

BAB IV STRATEGI KREATIF

4.1 Konsep Verbal

Dalam perancangan ini peneliti membuat sebuah media pembelajaran yang berbentuk video edukatif berjenis video cerita atau film yang dikemas dengan gaya animasi 2D atau kartun. Untuk konsep dasar dalam perancangan ini yaitu informatif, edukatif dan *entertaining*. Dalam video yang dirancang oleh peneliti berisi sebuah cerita 2 karakter utama yaitu Mino dan Mini dalam mengenal dan mempelajari tentang teknik Uitemate yang diajarkan oleh seorang professor. Adapun beberapa pesan yang ingin disampaikan dalam video ini seperti ketika mengalami kejadian hampir tenggelam, maka hal pertama yang harus dilakukan adalah tetap tenang dan tidak boleh panik. Selain itu, dalam video ini juga disampaikan bahwa teknik Uitemate itu sangat sederhana dan mudah untuk dipraktikkan sehingga efektif jika dilakukan terutama saat sedang menghadapi kondisi darurat. Untuk gaya bahasa yang digunakan dalam video menggunakan pendekatan bahasa yang informatif dan edukatif dengan gaya bahasanya yang bersifat ringan dan sederhana. Tujuannya yaitu agar pesan yang ingin disampaikan dapat ditangkap dengan mudah dan jelas oleh anak-anak. Konsep *entertaining* yang dimana juga terdapat dalam video, dapat ditunjukkan pada sosok tiap karakter dalam cerita baik lewat perilaku, dialog antar tokoh maupun beberapa tambahan efek visual yang dibuat secara menarik supaya anak-anak tidak bosan ketika menonton videonya. Selain video edukatif yang dirancang sebagai media utamanya, ada juga beberapa media pendukungnya seperti poster, iklan TV, buku cerita serta beberapa merchandise seperti T-shirt, topi, *mini notes*, botol minum dan gantungan kunci.

4.1.1 Pengenalan Karakter

Pada video yang dibuat terdapat beberapa karakter yang dimana terdiri dari 2 macam yaitu karakter utama dan pendukung. Untuk yang menjadi karakter utama dalam cerita yaitu tokoh Mino dan Mini, sedangkan untuk karakter pendukungnya yaitu Professor Saito. Adapun beberapa karakteristik yang dimiliki oleh masing-masing karakter dalam cerita seperti sebagai berikut:

A. Mino

Untuk karakter Mino dalam cerita selain ia sebagai peran utama juga akan berperan sebagai kakak atau abang dari Mini. Tokoh Mino pada cerita digambarkan sebagai sosok anak laki-laki yang berkostum

warna merah dengan postur tubuh yang agak besar dari Mini. Karakter Mino memiliki karakteristik sebagai anak yang kuat, energik serta memiliki semangat yang tinggi. Masing-masing karakteristik yang dimiliki Mino dapat dilihat pada beberapa adegan dalam cerita seperti saat ia berusaha menangkap ikan pancingannya yang sudah lama dinantinya serta saat ia bersemangat untuk mengajarkan pada teman-temannya tentang teknik Uitemate. Namun, Mino sendiri juga memiliki sifat yang mudah panik yang dapat dilihat saat ia hampir tenggelam di sungai.

B. Mini

Untuk karakter Mini dalam cerita ia akan berperan sebagai karakter utama bersama Mino serta sebagai adik dari Mino sendiri. Tokoh Mini pada cerita digambarkan sebagai seorang anak perempuan yang mengenakan kostum orange dengan karakteristik yang aktif, ceria, bersemangat serta punya rasa optimis yang tinggi. Hal itu dapat dilihat dari perilaku Mini dalam cerita seperti contohnya rasa ceria dan aktifnya pada saat memberi semangat pada abangnya, si Mino ketika berusaha mendapatkan ikan. Lalu juga rasa optimisnya yang tinggi saat ia berusaha menenangkan Mino agar tidak mudah panik ketika mereka berdua jatuh ke sungai dan hampir tenggelam serta keyakinannya yang tinggi jika akan ada bantuan yang datang. Dan yang terakhir, rasa semangatnya yang tinggi yang juga sama dengan kakaknya si Mino, untuk mau mengajari teman-teman dan gurunya tentang teknik Uitemate.

