BAB III. STRATEGI PERANGANCAN & KONSEP DESAIN

III.1 Khayalak Sasaran

Khayalak sasaran adalah satu aspek penting dari peroses penyebaran informasi. Oleh karena itu khalayak sasaran tidak boleh dianggap enteng, sebab keberhasilan komuniasi ditentukan oleh respon khalayak sasaran (Cangara, 2010, h. 157). Dalam penyusunan sebuah perancangan maka dibutuhkan khalayak sasaran, agar informasi yang akan diberikan dapat diterima dengan baik dan benar pada khalayak yang sudah ditetapkan. Dalam hal ini dibuat segmentasi sebagai berikut:

A. Demografis

- Jenis Kelamin: Laki-laki dan perempuan
- Usia: 18-22 tahun.

  Rata-rata seorang remaja masuk ke jenjang perkuliahan berumur 18 tahun, oleh karena itu cakupan pada *target audience* dalam aspek usia adalah 18 tahun untuk umur yang paling rendah, sedangkan untuk umur yang paling tinggi adalah 22 tahun, dikarenakan umur tersebut rata-rata didominiasi oleh mahasiswa yang sudah belajar lebih dari 4 tahun, namun tidak mengetahui tentang peraturan berkomunikasi dengan dosen dengan sopan dan santun.

- Kelas Sosial: Menengah ke atas

  Karena khayalak sasaran pada status ekonomi sosial menengah – atas rata-rata sudah banyak yang menggunakan gadget atau gawai. Diharapkan para khayalak sasaran yaitu mahasiswa agar lebih mengerti tentang peraturan berkomunikasi dengan dosen dengan sopan dan santun.

- Pendidikan: Mahasiswa

  Karena perancangan video *motion graphic* ini akan ditempatkan pada suatu lembaga pendidikan tinggi, maka status pendidikan yang dicakup pada *target audience* adalah seorang mahasiswa yang sedang mencari ilmu di Universitas Komputer Indonesia

B. Geografis

Tempat yang difokuskan adalah Gedung Universitas Komputer Indonesia lantai 6, karena pada gedung dan lantai ini tempatnya mahasiswa jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) serta tenaga pengajar jurusan DKV berkumpul. Adapun tempat-tempat sekunder yang akan ditempatkan pada luar kawasan dalam Universitas, seperti di lorong bawah yang menuju ke gedung fakultas Desain.

C. Psikografis

Remaja adalah suatu masa peralihan dimana anak-anak mengalami perubahan dan pertumbuhan dari psikis dan fisiknya (Zakiah, 1989, h.23). Sedangkan pada umur 22 tahun sendiri masuk kedalam fase dimana remaja menjadi dewasa atau remaja akhir, pemikiran-pemikiran dewasa sudah muncul. Oleh karena itu mahasiswa yang sering menggunakan gawai seharusnya sudah wajib memahami dan mematuhi tentang peraturan yang berlaku.

III.1.2 *Consumer Insight*

Consumer Insight adalah sebuah pemikiran yang dalam dari hati dan jelas, serta muncul secara spontan yang diakibatkan dari suatu permasalahan atau situasi yang kompleks (Amalia, 2009, h.24-25). Berdasarkan hasil kuisioner yang telah dibuat oleh peneliti, didapatkan masih banyak mahasiswa Universitas Komputer Indonesia yang tidak mengikuti aturan tentang tata cara menghubungi dosen melalui gawai dengan sopan dan santun. Hal ini dikarenakan masih ada mahasiswa yang tidak mengetahui aturan tentang cara menghubungi dosen dengan baik dan sopan melalui gawai.

III.1.3 *Consumer Journey*

Consumer Journey adalah suatu kebiasaan yang sering dilakukan oleh khalayak sasaran setiap hari dari bangun tidur sampai kembali tidur. Peneliti melakukan observasi yang melihat keseharian aktivitas khayalak sasaran, hal ini sangat penting karena akan membantu pendistribusian media dalam perancangan ini.

Tabel III.1 *Consumer Journey* Mahasiswa Universitas Komputer Indonesia

Sumber: Dokumen Pribadi

Waktu	Aktivitas	Tempat	*Point of Contact*
05.00	Bangun tidur, sholat subuh	Kostan/rumah	Tempat tidur, bantal, guling, selimut, seprai, *Alarm*
05.30	Merapihkan kamar, mandi	Kostan/rumah	Sapu, kain pel, ember
06.00	Berangkat ke kampus, sarapan	Di luar kostan/rumah (diperjalanan)	Angkot, *bill-board*, spanduk, bahilo, piring, gelas, gerobak, kunci
07.00-12.00	Aktivitas perkuliahan	Di Kampus	Meja, TV/Monitor, pintu, lift, tangga, kursi, papan tulis, speaker atap, AC, proyektor
12.00-13.00	Istirahat, sholat, makan siang, mengerjakan tugas di perpustakaan	Di Kampus/ musala	Sajadah, buku, kursi, meja,
13.00-17.00	Aktivitas kampus	Di Kampus	Meja, TV/Monitor, pintu, lift, tangga, kursi, papan tulis, speaker atap, AC, proyektor
17.00-18.00	Perjalanan pulang ke kostan atau ke rumah, jajan	Di luar kostan/rumah (diperjalanan)	Angkot, bill-board, spanduk, bahilo

18.00-18.30	Bersantai, sholat, istirahat	Kostan/rumah	*Handphone*, sosial media, aplikasi telepon pintar, buku, kalender
18.30-19.00	Mandi	Kostan/rumah	Gayung, ember, sikat gigi
19.00-21.00	Bersantai, memakan makanan ringan, melihat video di *Youtube*, *broswing* internet, main *game*, menonton film di laptop, membuka *Facebook*	Kostan/rumah	Internet, sosial media, aplikasi laptop/*desktop*, situs internet
21.00-01.00	Mengerjakan tugas	Kostan/rumah	Pensil, tempat pensil, penggaris, penghapus, rautan, cat air, kertas gambar, buku gambar, laptop, *handphone*, internet
01.00-05.00	Tidur malam	Kostan/rumah	Tempat tidur, bantal, guling, selimut, seprai, *Alarm*

III.2 Strategi Perancangan

Untuk mencapai tujuan yang diinginkan, dibutuhkan strategi atau perencanaan yang harus ditentukan terlebih dahulu. Strategi adalah suatu teknik yang disusun untuk mencapai sebuah kemenangan atau tujuan tertentu. Sedangkan khayalak yang ditargetkan dalam perancangan ini adalah mahasiswa Desain Komunikasi Visual

(DKV) Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) yang rata-rata berumur antara 18-22 tahun. Dikarenakan khalayak yang disasar masuk ke kategori remaja, maka umumnya remaja lebih menyukai media yang interaktif dari pada media yang monoton.

