-bahan apa saja yang digunakan serta seberapa banyak takaran bahan tersebut diperlukan.
- Setelah itu baru ke cara pembuatan.
- Terakhir menunjukkan hasil akhir yaitu makanan yang telah matang.

Musik :

Musik yang digunakan dalam video merupakan musik instrumental.

b. *Storyline*

- **Tips & trik memilih dan menyimpan kulit pisang kepok**

Shot1

Bumper:

Teks 1 : Logo dan *tagline*

Teks 2 : Tips & trik memilih dan menyimpan kulit pisang kepok

Shot2

- Menunjukkan apa saja yang perlu disiapkan.
- Langkah-langkah dari cara pemilihan dan cara agar kulit pisang dapat disimpan dan bertahan lama.

Teks : Keterangan dari setiap langkah-langkah cara pembuatan.

Shot3

Penyajian

- **Cara pembuatan makanan**

Semua video tutorial memiliki urutan *storyline* yang sama, yaitu:

Shot1

Bumper:

Teks 1 : Logo dan *tagline*

Teks 2 : ilustrasi makanan yang dibuat, nama menu yang akan dibuat

Shot2

Menunjukkan semua bahan-bahan.

Menunjukkan satu persatu bahan.

Teks : Nama setiap bahan serta takaran bahan yang akan digunakan.

Shot3

Ilustrasi dari makanan yang dibuat, logo dan nama menu yang dibuat.

Shot4

Langkah-langkah cara pembuatan.

Teks : Keterangan dari setiap langkah-langkah cara pembuatan.

Shot5

Penyajian

3. *Storyboard*

- Tips & Tips & Trik Memilih dan Menyimpan Kulit Pisang Kepok



Gambar III.2 *Storyboard* Tips & Trik Memilih dan Menyimpan Kulit Pisang Kepok
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

- Cara pembuatan makanan

  a. Brownies Kulit Pisang Kepok



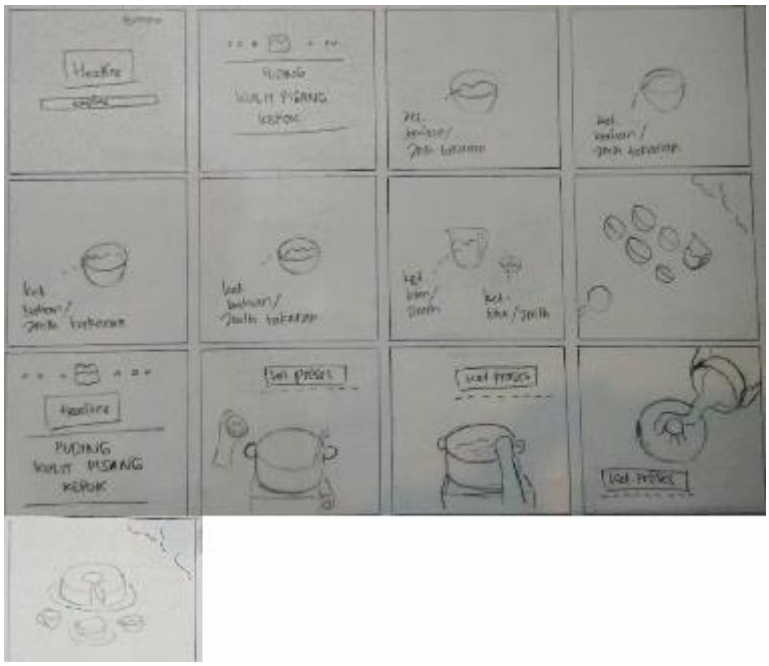
Gambar III.3 *Storyboard* Cara Membuat Brownies Kulit Pisang Kepok
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