C. Professor Saito

Untuk karakter pendukung yaitu Professor Saito, dalam ceritanya ia berperan sebagai seorang petualang yang memiliki karakteristik berjiwa penolong, orangnya tenang, serta humoris. Karakter ini sendiri dibuat berdasarkan pada asal usul penemu dari teknik Uitemate yang dimana tidak lain adalah seorang professor dari Jepang yang bernama Professor Hidetoshi Saito. Karakter Professor Saito dalam cerita digambarkan sebagai seorang professor yang sedang berpetualang di hutan dengan mengenakan baju jubah berwarna biru terang dengan tas ransel merahnya serta memiliki seekor kura-kura

yang bernama Kitty. Pada ceritanya ia adalah orang yang tenang dan humoris atau baik hati karena sudah mau menolong Mino dan Mini saat hampir tenggelam walaupun Professor Saito tidak mengenal mereka serta mau mengajarkan pada mereka tentang teknik Uitemate.

4.2 Konsep Visual

Untuk konsep visualnya, dalam perancangan ini ada beberapa konsep yang digunakan sebagai elemen grafis seperti sebagai berikut:

4.2.1 Ilustrasi

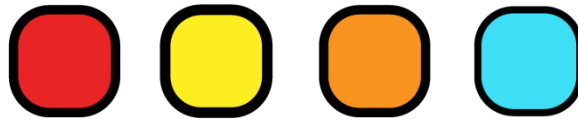
Jenis ilustrasi yang dipakai dalam perancangan ini yaitu ilustrasi berjenis ilustrasi kartun dengan gaya vektor yang dimana juga ditambahkan dengan outline dan shading guna menunjukkan kesan klasik tetapi modern dalam grafis. Untuk jenis karakter dalam cerita di video terdapat 2 jenis karakter yaitu Mino & Mini yang berperan sebagai karakter utama serta Professor Saito sebagai karakter pendukungnya. Karakter Mino & Mini sendiri dalam cerita digambarkan dengan sifatnya yang dimana sesuai dengan sifat dari anak-anak SD pada umumnya seperti senang bermain dan berpetualang di alam, ceria, aktif, energik, serta memiliki rasa keingintahuan yang besar dan ingin belajar sesuatu yang baru.



Gambar 4.1 Penggambaran Karakter Dalam Cerita
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, diambil tahun 2020)

4.2.2 Warna

Untuk pemilihan warna yang akan digunakan dalam perancangan ini cenderung dipilih warna kontras yang memiliki kesan ceria, energik, imajinatif, dan petualangan sesuai dengan karakter anak-anak pada masa SD. Adapun beberapa warna yang dipilih seperti warna merah, kuning, orange dan biru.



Gambar 4.2 Pemilihan Warna Dalam Perancangan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, diambil tahun 2020)

Warna dominan merah yang digunakan pada karakter Mino untuk menggambarkan karakternya yaitu kuat, energik serta bersemangat. Warna dominan orange yang digunakan pada karakter Mini untuk menggambarkan karakternya sebagai anak yang aktif, ceria, bersemangat, serta optimis. Warna dominan biru yang digunakan pada karakter Professor Saito untuk menggambarkan karakternya yaitu berjiwa penolong, tenang, serta humoris.

4.2.3 Tipografi

Untuk unsur tipografi, jenis font yang digunakan yaitu font *decorative* dengan tipe hurufnya seperti huruf komik yang memiliki kesan fun, bebas atau tidak kaku, modern serta masih mudah untuk dibaca dan jelas dalam penyampaian pesan. Adapun font yang dipilih yaitu *Senang Banyol Font* dengan gaya fontnya yang fun, modern dan bebas.