Strategi perancangan lainnya adalah menjelaskan dan mengajak mahasiswa DKV UNIKOM untuk mengikuti aturan tentang tata cara menghubungi dosen melalui gawai dengan sopan dan santun. Hal ini bertujuan untuk menciptkan karya yang menarik perhatian khayalak sasaran.

III.2.1 Tujuan Komunikasi

Adapun tujuan komunikasi dalam perancangan ini yang ingin dicapai adalah memberikan pengetahuan tentang peraturan tata cara menghubungi dosen melalui gawai dengan sopan dan santun kepada mahasiswa bagi yang belum mengetahui. Namun, jika mahasiswa sudah mengetahui tentang peraturan tersebut, maka tujuan komunikasi ini ialah agar mahasiswa menerapkan peraturan-peraturan yang sudah dipahami.

III.2.2 Pendekatan Komunikasi

Untuk mempermudah dalam pembuatan perancangan ini, maka diperlukan sebuah pendekatan komunikasi terhadap khalayak sasaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dalam perancangan ini menggunakan 2 buah pendekatan, yaitu pendekatan verbal dan pendekatan visual.

III.2.2.1 Pendekatan Verbal

Pada perancangan ini menggunakan bahasa Indonesia baku berkisar pada 80% dan Bahasa Indonesia tidak baku pada 15%, 5% Bahasa Inggris, karena perancangan video *motion graphic* ini ditujukan untuk mahasiswa berumur 18-22 tahun yang berkuliah di Universitas Komputer Indonesia dengan mayoritas menggunakan bahasa Indonesia ketika berinteraksi sehari-hari. Bahasa Indonesia akan mempermudah proses pemberian informasi yang akan didapatkan oleh khayalak sasaran. Gaya bahasa yang digunakan adalah gaya bahasa persuasi yang membuat

khalayak sasaran mau mengikuti dan mematuhi aturan tentang tata cara menghubungi dosen melalui gawai dengan sopan dan santun.

III.2.2.2 Pendekatan Visual

Pendekatan visual yang dilakukan pada perancangan ini adalah dengan menggambarkan akibat seseorang mahasiswa yang tidak mematuhi tentang tata cara menghubungi dosen melalui gawai dengan sopan dan santun dikemas dengan sebuah video *motion graphic*. Nuansa visual yang ada di dalam perancangan *motion graphic* ini adalah suasana keseharian mahasiswa DKV yang biasanya berkuliah dan aktivitas berkomuikasi antara mahasiwa dengan dosen. Oleh karena itu visual yang akan ditampilkan berkesan *simple* agar khalayak sasaran menghindari permasalahan tersebut.

III.2.3 *Mandatory*

Dalam pembuatan *motion graphic* ini berkerja sama dengan pihak-pihak yang terkait, contohnya seperti pihak Universitas Komputer Indonesia yang telah memberi mandat dan segala informasi yang berkaitan tentang peraturan menghubungi dosen dengan baik dan benar kepada penulis.

Gambar III.1 Logo Universitas Komputer Indonesia
Sumber: https://www.unikom.ac.id/img/logo_unikom_kuning.png
(Diakses pada 07/06/18)

III.2.4 Materi Pesan

Cara penyampaian materi pesan adalah dengan cara persuasi. Namun, tujuan utama dalam penyampaian materi pesan pada perancangan ini adalah untuk mengubah sikap dan perilaku khalayak sasaran. Konten utama yang dimuat pada video *motion graphic* berisi tentang aturan cara menghubungi dosen melalui gawai dengan sopan

dan santun, yaitu antara lain: perhatikan waktu, awali dengan salam, ucapakan maaf, sebutkan identitas, gunakan bahasa yang formal, tulis pesan sejelas mungkin, dan yang terakhir adalah mengucapkan terimakasih. Tidak ketinggalan juga pada video ini juga dimuat kesimpulan kenapa khalayak sasaran wajib mematuhi aturan tersebut.

III.2.5 Gaya Bahasa

Arti gaya bahasa adalah sebuah bahasa yang diawali dari bahasa yang biasa diucapkan oleh seseorang dalam gaya tradisional untuk menjelaskan sesuatu seperti objek (Albertine, 2005, h.51). Pada perancangan ini sendiri menggunakan gaya bahasa deskriptif, yaitu penjabaran sesuatu hal dengan memberikan perincian atau penjelasan sedetail mungkin. Hal ini sesuai dengan tema pada perancangan ini, karena pada video *motion graphic* yang akan dibuat menjelaskan sebuah peraturan tentang bagaimana mahasiswa menghubungi dosen dengan baik dan benar melalui gawai yang dikemas dalam bentuk visual.

III.2.6 Strategi Kreatif

Pada perancangan video *motion graphic* ini dibuatlah beberapa strategi kreatif yang dimaksud untuk membuat karya agar lebih menarik khalayak sasaran. Dalam perancangan kampanye menghubungi dosen melalui gawai dengan sopan dan santun ini akan dikemas dalam sebuah video *motion graphic*, yang di dalamnya terdapat ilustrasi, ikon, teks atau tipografi, narasi, efek suara, suara latar, dan lain sebagainya.

III.2.6.1 Sinopsis

Sinopsis adalah ringkasangan karangan atau abstrak dari karangan itu (KBBI, 1988, h:845). Visualiasi video *motion graphic* ini menerangkan tentang seorang mahasiswa yang menghubungi dosen melalui gawai atau telepon pintar dengan cara yang tidak sopan. Dimulai dengan cara mahasiswa menghubungi dosen dengan cara yang salah, akibatnya mahasiswa tersebut kemudian mendapat hukuman dari dosen. Kemudian mengvisualiasikan tentang cara menghubungi dosen dengan baik dan

benar sesuai peraturan yang berlaku yang kemudian diterapkan oleh mahasiswa tersebut.

