

BAB IV

STRATEGI KREATIF

4.1 Konsep Verbal

4.1.1 Tema Eksibisi

Dalam eksibisi ini mengangkat tema memberi pengalaman melakukan pekerjaan atau memulai suatu pekerjaan dari hobi bersosial media dan game pada mahasiswa. Dengan media interaktif, akan mengajak mahasiswa sebagai ajang latihan untuk memulai suatu pekerjaan dari media sosial dan game.

Perancang mengambil tema tersebut karena, mahasiswa tumbuh bersama dengan media sosial dan game. Dengan platform media sosial yang semakin bertumbuh, serta ajang turnamen game yang semakin marak, mahasiswa perlu memanfaatkan peluang yang bisa diambil.

Tema ini secara mengajak mahasiswa untuk mengawali penggunaan media sosial dan game untuk dunia pekerjaan. Eksibisi ini merupakan informasi mengenai apa itu Generasi Z? dan bagaimana generasi Z bisa memanfaatkan media sosial serta game dengan baik.

4.1.2 Judul Eksibisi

Perancangan eksibisi ini memiliki judul “GENiuZ”, yang dalam bahasa Indonesia memiliki arti jenius atau cerdas. Pada kata "GENiuZ", penggunaan huruf z mengganti huruf s untuk mengartikan Generasi Z, serta penggunaan huruf besar pada GEN dan Z juga memiliki arti Generasi Z. Sedangkan huruf i dan u menggunakan huruf kecil, mengartikan aku dan kamu. Gen Z merepresentasikan generasi masa kini, sedangkan new media memiliki kesan sesuatu yang baru, sehingga judul “GENiuZ” merupakan suatu pandangan yang baru dari suatu generasi serta suatu media. Judul pendek dan ringkas sehingga diharapkan judul ini memiliki daya ingat yang baik sehingga pengunjung tidak memiliki masalah dalam membaca maupun mengingat acara yang sedang dihadiri.

4.1.3 *Tone & Manner*

Dalam perancangan eksibisi ini menggunakan kesan yang informatif dan *fun* dengan tujuan agar pengunjung mahasiswa tidak jenuh. Dengan konten yang menarik serta interaktif akan membuat mahasiswa penasaran dan mencoba untuk berinteraksi dengan eksibisi. Serta dengan gaya desain yang simpel, membuat pengunjung lebih paham karena penyampaian informasi pada gaya desain *flat* tidak bertele-tele.

Warna yang akan keluar dalam perancangan ini adalah warna biru, karena sesuai dengan konsep media sosial dan game yang sedang berkembang bisa diartikan juga bahwa teknologi berkembang pesat.

4.1.4 **Bahasa Yang Digunakan**

Bahasa yang digunakan pada perancangan eksibisi ini yaitu bahasa Indonesia yang non formal atau bisa dibilang bahasa sehari-hari. Penggunaan bahasa ini cukup sesuai dengan bahasa yang digunakan anak remaja. Bahasa sehari-hari yang sopan dengan diselipkan beberapa kalimat ajakan, yang bertujuan untuk mengajak target.

4.1.5 **Konsep Skematik**

Konsep skematik pada perancangan eksibisi ini terdiri dari dua media. Media utama yaitu dengan interaktif *motiongraphic*, serta media pendukung yaitu dengan poster.

Gedung Monodhuis sebagai tempat diselenggarakannya perancangan eksibisi ini. Media pendukung berada di lantai satu dan sebagian di lantai dua, sedangkan media utama berada pada lantai dua, dengan menempatkan setiap booth eksibisi pada ruangan-ruangan.

4.2 Konsep Visual

4.2.1 Konsep Logo



Gambar 4.1 Logo Kampanye
Sumber: Dokumen pribadi (2020)

Dalam logo ini memiliki konsep dasar teknologi, serta masa kini. Konsep teknologi di representasikan dengan kombinasi garis lengkung dan garis lurus yang memberikan kesan "futuristik". Konsep masa kini yaitu logo yang mengarah pada desain *flat*. Dalam *logotype* tersebut terdapat huruf besar pada GEN dan Z, yang mengarah pada artian generasi Z, sedangkan terdapat huruf kecil pada i dan u yang dapat diartikan sebagai aku dan kamu. Font pada huruf i dan u menanjak memiliki konsep bahwa diharapkan dengan adanya eksibisi ini, pengunjung menambah pengetahuan serta pengalaman yang positif.

Sesuai dengan gaya desain yang sudah ditentukan, yaitu desain *flat* serta *tone and manners* yang bersifat instan dan tidak bertele-tele, logo memiliki desain yang simpel, dengan memainkan *font*. Dengan perpaduan garis lurus serta garis lengkung pada *font* memberikan kesan dinamis, serta bersemangat.

4.2.2 Konsep Warna Logo



Gambar 4.2 Warna Logo
Dokumen pribadi (2020)

Dalam perancangan ini menggunakan warna utama yaitu warna biru, karena merupakan warna primer dan mencolok, serta warna biru identik dengan teknologi. Warna sekunder yaitu warna merah yang memiliki arti berani dan hijau yang memiliki arti segar, warna-warna ini dipilih sesuai dengan konten yang ada dalam pameran. Penggunaan warna sekunder bertujuan agar memberi variasi pada setiap *booth* pameran, serta sesuai dengan konsep *flat design* serta *tone and manners* yang ingin memberikan kesan "meriah".