Gambar 4.3 Jenis Font Yang Digunakan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, diambil tahun 2020)

4.2.4 Layout

Video yang dibuat memiliki layout dimensi sebesar 1920x1080 piksel yang dimana nantinya video ini juga akan disebarakan melalui media sosial Youtube sehingga menyesuaikan dengan dimensi video-video yang umumnya ada di Youtube.



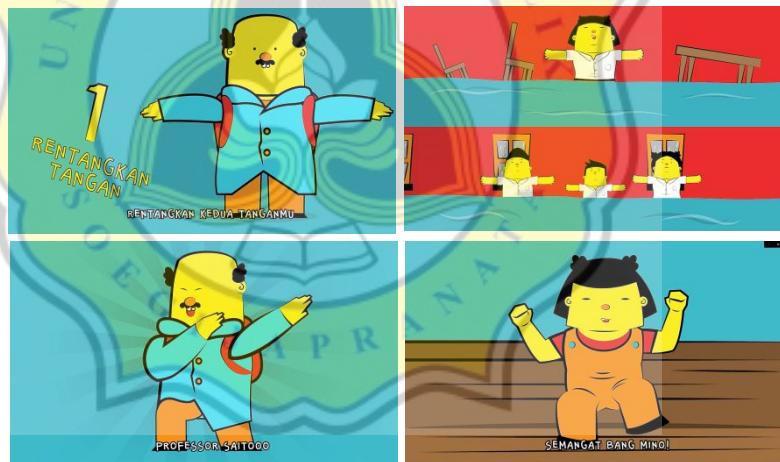
Gambar 4.4 Layout Dimensi Video
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, diambil tahun 2020)

Untuk *layout background* yang digunakan dalam cerita di video berlatar belakang utama di alam. Hal tersebut karena sesuai dengan karakter anak-anak SD yang juga memiliki sifat senang bermain dan berpetualang di alam. Pada awal cerita, dipilih *layout background* di sungai dekat hutan yang dimana kedua karakter utama yaitu Mino dan Mini sedang asyik memancing. Lalu, ada juga pada bagian akhir cerita berupa tambahan scene yang mengambil *layout background* di sekolahan Mino & Mini ketika mengalami bencana banjir. Semua *layout background* yang ada pada cerita dalam video sebenarnya juga dipilih karena berdasarkan pada beberapa berita kejadian atau artikel tentang awal mulanya teknik Uitemate terkenal setelah menyelamatkan banyak nyawa di Jepang. Contohnya yaitu kasus seorang anak SD yang selamat karena memeluk tas rangselnya setelah hampir tenggelam di sungai Toga ketika hujan badai pada tahun 2008 serta kejadian beberapa anak SD di Prefektur Miyagi yang selamat setelah mempraktekkan teknik Uitemate karena terjebak banjir besar di sekolahnya pada tahun 2011.



Gambar 4.5 Layout Latar Belakang Pada Cerita
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, diambil tahun 2020)

Untuk layout karakter yaitu penggambaran karakter serta gerakannya dalam video juga dibuat simple dan dinamis terutama saat menjelaskan instruksi terkait tentang teknik Uitemate. Hal ini bertujuan agar informasi yang disampaikan bisa tersampaikan dengan jelas dan mudah dipahami oleh anak-anak ketika menonton.



Gambar 4.6 Layout Karakter Pada Cerita
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, diambil tahun 2020)