III.2.6.2 *Treatment*

Treatment adalah sebuah naskah kotor atau naskah yang tidak ada penjelasan secara detail sama sekali. Contohnya, di *treatment* tidak dijelaskan isi percakapan sama sekali. Jadi, treatment adalah sebuah garis besar cerita awal hingga akhir. Cerita diawali dengan mahasiswa yang sedang terkulai lemas di atas tempat tidur kosannya, kemudian mahasiswa tersebut mengambil telepon pintar yang betujuan untuk bertanya tugas kepada dosen. Namun mahasiswa itu tidak memperhatikan waktu ketika bertanya kepada dosen. Keesokan harinya mahasiswa itu di tegur oleh dosen yang ia tanyakan, dosen itu menghukum dan memberikan arahan kepada mahasiswa tersebut tentang bagaimana cara menghubungi dosen dengan baik dan benar melalui telepon seluler. Penjelasan dimulai dari narator menejaslan tentang peraturan tentang cara menghubungi dosen dengan baik dan benar, yaitu antara lain : perhatikan waktu yang tepat untuk menghubungi dosen, awali dengan sapaan atau salam, ucapkan kata maaf, sebutkan identitas diri, gunakan gaya bahasa formal, dan mudah dipahami, yang terakhir adalah tulislah pesan dengan singkat dan jelas dan jangan lupa mengucapakan terimakasih di akhir kalimat pesan. Alur cerita dan penjelasan peraturan tersebut di jelaskan oleh seorang narator.

III.2.6.3 *Storyline*

Storyline atau yang bisa disebut alur plot, alur plot merupakan suatu pembentukan alur peristiwa atau masalah di dalam sebuah cerita, yang telah direncanakan oleh pembuat cerita tersebut (Saparina, 1984, h.45). Pada perancangan ini pun juga terdapat sebuah *storyline* agar pembuatan video *motion graphic* lebih mudah.

Tabel III.2 *Storyline Sequance* 1

Sumber: Dokumen Pribadi

Scene	Visual	Audio (Narrator)
1	Menampilkan logo video *motion graphic*	

2	Memperlihatkan mahasiswa yang sedang terkulai di atas tempat berusaha keras untuk mengambil telepon pintarnya yang tergelak di atas meja kecil	"Masih banyaknya mahasiswa yang tidak mengerti bahwa menghubungi dosen tidak seperti menhubungi teman sebaya. Ada peraturan-peraturan yang di tetapkan untuk menghubungi dosen dengan baik dan benar. Apalagi menggunakan telepon pintar."
3	Mahasiswa tersebut berhasil mengambil telepon pintarnya, kemudian ia menyalakan handphonenya, dan membuka aplikasi pesan sembari rebahan di atas tempat tidur. Dia sedang mengirim pesan ke dosennya.	
4	Memperlihatkan ekspresi dari mahasiswa tersebut yang terkejut mendengarkan suara notifikasi telepon pintarnya. Lalu kemudian dia meletakan kembali telepon pintarnya.	

Tabel III.3 *Storyline Sequance* 2

Sumber: Dokumen Pribadi

Scene	Visual	Audio (Narrator)
1	Transisi Video kemudian Memperlihatkan visual peraturan menghubungi dosen dengan baik dan benar nomor 1, lalu transisi video lagi untuk masuk ke Scene berikutnya	"Peraturan No 1" "Perhatikan Waktu"
2	Setelah transisi video ada sebuah jam dinding yang menunjukan pukul 06.00 WIB. Jarum pada jam tersebut pindah ke angka 08.00 ketika narator menyebutkan "pukul 08.00 pagi".	"Jadi kapan sih waktu yang baik untuk menghubungi dosen? Pada waktu pagi hari! Sekitar jam 08.00 Pagi"

3	Ganti ke visual suasana awan dan langit dia atas mahasiswi yang sedang menghubungi dosen yang di *time-lapse*-kan menjadi siang hari dan sore hari (Berkisar pukul 13.00-17.00) dari pagi hari. Kemudian video transisi	"Selanjutnya adalah waktu siang hari dan sore hari, antara pukul 13.00 – pukul 17.00. "
4	Selanjutnya memperlihatkan visual dosen yang sedang memainkan telepon pintar dan sedang duduk di ruang dosen, kemudian melambaikan tangan (menandakan tidak setuju) dengan ekspresi yang sedikit *mesem* dan marah.	"Namun, mahasiswa dilarang menghubungi dosen ketika waktu istirahat, dan ketika waktu ibadah"
5	memperlihatkan visual dosen yang sedang beribadah (sholat).	
6	Transisi Video kemudian Memperlihatkan visual peraturan menghubungi dosen dengan baik dan benar nomor 2, lalu transisi video lagi untuk masuk ke Scene berikutnya	"Peraturan No 2" "Awali dengan Salam"
7	memperlihatkan isi pesan yang sedang diketik oleh mahasiswa layar telepon pintarnya. Isi pesannya adalah "Assalamualaikum. Selamat pagi Pak....."	"Contohnya adalahmengucapkan Selamat pagi, selamat siang, atau selamat sore. Atau bagi yang beragama Islam bisa menggunakan Assalamulaikum assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh"
8	Kemudian memperlihatkan wajah atau ekspresi mahasiswa tersebut yang tersenyum karena sudah mengikuti aturan tentang tata cara menghubungi dosen melalui gawai dengan sopan dan santun.	
9	Transisi Video kemudian Memperlihatkan visual peraturan menghub-	"Peraturan No 3" "Ucapkan Maaf"

