

# BAB IV

## STRATEGI KREATIF

### 4. 1. Konsep Verbal

Konsep verbal dari logo kampanye adalah untuk menunjukkan bahwa depresi merupakan gangguan mental yang harus ditangani dengan serius. “Jangan Main-main dengan Depresi”, dimana kalimat tersebut memberi sebuah peringatan untuk tidak bermain-main dengan gangguan depresi beserta gejala-gejalanya yang dapat dialami oleh seseorang, yang dapat berakhir fatal.

Jenis font yang digunakan adalah font jenis Sans Serif bernama XPLOR Bold, yang memberi kesan yang tegas, namun tidak kaku dan lebih fleksibel, yang disesuaikan dengan target dari kampanye, yaitu mahasiswa-mahasiswi yang relatif masih cukup muda. Warna yang digunakan adalah warna violet/ungu dengan kode warna #4A007C, yang memberi kesan yang dingin dan gelap, untuk mewakili gangguan depresi pada topik.

Peletakan kalimat berada pada rata tengah, dimana tiap kalimat ukurannya akan disesuaikan dengan kalimat sebelumnya untuk memberi penempatan yang harmonis dan memberikan sebuah penekanan pada pesan utama, sementara kata sambung memiliki ukuran yang relatif kecil namun tetap terlihat dengan baik untuk memperjelas pesan utama yang disampaikan kepada target utama.

### 4. 2. Konsep Visual

Konsep visual dari logo kampanye adalah memberi sebuah gambaran mengenai seseorang dengan gejala depresi, dimana terlihat dari sebuah makhluk seperti setan yang memiliki tatapan yang suram yang mencengkram dan mengikat dirinya pada seseorang yang menangis dan hendak melahapnya dengan gigi-giginya yang tajam, tetapi orang tersebut tidak dapat menyadarinya dan hanya dapat menangis tanpa dapat berbuat apa-apa.

Warna yang digunakan pada makhluk setan adalah gradiasi warna violet/ungu dengan kode warna #4A007C yang memberi kesan yang dingin dan gelap, ke warna biru dengan kode warna #2E57A5 yang memberi kesan yang suram dan sedih. Sementara warna yang digunakan untuk orang adalah warna-warna yang netral dan natural, seperti coklat tua untuk rambut, pink nila untuk warna kulit, dan abu-abu muda untuk warna pakaian.

### 4.3. Visualisasi Desain



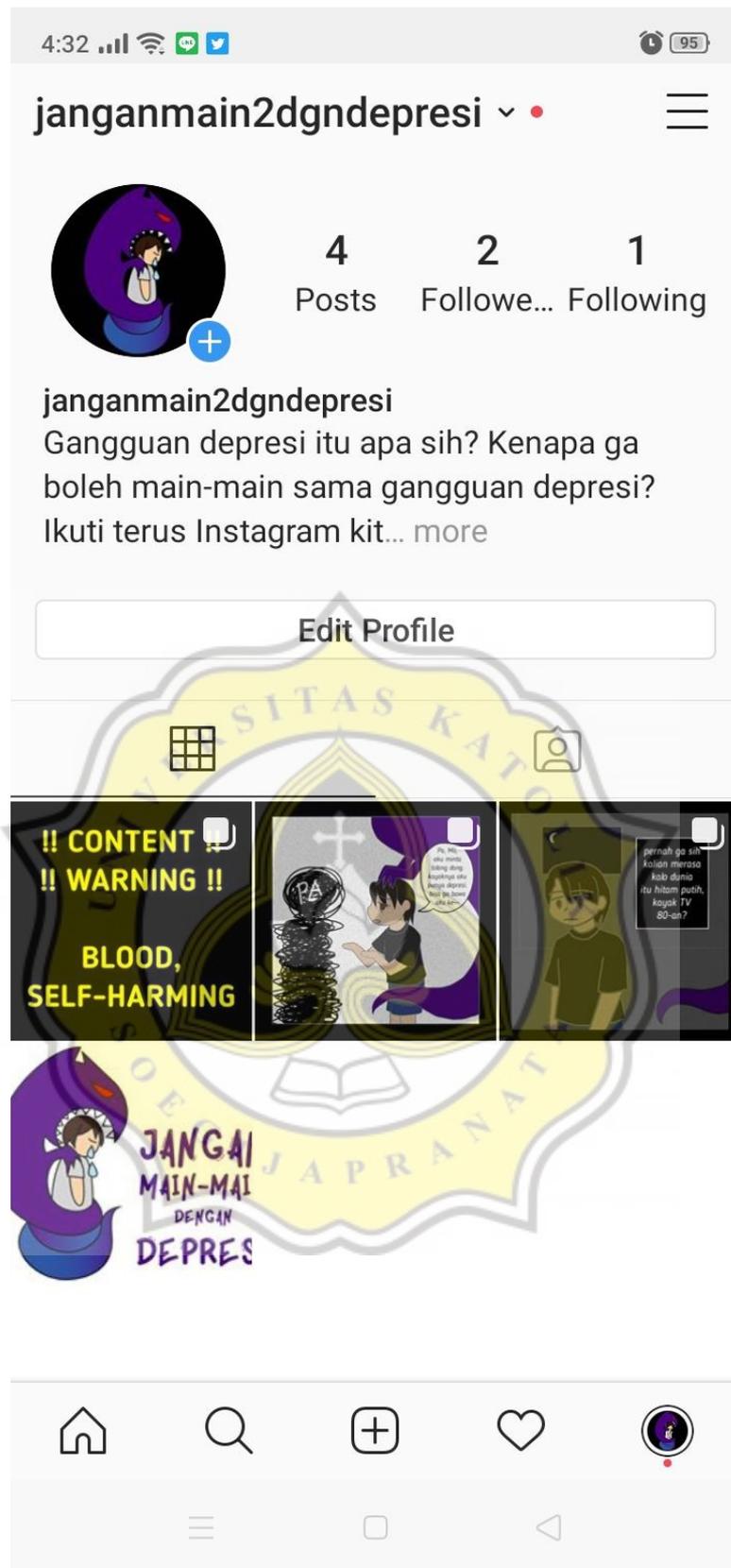
Gambar 4.1 Logo (final)  
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2020