4.3 Visualisasi Desain

4.3.1 Video Edukatif

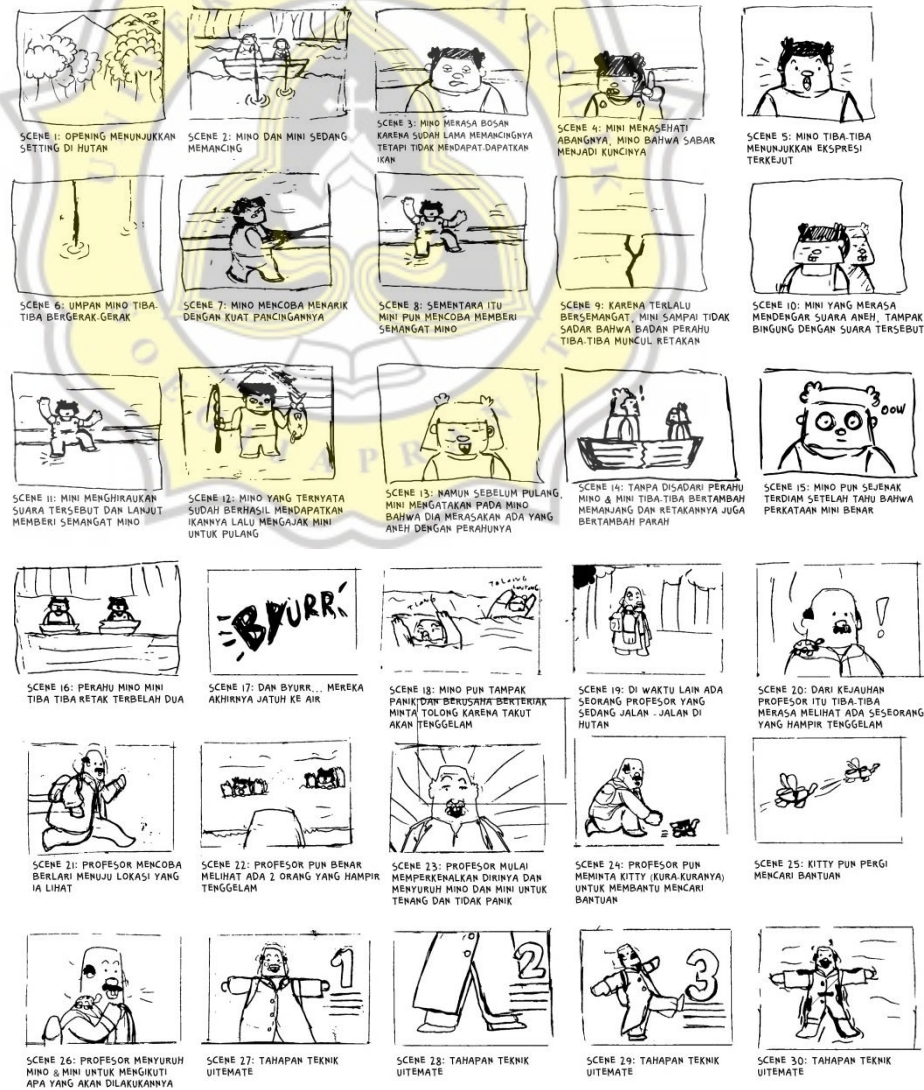
Video edukatif menjadi media utama dalam perancangan ini. Video edukatif ini berupa sebuah video cerita animasi 2D yang menceritakan tentang dua karakter utama yaitu Mino & Mini yang mengenal dan belajar tentang teknik Uitemate yang diajarkan oleh Professor Saito. Pembuatan video ini bertujuan untuk mengajarkan sejak dini pada anak-anak khususnya untuk anak umur 10-12 tahun sebagai target sasaran dalam perancangan ini mengenai teknik

Uitemate sebagai teknik pertolongan pertama saat kondisi darurat di air. Video edukatif ini selain disebarikan secara langsung ke beberapa sekolah, juga akan disebarikan melalui media sosial Youtube.