	ungi dosen dengan baik dan benar nomor 3, lalu transisi video lagi untuk masuk ke Scene berikutnya	
10	Memperlihatkan proses perkuliahan mahasiswa DKV di suatu kelas dipimpin oleh Dosen wanita yang sedang berdiri menerangkan suatu materi yang disimak oleh mahasiswa dan mahasiswi.	"Dalam melaksanakan tugas sehari – hari sebagai seorang mahasiswa, kamu membutuhkan komunikasi yang baik dengan dosen lho! Contohnya mengucapkan kata maaf. Sebagai bentuk penghormatan karena telah mengganggu waktunya, gunakan kata maaf"
13	Transisi Video kemudian Memperlihatkan visual peraturan menghubungi dosen dengan baik dan benar nomor 4, lalu transisi video lagi untuk masuk ke Scene berikutnya	"Peraturan No 4" "Sebutkan Identitas"
14	Pada scene ini mengvisuaslisasikan berupa font berserta gambar-gambar elemen pendukung seperti kartu tanda pengenal (muncul ketika narator mengucapkan "menyebutkan Nama"), Kartu Tanda Mahasiswa (muncul ketika narator mengucapkan "menyebutkan NIM dan Jurusan"), dan yang terakhir adalah mengvisuaslisasikan typohgrafi kelas jurusan DKV, seperti DKV 1 atau jurusan lainnya.	"Jadi kamu wajib menyebutkan Nama lengkap, menyebutkan NIM, menyebutkan kelas, dan yang terakhir menyebutkan jurusan"
15	Transisi Video kemudian Memperlihatkan visual peraturan menghub-	"Peraturan No 5" "Gunakan Bahasa yang Formal"

	ungi dosen dengan baik dan benar nomor 5, lalu transisi video lagi untuk masuk ke Scene berikutnya	
16	Pada scene ini memperlihatkan mahasiswa yang sedang memegang telepon pintarnya dan berfikir untuk mengirim sebuah pesan yang baik dan benar kepada dosen, terdapat sebuah proyeksi paparan layar telepon pintar mahasiswa tersebut yang berisi kalimat-kalimat *ngawur*.	"Ketika mengirim pesan ke dosen melalui telepon pintar, periksalah dahulu kata-kata mu. Perhatikan tanda baca dan sebaiknya kamu tidak menyingkat kalimat pesan karena dosen akan bingung dengan isi pesan kamu"
18	Transisi Video kemudian Memperlihatkan visual peraturan menghubungi dosen dengan baik dan benar nomor 6, lalu transisi video lagi untuk masuk ke Scene berikutnya	"Peraturan No 6" "Tulis Pesan Sejelas Mungkin"
19	memperlihatkan isi pesan yang sedang diketik oleh mahasiswa layar telepon pintarnya. Isi pesannya adalah "Malam Pak? Besok bpk masuk? Saya mau bimbinga, terimakasih"	"Jangan bertele–tele atau terlalu panjang pesan yang dikirim. Hal ini dikhawatirkan malah membuat bingung Dosen. Apabila memerlukan penjelasan yang panjang sebaiknya langsung menghadap dosen yang dituju, agar tidak terjadi salah persepsi."
20	Transisi Video kemudian Memperlihatkan visual peraturan menghubungi dosen dengan baik dan benar nomor 7, lalu transisi video lagi untuk masuk ke Scene berikutnya	"Peraturan yang terakhir No 7" "Ucapkan Terimakasih"

21	Mengvisulisasikan adegan dosen sedang menggunakan telepon pintarnya.	"Dan yang terkahir adalah hal yang sangat simple sekali yang harus kamu lakukan, yaitu mengucapkan kata terimakasih kepada dosen di akhir kalimat pesan"

Tabel III.4 *Storyline Sequance* 3
Sumber: Dokumen Pribadi

Scene	Visual	Audio (Narrator)
1	Memperlihatkan seorang mahasiswa yang sedang mengirim pesan di kamar kosannya ke dosen yang berada di ruang dosen tempat dan terdapat visualisasi pesan yang pindah kesana-kemari.	"Di era digital ini, cara paling praktis untuk menghubungi dosen via sms atau pesan dari aplikasi pihak ketiga. Baik itu mau bikin janji temu, mau minta bantuan, minta dituliskan surat referensi atau mau konsultasi skripsi, seringkali dimulai dari sms dulu. Seseorang yang beretika baik dari hal yang kecil seperti menghubungi dosen dengan baik dan benar, akan dipandang hormat oleh orang lain terutama oleh dosen.
2	Memperlihatkan logo kembali	

III.2.6.4 *Storyboard*

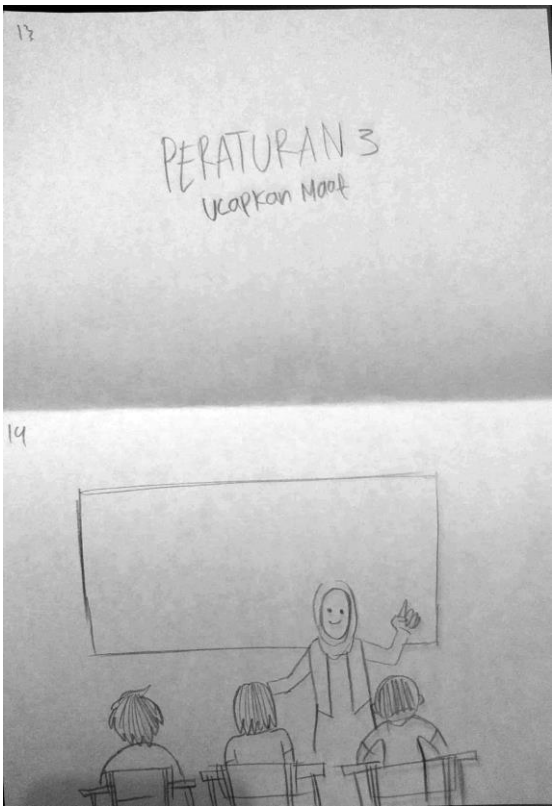
Storyboard mempunyai fugsi penting dalam membuat sebuah alur cerita rekaan, karena sebagai metode alat bantu perancangan multimedia (Binanto, 2010, h.255). Oleh karena itu untuk memudahkan perancang ketika membuat video *motion graphic* maka dibuat sebuah *storyboard* yang akan mengikuti alur yang sudah

dibuat visualnya berdasarkan *storyline*. Hal ini bermanfaat sebagai patokan untuk mengatur tata letak ilustrasi, ikon, simbol, pergerakan dan lain sebagainya kedalam video *motion graphic* atau *final artwork*.