b. Sistik Kulit Pisang Kepok



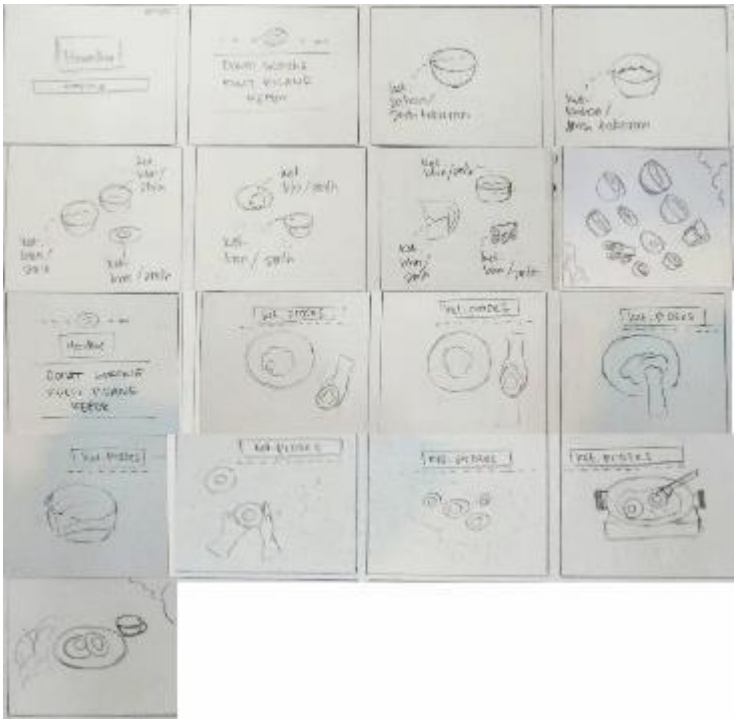
Gambar III.4 *Storyboard* Cara Membuat Sistik Kulit Pisang Kepok
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

c. Puding Kulit Pisang Kepok



Gambar III.5 *Storyboard* Cara Membuat Puding Kulit Pisang Kepok
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

d. Donat Goreng Kulit Pisang Kepok



Gambar III.6 *Storyboard* Cara Membuat Donat Goreng Kulit Pisang Kepok
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

e. Roti Goreng Kulit Pisang Kepok



Gambar III.7 *Storyboard* Cara Membuat Roti Goreng Kulit Pisang Kepok
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

f. Nugget Kulit Pisang Kepok



Gambar III.8 *Storyboard* Cara Membuat Nugget Kulit Pisang Kepok
Sumber : Dokumen Pribadi (2018)

III.2.7 Strategi Media

Strategi media yang dibuat untuk perancangan informasi pemanfaatan kulit pisang kepok menjadi makanan diharapkan menjadi solusi untuk menyampaikan pesan yang dapat dengan mudah dipahami oleh msyarakat, media tersebut meliputi media utama dan media pendukung.

1. Media Utama

Media utama yang akan digunakan untuk perancangan informasi pemanfaatan kulit pisang kepok menjadi makanan adalah video tutorial, diharapkan video tutorial ini menjadi media yang cukup baik untuk menyampaikan informasi, serta mempermudah masyarakat dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

Menurut Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto (2013) dalam Sri Wuryanti, video merupakan alat yang mampu menyediakan atau menyampaikan hingga menjelaskan informasi, bahkan video juga dapat mengajarkan sebuah keterampilan.

Dengan menggunakan vidoe, diharapkan informasi dapat tersampaikan dengan baik, dalam pembuatan perancangan pemanfaatan kulit pisang kepok menjadi makanan, informasi dapat dengan jelas tersampaikan, apalagi konten informasi berupa pembuatan makanan, setiap prosesnya diharapkan dapat dengan mudah diikuti.