A. Thumbnail



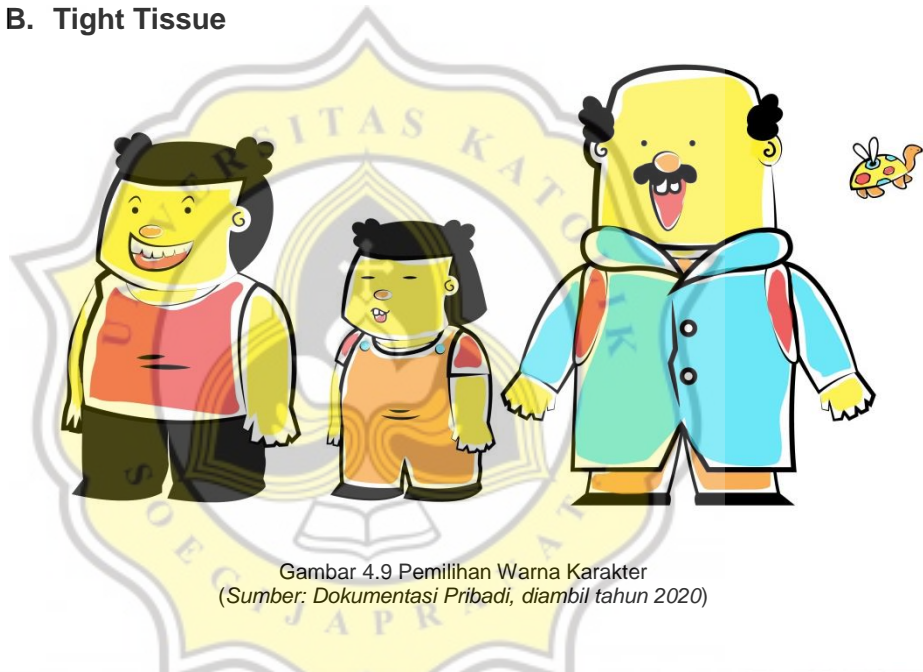
Gambar 4.7 Sketsa Karakter
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, diambil tahun 2020)