Gambar III.2 Contoh *Storyboard*

Sumber: Dokumen Pribadi



Gambar III.3 Contoh *Storyboard*

Sumber: Dokumen Pribadi

III.2.6.5 *Copywriting*

Frank Jefkins (seperti dikutip Hereyah, 2014) menjelaskan bahwa *copywriting* adalah cara penulisan pesan promosi atau penjualan kepada khayalak sasaran dengan cara persuasif melalui media. Pada perancangan ini juga menggunakan gaya bahasa yang dijelaskan oleh Albertine, menggunakan bahasa seperti "bro" merupakan salah satu contoh gaya bahasa yang biasa dicuapkan oleh mahasiswa ketika berkomunikasi dengan teman sebayanya. Oleh karena itu, dibuatlah sebuah slogan yang menggunakan gaya bahasa yang mengambil dari kebiasaan khayalak sasaran, yang berbunyi: "Sopan Yuk Bro". Jadi diharapkan dengan menggunakan bahasa yang biasa dipakai oleh khayalak sasaran, video *motion graphic* ini akan lebih menarik perhatian.

III.2.7 Strategi Media

Pemilihan media utama pada perancangan ini adalah sebuah video *motion graphic*. Diharapkan video ini bisa diterima dengan tepat dengan khayalak sasaran. Media ini dipilih karena pada era sekarang teknologi sudah canggih, menonton sebuah video tidak sulit seperti dulu dan alasan kuatnya adalah media ini lebih mudah dilihat oleh khayalak sasaran. Kemudian adapun beberapa media pendukung dan media kreatif yang fungsinya sebagai sarana untuk mengingatkan kembali dan memberikan informasi lebih kepada khayalak sasaran secara luas.

III.2.7.1 Media Utama

Dikarenakan khalayak sasaran pada perancangan kampanye menghubungi dosen melalui gawai dengan sopan dan santun adalah mahasiswa yang berumur 18-22 tahun, maka media yang tepat adalah sebuah video *motion graphic*. Karena media ini mengandung elemen visual yang menarik. Penyampaian informasi serta ajakan yang dikemas dalam video *motion graphic* dapat membantu proses penyampaian informasi yang lebih cepat kepada khayalak sasaran.

III.2.7.2 Media Pendukung

Media pendukung berfungsi sebagai media yang mendukung atau membantu penyebaran informasi media utama, yaitu video *graphic motion*. Adapun beberapa jenis dan rupa media pendukung, diantaranya:

A. Media Pendukung Utama

Media utama membutuhkan media cetak sebagai sarana informasi yang lebih dapat mengcakup khyalak sasaran, jika khalayak sasaran tidak sempat melihat video *motion graphic* maka dibutuhkan sebuah media cetak yang tepat seperti: infografis, poster, *Youtube*, *Facebook, Line, What`s Up,* dan *X-banner*.

B. Merchandise

Merchandise bertujuan agar khayalak tetap mengingat apa yang dijelaskan pada media utama karena sifat media *merchandise* adalah berinteraksi langsung dan sering ditemui oleh khayalak sasaran. Contoh medianya adalah: buku catatan, *stiker Line, tumbler*, pin, *tote bag,* kalender, dan stiker.

III.2.8 Strategi Distribusi

Penyebaran dan pendistribusian media utama yaitu video *motion graphic* akan disalurkan pada perangkat keras seperti monitor yang berada di sudut-sudut tembok gedung Universitas Komputer Indonesia lantai 6. Karena perangkat keras tersebut langsung terlihat oleh khalayak sasaran. Adapun waktu pendistribusian media utama dan media pendukung ialah berkisar 3 bulan.

Selengkapnya dapat dilihat pada tambel di bawah ini:

Tabel III.5 Tabel Pendisitribusian Media

Sumber: Dokumen Pribadi

Media	September				Oktober				November			
Minggu Ke	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Video *motion graphic*												

Youtube dan media sosial												
Stiker Line												
Media pendukuung *merchandise*												
X-banner, infografis, poster 1 dan poster 2												

III.3 Konsep Visual

Dalam perancangan ini, pada video *motion graphic* menggunakan gaya animasi 2 dimensi, dengan gaya visual berjenis *flat design minimalism*. Gaya visual yang sedang berkembang dan sering digunakan pada video-video *motion graphic* lainnya. Dengan menggunakan gaya visual seperti ini video *motion graphic* pada perancangan ini akan terkesan *simple*, modern, menarik, dan kekinian. Diharapkan juga dengan menggunakan visual seperti ini dapat membuat khayalak sasaran lebih tertarik untuk menonton.

III.3.1 Format Desain

Video *motion graphic* dibuat dalam format resolusi 1280x720 *pixel* dengan aspek rasio 16:9. Ukuran ini dipilih karena umumnya perangkat keras seperti monitor pada televisi dan komputer mendukung resolusi layar 1280x720 pixel dan mempunyai aspek rasio 16:9 begitu pula dengan layar pada telepon pintar. Video *motion graphic* pada perancangan ini disajikan dengan menggunakan visual-visual yang *simple* agar mudah diterima dengan khayalak sasaran. Adapun durasi pada video *motion graphic* ini sekitar 2 menit. Hal ini dimaksudkan karena membuat video *motion graphic* untuk kampanye pada lembaga pendidikan tidak harus terlalu lama, karena sifatnya hanya mengingatkan dan untuk menghimbau agar khayalak sasaran mengikuti aturan tentang tata cara menghubungi dosen melalui gawai dengan sopan dan santun.

III.3.2 Tata Letak (*Layout*)

Layout atau tata letak merupakan metode penempatan teks dan gambar di dalam sebuah desain. Elemen-elemen ini diposisikan sedemikan rupa sehingga akan membuat suatu bentuk yang menarik dan diterima dengan baik oleh pembaca (Ambrose & Harris, 2005, h.6). Pada perancangan ini tata letak disesuaikan dengan platform yang digunakan untuk menampilkan video *motion graphic* ini. Platform yang digunakan adalah monitor dengan spesifikasi resolusi layar sebesar 1280x720 pixel dengan aspek rasio 16:9. Keseimbangan layout dibagi menjadi keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris. Adapun tata letak atau *layout* pada video ini yaitu berorientasi *landscape* tidak *potrait*.