2. Media Pendukung

Media pendukung diharapkan akan mendukung atau melengkapi media utama, adapun media pendukung yang akan dibuat diantaranya:

Media pendukung dalam bentuk cetak:

a. Poster

Poster salah satu media informasi yang dapat dipasang diberbagai tempat umum, contohnya di berbagai sudut jalan, pusat perbelanjaan, dan tempai ramai lainnya. Poster berfungsi untuk membantu khalayak sasaran mendapat informasi yang akan menuju ke media utama.

b. Flyer

Flyer dapat digunakan sebagai media untuk mempromosikan barang atau jasa, yang berisi informasi terkait barang atau jasa yang hendak ditawarkan. *Flyer* berupa selembaran kertas kecil yang disebarkan kepada masyarakat. *Flyer*

disebarkan atau dibagikan di tempat yang ramai seperti di pinggir jalan ataupun pusat perbelanjaan, dengan cara tersebut informasi yang menuju ke media utama dapat lebih cepat tersampaikan ke masyarakat.

c. *X-Banner*

X-Banner menjadi salah satu media informasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi, yang dapat dipasang di depan toko, event atau tempat lainnya, yang bertujuan untuk menarik minat masyarakat sekitar saat diadakan sebuah acara yang akan menunjukkan media utama.

Media pendukung dalam bentuk *non* cetak:

Untuk media pendukung yang tidak dicetak, berupa media sosial yang dapat lebih mudah diakses oleh khalayak sasaran, media sosial yang dibuat yaitu:

a. Instagram

Instagram termasuk aplikasi yang dapat membagikan foto ataupun video yang memungkinkan untuk diambil ataupun dibagikan diberbagai layanan jejaring sosial, dengan didukung *filter digital*.

b. Facebook

Facebook juga termasuk aplikasi media sosial yang banyak diminati, maka dengan facebook informasi yang akan disampaikan dapat dengan mudah tersampaikan, serta dapat memudahkan khalayak sasaran dalam mengaksesnya.

Media Pendukung Sebagai Pengingat (*Merchandise*):

Merchandise adalah media pengingat atau sebagai media yang dapat menarik minat masyarakat, serta sebagai media pembeda atau media ucapan terimakasih. *Merchandise* yang akan digunakan diantaranya:

a. Stoples

Stoples dapat digunakan untuk menyimpan makanan-makanan yang telah dibuat agar terlindungi dan terjaga kebersihannya, serta melindungi makanan agar tidak dimakan serangga.

b. Celemek

Celemek berfungsi melindungi pakaian dari noda saat memasak, tidak hanya itu celemek juga dapat membantu saat membawa bahan makanan jika jumlah makanan terlalu banyak.

c. *Tote bag*

Tote bag adalah tas jinjing dengan dua tali sebagai pegangan. *Tote bag* merupakan tas yang cukup praktis dapat digunakan untuk membawa beberapa barang.

III.2.8 Strategi Distribusi dan Waktu Penyebaran Media

Adapun strategi pendistribusian dari media utama, media pendukung dan juga media pengingat yang akan dilakukan dengan cara *offline* dan juga *online,* strategi yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Strategi pendistribusian media utama video tutorial

   Semua video tutorial mulai dari proses pemilihan dan penyimpanan kulit pisang kepok hingga ke proses pebuatan makanan dengan menambahkan kulit pisang kepok ke dalam bahan, akan di upload di *channel* youtube "Chef Kulit Pisang Kepok".
2. Strategi pendistribusian media pendukung (sebagai pengingat)

   Media pendukung dapat dibagikan di waktu saat beraktivitas di area lingkungan masyarakat. Media pendukung (sebagai pengingat) akan dibagikan saat khalayak sasaran mengikuti penyuluhan/pelatihan yang diadakan rutin setiap 1 bulan sekali oleh pihak Dinas Pertanian dan Ketahanan Pangan kepada Kelompok Wanita Tani, media pendukung (sebagai pengingat) akan diberikan kepada 4 orang yang bertanya dalam acara tersebut, pada bulan ketiga saat acara pelatihan pembuatan produk, karena biasanya di bulan pertama dan kedua akan dilakukan penyuluhan terlebih dahulu seperti, kegiatan yang akan dilakukan kelompok tani, membantu mengembangkan usaha dari olahan produk hasil pertanian, mengevaluasi kegiatan kelompok tani.
3. Strategi pendistribusian media pendukung (cetak) melalui poster, *flyer*, *x-banner*