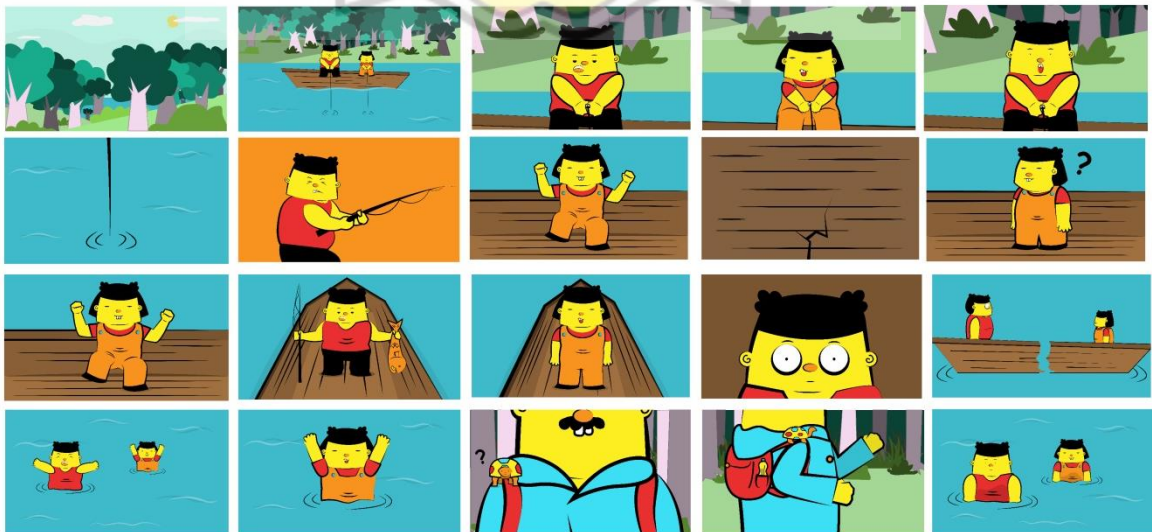


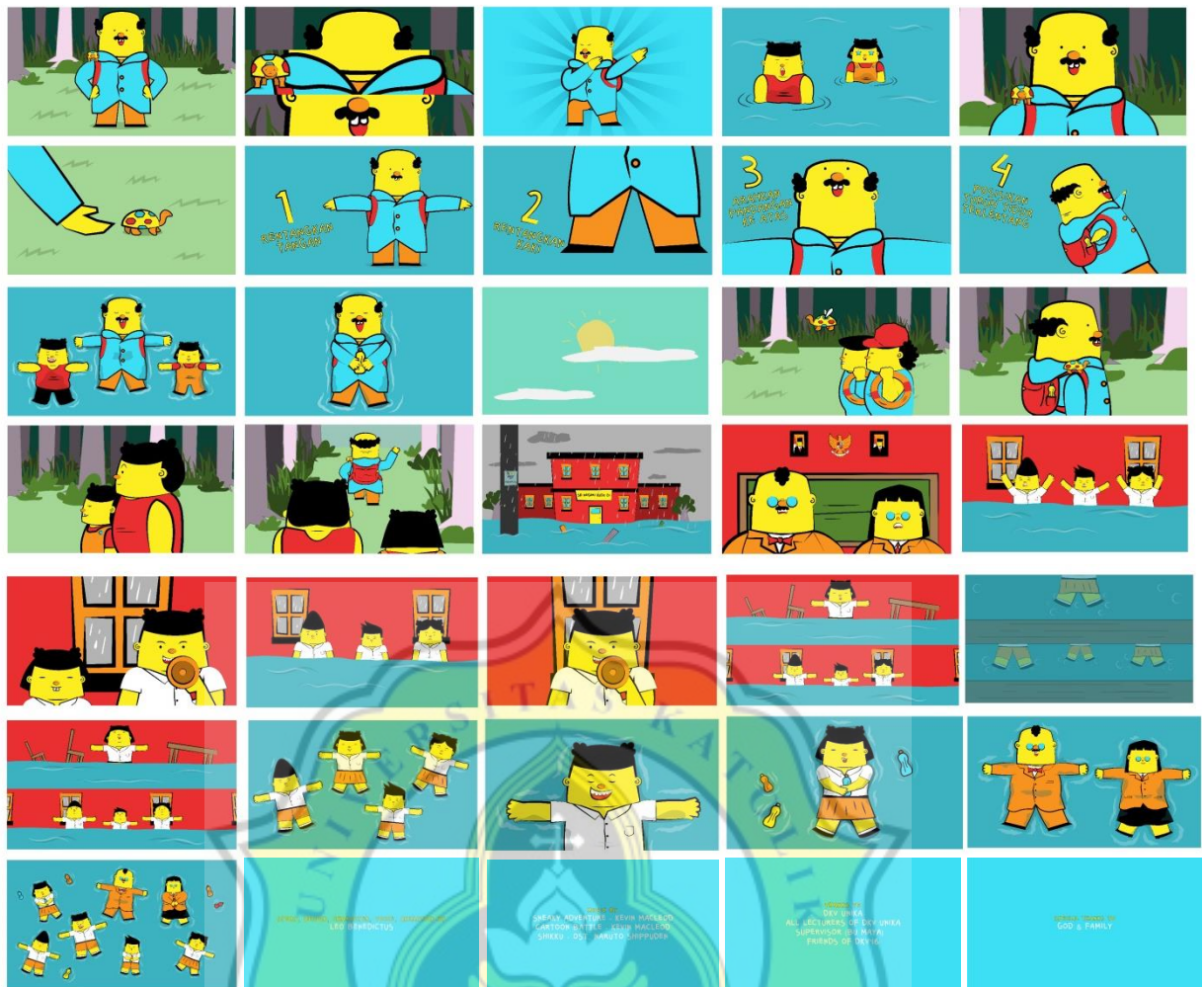
Gambar 4.8 Sketsa Storyboard
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, diambil tahun 2020)

B. Tight Tissue



Gambar 4.9 Pemilihan Warna Karakter
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, diambil tahun 2020)



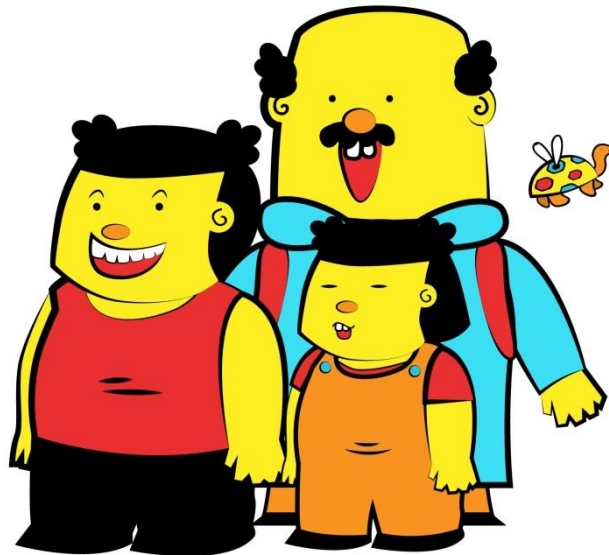


Gambar 4.10 Gambaran Adegan Per-Scene
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, diambil tahun 2020)