III.3.3 Tipografi

Menurut Sihombing (2001) Tipografi merupakan contoh visual dari sebuah bentuk komunikasi yang mempunyai sifat verbal dan properti visual dan efektif (h.58). Huruf yang digunakan pada perancangan ini berjenis dekoratif dan handwriting karena sifatnya yang fun dan juga terlihat modern. Bagian *headline* dan *tagline* menggunakan huruf yang bernama *Agent Oran*. *Headline* merupakan satu hal yang dapat menarik perhatian atau bisa disebut sebagai *focal point* daripada teks yang lain sehingga *font* yang terlihat tegas seperti *Intro Reguler* menjadi pilihan yang cocok untuk dijadikan font pada area headline. Sedangkan font yang digunakan pada bagian penjelasan atau disebut body text dan juga pada penjelasan lainnya adalah *Bariol*. Sedangkan untuk huruf pada *tagline* menggunakan *Maggie is dhfhddf*. Pemilihan font ini didasarkan pada bentuk huruf yang dinamis terlihat dari lekukan sudut yang tidak kaku dan juga terkesan ramah. Ukuran *font* untuk *headline* sebesar bervariasi, karena untuk menyesuaikan *artwork*, sedangkan pada bodytex juga sama. Huruf-huruf yang digunakan pada perancangan ini menggunakan huruf gratis yang didapatkan dari situs penyedia huruf. Pada perancangan ini terdapat beberapa jenis huruf yang digunakan, antara lain:

A. ***Agent Oran***

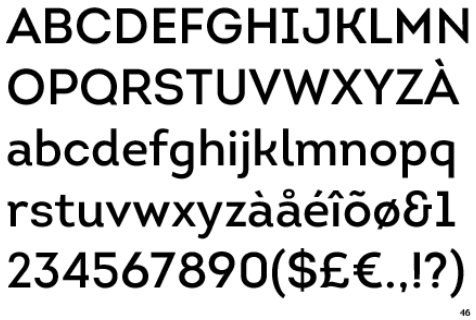


Gambar III.4 Huruf *Agent Oran*

Sumber: http://www.pickafont.com/images/fonts/large/a/Agent%20Orange.ttf.png

(Diakses pada 02/07/18)

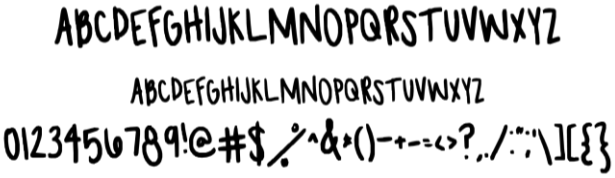
B. ***Intro Reguler***



Gambar III.5 Huruf *Intro Reguler*

Sumber: Dokumen Pribadi

C. ***Maggie is dhfhddf***



Gambar III.6 Huruf *Maggie is dhfhddf*

Sumber: Dokumen Pribadi

D. *Bariol*

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
0123456789 (!#$%&/.|*`@´,?:;)

Gambar III.7 Huruf *Bariol*
Sumber: Dokumen Pribadi

III.3.4 Ilustrasi

Dalam Bahasa Belanda, ilustrasi mempunyai arti sebuah gambar yang menjadi hiasan dengan tujuan yang jelas. Umumnya ilustrasi digunakan pada media visual di buku yang berbentuk gambar kartun (Dedi, 2004:54). Ilustrasi juga merupakan sebuah elemen visual yang sangat penting, karena ilustrasi berfungsi sebagai daya tarik terhadap khalayak sasaran dalam perancangan ini. Dalam perancangan ini illustrasi yang ditampilkan menggambarkan suasana keseharian seorang mahasiswa yang sering menghubungi dosen melalui gawai.

Awal video *motion graphic* pada perancangan ini merupakan ilustrasi baik yang bergerak dan tidak bergerak (statis). Pemilihan jenis gaya ilustrasi *flat design* yang diambil dari video yang diambil dari salah satuh *channel Youtube* bernama *Kurzgesagt*. karena untuk menunjukan kesan kekinian, *simple*, dan modern. *Flat design* sendiri adalah desain adalah sebuah desain yang memperlihatkan objek lebih minimalis dari segi bayangan, bevel, dimensi, tekstur, dan perwarnaan.



Gambar III.8 Contoh Ilustrasi
Sumber: https://i.ytimg.com/vi/UDIfeLylRbU/maxresdefault.jpg
(Diakses pada 02/07/18)



Gambar III.9 Contoh Ilustrasi

Sumber: https://www.youtube.com/watch?v=Z_aMdjLFGAw

(Diakses pada 02/07/18)



Gambar III.10 Contoh Ilustrasi

Sumber: https://www.pinterest.com/pin/174233079313309929/

(Diakses pada 02/07/18)

III.3.4.1 Studi Karakter

Karakter dalam video *motion graphic* ini akan mempunyai beragam jenis umur, gender, dan gaya pakaian. Contohnya mahasiswa umumnya berumur 18–22 tahun dan dosen 26-45 tahun atau bahkan lebih. Gaya pakaian atau gaya busana, gesture, mimik muka, dan alat yang biasa dan sudah menjadi ciri khas dari mahsiswa dan



Gambar III.11 Contoh Gaya Pakaian Mahasiswa DKV

Sumber: https://cdn.idntimes.com/content-images/post/old/8c2b4-18_kaskus_co_id.jpg

(Diakses pada 02/07/18)

dosen DKV seperti tas selempang, kamera, amplop yang berisi tugas-tugas, tas tabung, earphone dan lain sebagainya yang menjadi ciri khas dari karakter mahasiwa DKV, contohnya pada gambar di bawah ini:

Untuk dosen DKV, umumnya dosen seperti menggunakan pakaian rapih, seperti memakai kemaja. Namun kemeja atau gaya busana khas dosen DKV, adapun elemen pendukung seperti topi, jas, kerudung, jilbab, atau blazer, contohnya pada gambar di bawah ini:



Gambar III.12 Contoh Gaya Pakaian Dosen DKV

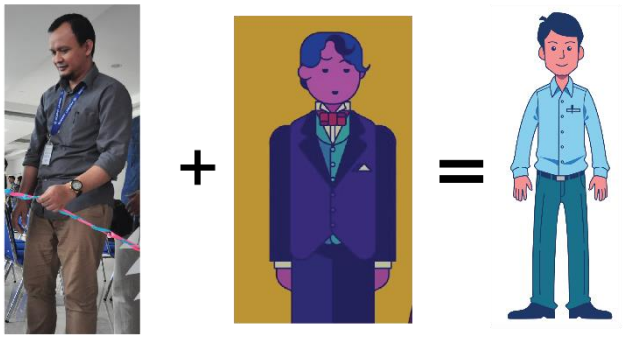
Sumber: https://www.flickr.com/photos/125951855@N05/14686524346

(Diakses pada 02/07/18)

Pada video *motion graphic* ini juga terdapat 5 karakter, karakter tesebut diantaranya:

A. Dosen Laki-laki

Karakter ini digambarkan sebagai dosen laki-laki khas DKV, yang memakai pakaian sederhana tapi sopan, seperti memakai kemeja. Karakter ini mempunyai sifat yang baik dan ramah.