   Media pendukung di tempatkan dan didistribusikan dilingkungan khalayak sasaran, terutama di tempat diadakanya penyuluhan dan pelatihan kelompok wanita tani bersama pihak dari Dinas Pertanian dan Ketahanan Pangan. Media pendukung didistribusikan dengan waktu yang berbeda-beda.
4. Strategi pendistribusian media pendukung (*non* cetak) melaui facebook dan instagram

Pada tahap ini dapat menjangkau masyarakat luas, karena dengan pendistribusian secara *online* banyak pihak yang sengaja maupun tidak sengaja menjadi perantara dalam penyebarannya, terlebih khalayak sasaran sering mengunakan internet. Beberapa potongan dari video dan juga gambar akan di upload di media sosial facebook dan instagram kemudian, dilengkapi *caption* yang mengarahkan ke media utama.

Setelah strategi pendistribusian ditentukan, maka hal yang dilakukan selanjutnya yaitu mengatur jadwal penyebaran media tersebut, agar informasi mengenai pemanfaatan kulit pisang kepok menjadi makanan dapat tersampaikan kepada khalayak sasaran, serta agar tidak menimbulkan kerugiaan pada biaya produksi, strategi penyebaran media diatur melalui tabel berikut:

Tabel III.2 Strategi Distribusi dan Penyebaran Media
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Media		Bulan											
		Januari				Februari				Maret			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Media Utama													
Video Tutorial													
Media Pendukung (Cetak)													
1	Poster												
2	*Flyer*												
3	*X-Banner*												
Media Pendukung (*Non* Cetak)													
1	Facebook												
2	Instagram												
Media Pengingat													
1	Stoples												
2	Celemek												
3	*Tote bag*												

III.3 Konsep Visual

Pengambilan gambar untuk video tutorial menggunakan pengambilan gambar secara langsung, yang diharapkan khalayak sasaran dapat dengan jelas mengetahui cara bagaimana pembuatan makanan dengan menambahkan kulit pisang kepok, serta dilengkapi teks untuk keterangan bahan dan langkah-langkah cara pembuatannya, yang akan memperjelas video, kemudian video diiringi musik instrumental yang akan menghadirkan suasana yang santai dan asik.

III.3.1 Format Desain

Format video menggunakan format resolusi 1080p (23,976), format tersebut termasuk salah satu format yang sering digunakan.

III.3.2 *Layout*

Menurut (Govin Amborse & Paul Harris, London 2005 dalam Lia Anggraeni S. & Kirana Nathalia 2018: h74) *layout* yaitu, elemen desain yang disusun agar saling berhubungan dalam suatu bidang yang akan membentuk susunan yang artistik. Secara umum *layout* juga dapat disebut tata letak suatu ruang atau bidang. Adapun *layout* yang hendak digunakan untuk video tutorial adalah objek gambar akan berada ditengah, kemudian pengambilan gambar juga lebih banyak melakukan *zoom in* serta *zoom out*, karena dengan begitu objek akan lebih ditonjolkan serta pesan akan lebih tersampaikan.



Gambar III.9 *Layout* Media Utama Video Tutorial
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

III.3.3 Tipografi

Menurut Hendi Hendratman (2015: h151) *typography* yaitu, ilmu yang menjelaskan tentang huruf, mulai dari penempatan dan penataan, agar mendapatkan suatu kesan yang memudahkan pembaca mendapatkan informasi secara maksimal.

Font jenis sans serif dipilih karena *font* jenis ini lebih memberi kesan tegas, sederhana, serta bersifat solid. Adapun beberapa *font* yang digunakan, diantaranya adalah:

a. *Font* Leixo Demo, digunakan untuk kata "CHEF" dalam logo. *Font* jenis ini dipilih karena dimaksudkan untuk mempertegas kalimat, karena memiliki karakteristik yang solid. *Font* Leixo Demo didesain oleh Christoph Dorre, font ini termasuk ke dalam lisensi *free for personal use*, atau bisa dibilang *font* ini dapat digunakan secara gratis yaitu untuk penggunaan pribadi, namun tidak untuk digunakan pada produk komersil dan jika untuk digunakan secara komersil diharapkan untuk membeli lisensi**.**