Gambar 4.2 Lembar karakter (final)  
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2020



Gambar 4.3 Media utama komik di akun Instagram (final)  
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2020



Gambar 4.4 Media pendukung 1 (Akun Instagram)  
Sumber : Dokumentasi pribadi, 2020





**(SCAN AKU DONG !!)**

Gambar 4.5 Media Pendukung 2 (mural)

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2020

**JANGAN  
MAIN-MAIN  
DENGAN  
DEPRESI**

**IKUTI & HADIRI  
TALKSHOW GANGGUAN PSIKOLOGI  
"JANGAN MAIN-MAIN DENGAN DEPRESI"**

**HARI SABTU, 7 AGUSTUS 2021  
PUKUL 09.30 - 12.00 WIB  
R. SEMINAR UNIKA SOEGIJAPRANATA  
\*GRATIS UNTUK MAHASISWA UNIVERSITAS**

**PEMBICARA:**

**DR. DR4. HASTANING SAKTI,  
M.KES, PSIKOLOG**

**VENY MULYANI, S.PSI,  
M.PSI, PSIKOLOG**

Gambar 4.6 Media Pendukung 3 (spanduk untuk Talkshow)

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2020



**JANGAN  
MAIN-MAIN  
DENGAN  
DEPRESI**

## **DEPRESI ITU APA SIH ?**

**KENAPA SIH KITA GA BOLEH  
MAIN-MAIN SAMA GANGGUAN  
DEPRESI ?**

**YUK DAFTAR TALKSHOW  
"JANGAN MAIN-MAIN DENGAN  
DEPRESI" BIAR KAMU TAU  
LEBIH DALAM SOAL GANGGUAN  
DEPRESI !!**

**HARI, TANGGAL : SABTU, MULAI DARI  
TANGGAL 7 AGUSTUS 2021 - 30 JULI  
2022**

**JAM : 09.30 WIB S/D SELESAI**



**: JANGANMAIN2DGNDEPRESI**

Gambar 4.7 Media Pendukung 4 (X-banner)

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2020



**JANGAN  
MAIN-MAIN  
DENGAN  
DEPRESI**

**DEPRESI ITU APA SIH ?**

**KENAPA SIH KITA GA BOLEH  
MAIN-MAIN SAMA GANGGUAN  
DEPRESI ?**

DEPRESI ITU ADALAH GANGGUAN MENTAL YANG JIKA TIDAK  
SEGERA DITANGANI DENGAN BAIK OLEH AHLINYA, BISA  
MENGANGGU KEHIDUPAN SEHARI-HARI  
DAN BISA BERAKIBAT FATAL LHO !!

KALIAN MAU TAU LEBIH DALAM SOAL GANGGUAN DEPRESI ?  
IKUTI INSTAGRAM KITA UNTUK INFO LEBIH LANJUT YANG  
MENGANGKAT SOAL GANGGUAN DEPRESI YA !!



**: JANGANMAIN2DGNDEPRESI**

Gambar 4.8 Media Pendukung 5 (poster)

Sumber : Dokumentasi pribadi, 2020