Gambar III.13 Karakter Dosen Laki-laki

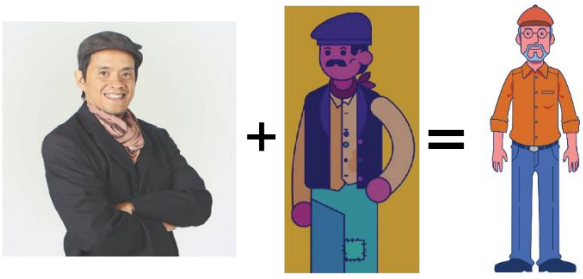
Sumber: (a) https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQ0Q7P0uWQAjCEef6-T2qk6rAwSZBFPoJKO1Cnti7cJbeWhWVF39A

(b) https://www.youtube.com/watch?v=Z_aMdjLFGAw

(c) Dokumen Pribadi

B. Dosen Laki-laki tua

Karakter ini digambarkan sebagai dosen laki-laki tua khas DKV, yang memakai pakaian kemeja dan memakai topi sutradara. Karakter ini mempunyai sifat yang disiplin dan cepat marah.



Gambar III.14 Karakter Dosen Laki-laki tua

Sumber: (a) http://bvcd.telkomuniversity.ac.id/wp-content/uploads/2016/10/dosen-dkv-adv-toto.jpg

(b) https://www.youtube.com/watch?v=Z_aMdjLFGAw

(c) Dokumen Pribadi

C. Dosen Wanita

Karakter ini digambarkan sebagai dosen wanita khas DKV, yang memakai pakaian kekinian atau gaya yang sedang terkenal pada zaman sekarang. Karakter ini mempunyai sifat yang disiplin, baik, namun sensitif.



Gambar III.15 Karakter Dosen Wanita

Sumber: (a) https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRlRM_vSU8V3mbutUiA2tgr0s_ovEHiNfKJKxIQy-BXVJ8yHfCq

(b) https://www.youtube.com/watch?v=Z_aMdjLFGAw

(c) Dokumen Pribadi

D. Mahasiswa

Karakter utama dalam video *motion graphic*. Nama karakter ini adalah Budi Pekerti, dia digambarkan sebagai mahasiswa khas DKV, yang memakai pakaian khas mahasiswa DKV, seperti memakai kaos,



Gambar III.16 Karakter Mahasiwa

Sumber: (a) Dokumen Pribadi

(b) https://www.youtube.com/watch?v=Z_aMdjLFGAw

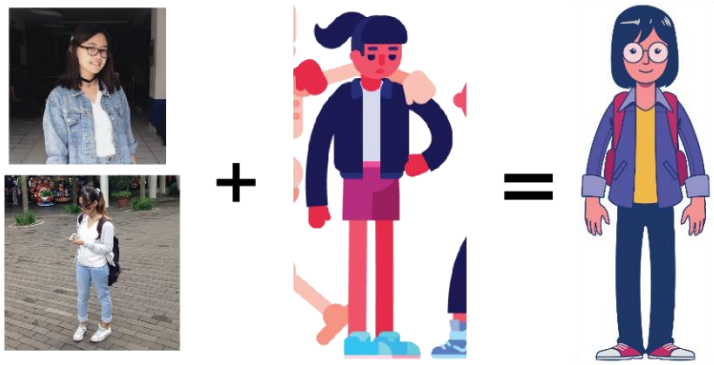
(c) https://media.karousell.com/media/photos/products/2018

(d) Dokumen Pribadi

membawa tabung, menggunakan celana jeans yang sudah kusam dengan ekspresi muka yang kelelahan karena mengerjakan tugas sampai begadang. Karakter ini mempunyai sifat yang malas, penakut, dan tidak bertanggung jawab.

E. Mahasiswi

Karakter pembantu dalam video *motion graphic*. Nama karakter ini adalah Susi Pekerti, dia juga digambarkan sebagai mahasiswi khas DKV. Memakai kaos dengan jaket berwarna ungu, dia juga membawa sebuah tas yang berisi alat-alat untuk menunjang perkuliahannya. Karakter ini mempunyai kebalikan sifat dari Budi Pekerti, yaitu rajin, berani, dan bertanggung jawab.



Gambar III.17 Karakter Mahasiwi

Sumber: (a) https://www.instagram.com/p/BC0g8q7gY62/?taken-by=autumnken

(b) https://www.youtube.com/watch?v=Z_aMdjLFGAw

(c) Dokumen Pribadi

III.3.4.2 Studi Latar

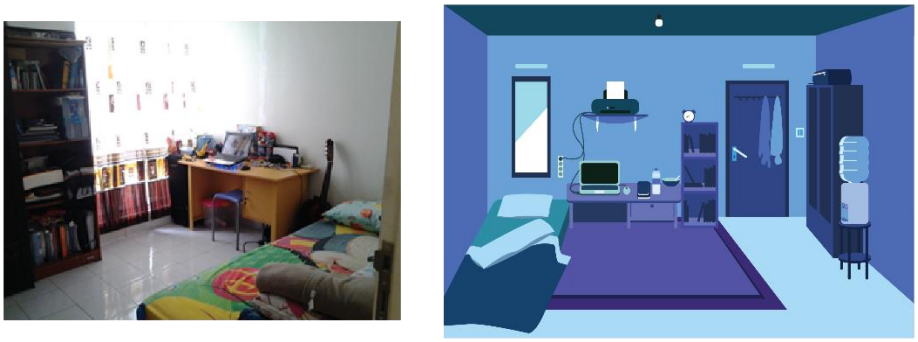
Latar tempat dalam video *motion graphic* ini akan mempunyai berbagai banyak tempat, contohnya antara lain: gedung Universitas Komputer Indonesia, kelas, lorong atau lobby kampus, kamar kosan mahasiswa, visual waktu pada malam hari, sore, dan lain sebagainya, ada pula benda-benda pendukung pada latar tempat di kelas/kampus, yaitu meja, kursi, papan pengumuman, papan tulis, proyektor atau benda-benda yang sering ditemui pada universitas, sedangkan pada kamar kosan mahasiswa benda-benda pendukungnya adalah meja belajar, laptop, kursi belajar, kasur, bantal, guling, lemari baju, kipas, beberapa buku, dan baju, elemen-elemen tersebut di dukung dengan ciri khas kamar anak dkv yang berantakan.