Gambar III.10 Leixo Demo
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

b. *Font* Decalledscript, digunakan untuk kata "Kulit Pisang Kepok" dalam logo. *font* jenis ini dipakai karena bermaksud untuk memberikan penekanan pada kalimat, dengan bentuknya yang berbeda dari jenis *font* yang dipakai pada logo, jenis *font* ini terlihat seperti tulisan tangan, maka diharapkan akan menghadirkan kedekatan dengan khalayak sasaran. *Font* Decalledscript ini didesain oleh Semuthitam, yang termasuk *font* berbayar, jika sudah dibeli maka lisensi seumur hidup dan pengguna dapat menggunakannya untuk komersil.



Gambar III.11 Decalledscript
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

c. *Font* Century Ghotic (Bold), digunakan untuk keterangan dalam video. *Font* ini dipakai karena memiliki karakteristik yang modern dan juga simpel dan juga ringan. Penggunaan *font* Century Ghotic (Bold) juga memberikan kesan solid, tegas dan mudah dibaca. Selain itu, desain Century Gothic didasarkan pada *Twentieth Century Monotype* sendiri, yang digambar oleh Sol Hess antara 1937 dan 1947 untuk *Lanston Monotype Company*. Font ini termasuk ke dalam lisensi font dekstop, atau (*End User License Agreement*) perjanjian untuk aplikasi yang dilakukan antara pembuat dengan pengguna, dan biasanya proses perjanjian tersebut dilakukan saat penginstalan dari aplikasi atau *font* tersebut yang ditandai dengan memilih "*I Accept*".



Gambar III.12 Century Gothic (Bold)
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

III.3.4 Ilustrasi

1. Logo

Menurut Hendi Hendratman (2015) logo diartikan sebagai, visualisasi dari suatu konsep yang berasal dari perpaduan elemen grafis yang dapat mempresentasikan suatu perusahaan, situs maupun produk.

2. Ilustrasi

Menurut Gatra dalam Artini Kusmiati R. dkk (1999 :45) ilustrasi diartikan sebagai visualisasi yang terdapat dalam suatu gambar ilustrasi yang biasanya melengkapi serta berkesinambungan dengan artikel yang dibuat, baik itu suasana watak atau materi tulisan.

Dalam perancangan vidoe tutorial pembuatan makanan yang menambahkan kulit pisang kepok, dibuat logo yang menggunakan ilustrasi kulit pisang kepok yang menjadi maskot dengan kalimat "CHEF KULIT PISANG KEPOK", pemakaian kalimat tersebut bermaksud memberikan informasi bahwa kulit pisang kepok dapat dijadikan makanan serta informasi cara-cara pembuatan makanan yang ditambahkan kulit pisang, agar masyarakat dapat memanfaatkan kulit pisang yang selama ini hanya dipakai untuk pupuk atau pakan ternak, dengan memanfaatkan kulit pisang kepok menjadi makanan, masyarakat dapat berinovasi membuat makanan biasa dengan menambahkan bahan yang tidak biasa. Logo dilengkapi dengan *tagline*, yang akan membuat video menjadi lebih menarik. Adapun ilustrasi yang telah dibuat sebagai berikut:



Gambar III.13 Maskot Kulit Pisang Kepok
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Adapun referensi video tutorial pembuatan makanan, yaitu *screen capture* yang menunjukkan beberapa proses pengolahan makanan serta screen capture saat menunjukkan bahan yang digunakan, diantaranya yaitu:

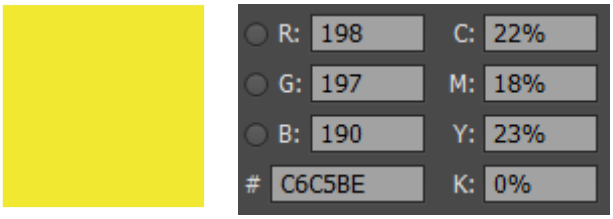


Gambar III.14 Referensi Visual
Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=XtCvih2CwJo (25 April 2018)