C. Final Desain

MINO & MINI
AKU JAGO
"UITEMATE"

Gambar 4.11 Judul Video
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, diambil tahun 2020)



Gambar 4.12 Final Desain Karakter
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, diambil tahun 2020)



Gambar 4.13 Final Upload Video Animasi di Youtube
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, diambil tahun 2020)

4.3.2 Poster

Media poster ini nantinya akan dipasang di beberapa sekolah yang sudah ditentukan sebagai target sasaran dalam penelitian ini. Tujuan dari pembuatan media poster yaitu untuk menarik perhatian anak-anak agar penasaran dan tertarik untuk mengetahui tentang apa itu teknik Uitemate. Media poster dibuat menjadi 2 macam yaitu poster untuk promosi media utama serta poster untuk promosi event pelatihan bersama teknik Uitemate. Event pelatihan bersama teknik Uitemate ini diadakan dengan tujuan supaya anak-anak semakin mengerti dan mahir dalam melakukan teknik Uitemate untuk kedepannya.



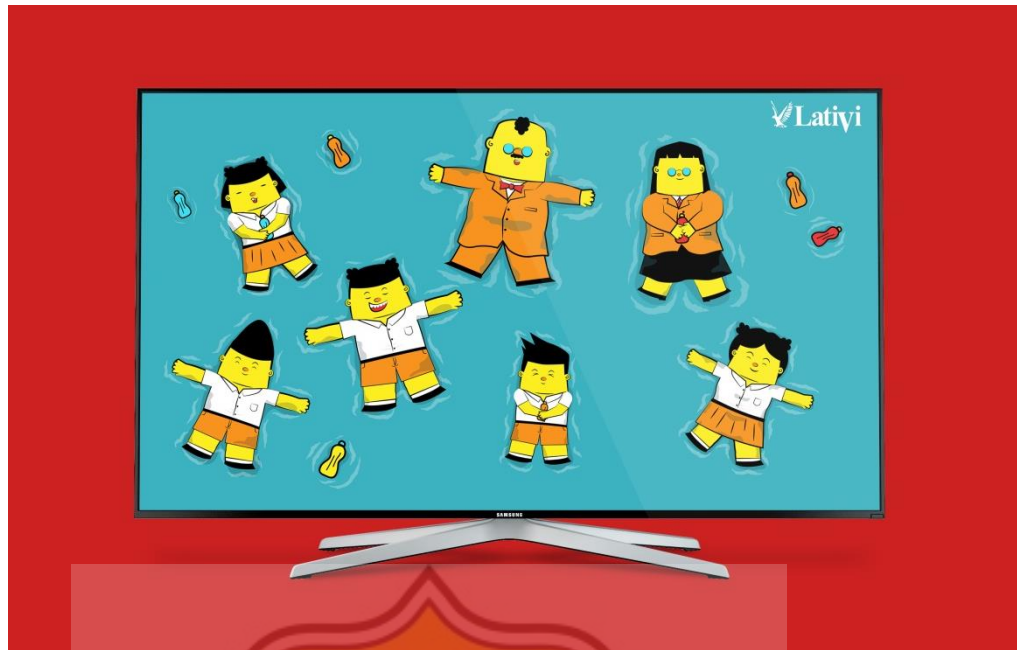
Gambar 4.14 Poster Promosi Media Utama
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, diambil tahun 2020)



Gambar 4.15 Poster Promosi Promosi Event
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, diambil tahun 2020)

4.3.3 Iklan TV

Pembuatan Iklan TV ini bertujuan sebagai media promosi digital supaya menarik perhatian anak-anak untuk menonton media utama. Iklan TV sendiri dipilih sebagai salah satu media promosi selain poster karena melihat dari kebiasaan anak-anak SD yang juga memiliki hobi menonton TV baik saat sebelum berangkat sekolah maupun setelah pulang sekolah. Untuk pembuatan iklan TV ini berdurasi 30 detik yang akan ditayangkan pada jam pagi dan sore hari.