Gambar III.18 Gedung Universitas Komputer Indonesia

Sumber: (a) https://i.ytimg.com/vi/eUxkgF3zVto/maxresdefault.jpg

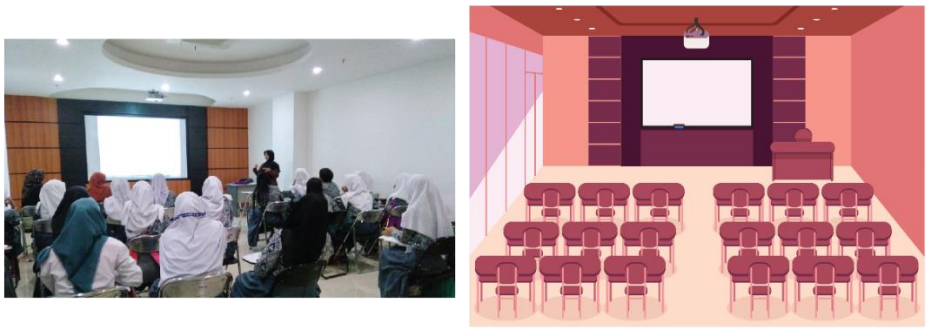
(b) Dokumen Pribadi



Gambar III.19 Kosan Mahasiswa

Sumber: (a) https://ruangmahasiswa.com/wp-content/uploads/2016/09/rumah-anak-rantau.jpg

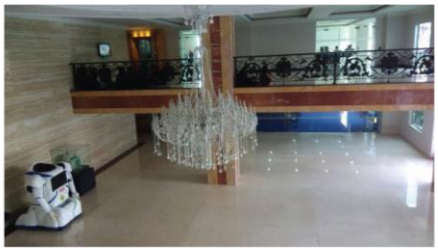
(b) Dokumen Pribadi

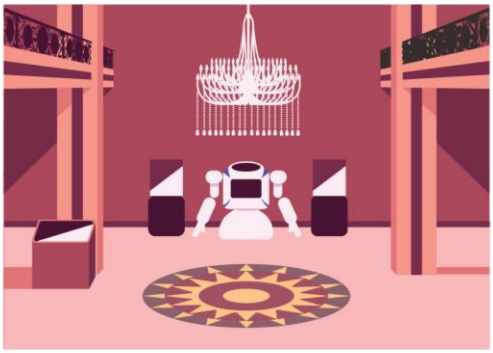


Gambar III.20 Ruang Kelas Gedung UNIKOM

Sumber: (a) https://www.unikom.ac.id/img_artikel/prodi-sastra-inggris-unikom-gelar-pengabdian-pada-masyarakat-p2m-tahap-2.jpg

(b) Dokumen Pribadi





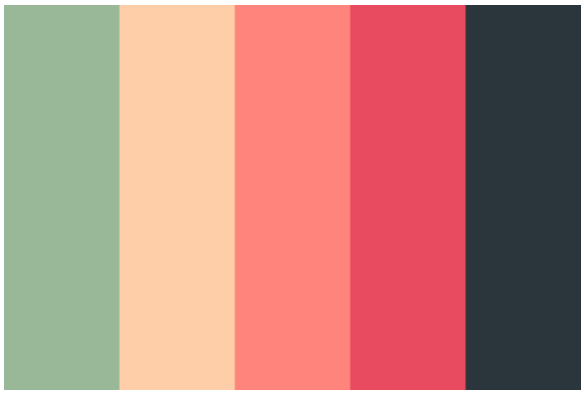
Gambar III.21 Lobby Gedung UNIKOM

Sumber: (a) http://cdn2.tstatic.net/jabar/foto/bank/images/unikom_20170912_121313.jpg

(b) Dokumen Pribadi

III.3.5 Warna

Seorang ahli Darmaprawira (2002) menerangkan bahwa "warna dapat mempengaruhi emosi dan jiwa manusia. Warna juga dapat memperlihatkan isi hati manusia" (h. 32-34). Skema warna pada video *motion graphic* ini adalah warna cerah dengan tema *retro pop art, retro pop art* sendiri muncul pada tahun 1960-an, yang memliki ciri warna yang lebih pudar dan warna lebih banyak dari pada umumnya warna retro. Tema ini dipilih supaya mudah dilihat, diterima, dan menarik dengan khalayak sasaran.



Gambar III.22 Skema Warna Retro

Sumber: http://www.color-hex.com/palettes/2893.png

(Diakses pada 14/18/18)



Gambar III.23 Contoh Pewarnaan *Retro Pop Art*

Sumber:

https://previews.123rf.com/images/sapunkele/sapunkele1610/sapunkele161000018/63718270-pop-art-beautiful-woman-crying-cartoon-blonde-hollywood-movie-star-vintage-advertising-poster-about-.jpg

(Diakses pada 14/18/18)



Gambar III.24 Skema Warna

Sumber: Dokumen Pribadi

III.3.6 Audio

Audio yang digunakan pada video *motion graphic* terdapat 3 jenis, yaitu suara narasi, suara latar musik atau BGM (*Back Ground Music*), dan efek suara. Suara narasi berfungsi untuk menjelaskan isi materi dan ilustrasi pada video *motion graphic* yang akan disampaikan kepada khayalak sasaran yang dirangkum dalam poin-poin yang penting dengan singkat dan jelas. Kemudian ada suara latar musik yang berfungsi sebagai pelengkap pada video *motion graphic* agar khayalak sasaran tidak merasa bosan ketika menonton video pada perancangan ini. Terakhir adalah efek suara, yang berfungsi memberi suara ketika benda bergerak, contohnya ketika pintuk bergerak.