III.3.5 Warna

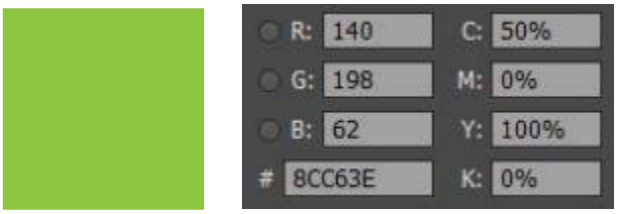
Menurut Lia Anggraeni S. & Kirana Nathalia (2018:h37) warna yaitu, salah satu unsur yang penting dalam sebuah objek desain, warna juga dapat mempresentasikan suatu citra atau indentitas, serta pesan dari suatu objek yang akan disampaikan. Warna-warna yang digunakan dalam perancangan informasi pemanfaatan kulit pisang kepok menjadi makanan yaitu:

Kuning, menurut Lia Anggraeni S. & Kirana Nathalia (2018:38), warna kuning dapat diartikan sebagai warna yang mempresentasikan persahabatan, santai, gembira, penuh harapan, menonjolkan suatu objek serta warna yang dapat meningkatkan konsentrasi.



Gambar III.15 Kuning
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

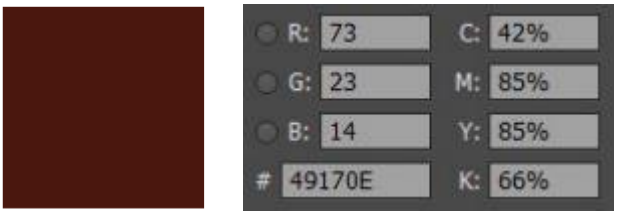
Hijau, menurut Lia Anggraeni S. & Kirana Nathalia (2018:38), warna hijau dapat diartikan sebagai warna yang mempresentasikan alam, natural, sebagai sumber kehidupan dan sehat.



Gambar III.16 Hijau
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

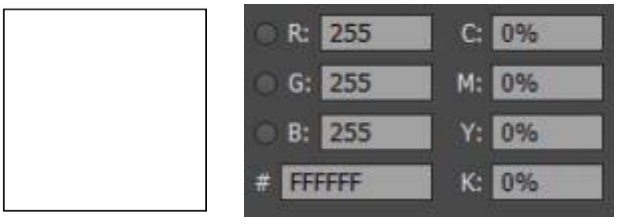
Warna kuning dan hijau dipakai karena dapat mempresentasikan warna dari kulit pisang kepok.

Coklat, menurut Lia Anggraeni S. & Kirana Nathalia (2018:38), warna coklat dapat diartikan sebagai warna yang mempresentasikan kenyamanan, warna coklat merupakan warna yang netral, memberikesan natural, stabil dan hangat, serta memberi kesan anggun dan elegan.



Gambar III.17 Coklat
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

Putih, Artini Kusmiati R. dkk (1999), warna putih dapat diartikan sebagai warna yang mempresentasikan kebersihan, kesederhanaan, dan juga santai.



Gambar III.18 Putih
Sumber: Dokumen Pribadi (2018)

III.3.6 Musik

Menurut Heru Effendy (2009:h68) musik dapat diartikan menjadi salah satu elemen yang membantu mempertegas serta menguatkan makna pada suatu adegan.

Musik yang digunakan dalam video tutorial akan membuat video menjadi lebih menarik dan terlihat lebih menyenangkan adapun beberapa musik instrumental yang digunakan adalah sebagai berikut:

- *Back In Summer* oleh Nicolai Heidlas (*no copyright music*)
- *Love for Cooking - Restaurant Chef - Magic Kitchen* oleh *Royalty Free Music* (*no copyright music*)

Musik yang dipakai, termasuk ke dalam musik yang *no copyright music*, yang artinya musik-musik tersebut dapat dipakai secara gratis, baik untuk didengarkan, di rekam ulang atau bahkan untuk keperluan komersial hanya saja harus menyantumkan sumber lagu tersebut dan dapat juga dipakai untuk keperluan *non* komersial.