Gambar 4.16 Pembuatan Iklan TV
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, diambil tahun 2020)

4.3.4 Buku Cerita Interaktif

Pembuatan buku cerita interaktif ini bertujuan sebagai media pendamping dari video edukatif yang dimana setelah anak-anak menonton videonya bisa lanjut untuk membaca buku cerita ini. Tujuan dari anak-anak membaca buku cerita interaktif ini juga sebagai tahap evaluasi untuk melihat kembali apakah anak-anak sudah benar-benar mengikuti dan memahami isi cerita dari video edukatif yang sudah ditayangkan sebelumnya. Jadi, sebelum anak-anak ingin membaca buku ini, maka anak-anak diharuskan untuk menonton videonya terlebih dahulu agar paham dan mengerti jalan cerita dan informasi apa saja yang terdapat di dalam video. Isi dari buku cerita interaktif ini sebenarnya adalah ulangan cerita dari video edukatif yang sudah dibuat yang dimana didalamnya nanti akan ada beberapa bagian cerita yang masih kosong dan harus dilengkapi dengan bantuan sticker yang sudah disediakan juga dalam buku ini maupun diisi dengan tulisan.



Gambar 4.17 Tampilan Desain Cover & Isi Buku Cerita Interaktif
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, diambil tahun 2020)

4.3.5 Merchandise

Pembuatan merchandise bertujuan untuk mendukung kegiatan promosi media utama yang secara tidak langsung juga untuk semakin menarik minat anak-anak untuk mengetahui lebih dalam dan mempelajari tentang teknik Uitemate. Merchandise ini dibagikan pada saat event pelatihan bersama teknik Uitemate berlangsung. Adapun beberapa jenis merchandise yang dibuat seperti T-shirt, topi, botol minum, *mini notes* serta gantungan kunci.

- T-Shirt



Gambar 4.18 Tampilan Desain T-shirt
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, diambil tahun 2020)

- Topi



Gambar 4.19 Tampilan Desain Topi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, diambil tahun 2020)

- **Botol Minum**



Gambar 4.20 Tampilan Desain Botol Minum
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, diambil tahun 2020)

- **Mini Notes**



Gambar 4.21 Tampilan Desain Mini Notes
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, diambil tahun 2020)

- **Gantungan Kunci**



Gambar 4.22 Tampilan Desain Aneka Gantungan Kunci
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, diambil tahun 2020)

4.4 Evaluasi Perancangan

Pada tahap akhir perancangan ini, tentunya ada evaluasi terhadap kekurangan ataupun beberapa hal yang menjadi harapan oleh peneliti untuk bisa lebih dikembangkan lagi pada perancangan selanjutnya. Contohnya seperti jika dalam perancangan ini media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti proses komunikasi yang tercipta masih cenderung bersifat satu arah, maka pada perancangan selanjutnya bisa dikembangkan lagi menjadi media yang lebih interaktif seperti games atau media lainnya. Selain itu, jika melihat juga dari tujuan dalam perancangan ini yang dimana peneliti hanya bertujuan untuk mengenalkan teknik Uitemate, maka harapan peneliti untuk perancangan selanjutnya agar bisa juga diadakan sebuah aksi yang bisa berupa kampanye sosial atau lainnya untuk semakin mengenalkan serta menggerakkan pada masyarakat secara luas khususnya masyarakat di Indonesia untuk bisa menguasai teknik Uitemate sejak dini. Hal tersebut dirasa perlu dilakukan karena melihat negara Indonesia sendiri sering dilanda bencana alam terutama bencana banjir yang seringkali bisa menyebabkan banyak korban tenggelam.