4.2.3 Tipografi

Pada perancangan ini menggunakan *font* primer "*Paytone One*" yang memiliki kesan dinamis dengan perpaduan garis lurus dengan garis lengkung. Serta garis lengkung yang dihasilkan pada *font* ini memberikan kesan menyenangkan, dan santai. *Font* ini digunakan untuk *Headline*.

Font sekunder pada perancangan ini menggunakan "*Helvetica Neue*". *Font* ini memiliki keterbacaan yang baik jika terdapat banyak kalimat, sehingga *font* ini digunakan sebagai *body copy*.

Paytone One
ABCDEFGHIJKLMNOPQR
STUVWXYZ
abcdefghijklmnpqrs
tuvwxyz
1234567890

Gambar 4.3 Tipografi Primer
Dokumen pribadi (2020)

Helvetica Neue
ABCDEFGHIJKLMNOPQR
STUVWXYZ
abcdefghijklmnpqrs
tuvwxyz
1234567890

Gambar 4.4 Tipografi Sekunder
Dokumen pribadi (2020)

4.2.4 Gaya Ilustrasi

Ilustrasi pada perancangan ini mengacu pada gaya desain *flat*, yang sedang tren saat ini. Ilustrasi tanpa *outline* dengan warna kontras satu sama lain. Karakter pada ilustrasi memiliki ekspresi muka yang menarik serta bentuk tubuh yang tidak kokoh, sehingga membuat pengunjung nyaman.



Gambar 4.5 Gaya Ilustrasi
Dokumen pribadi (2020)

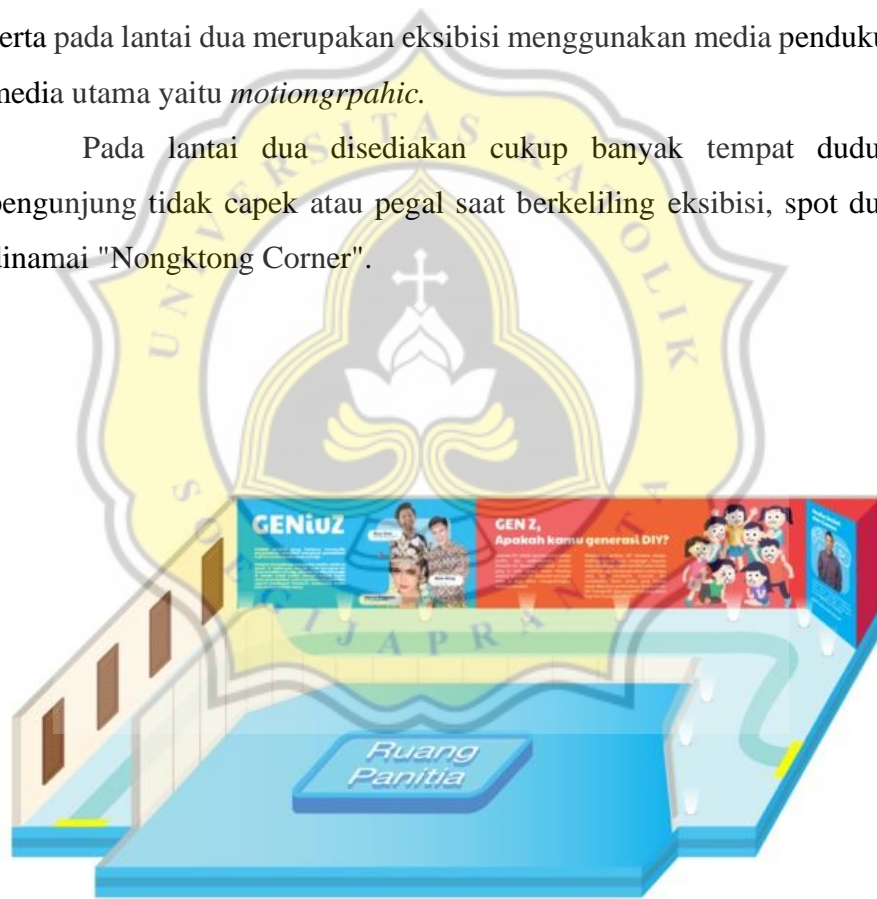
4.3 Visualisasi Desain

4.3.1 Peta 3D

Peta 3D digunakan sebagai informasi untuk pengunjung mengenai apa saja yang ada dalam pameran. Letak peta 3D ini berada di awal pameran agar pengunjung dapat mengetahui alur pameran dan bagian-bagian yang terdapat pada pameran.

Peta 3D menggunakan desain isometrik, membuat desain terlihat simpel namun terlihat menarik. Peta 3D dibagi menjadi 2 bagian, yaitu pada lantai satu merupakan pameran menggunakan media pendukung yaitu poster, serta pada lantai dua merupakan pameran menggunakan media pendukung dan media utama yaitu *motiongraphic*.

Pada lantai dua disediakan cukup banyak tempat duduk agar pengunjung tidak capek atau pegal saat berkeliling pameran, spot duduk ini dinamai "Nongktong Corner".



Gambar 4.6 Peta 3D Lt. 1



Dokumen pribadi (2020)
 Gambar 4.7 Peta 3D Lt. 2
 Dokumen pribadi (2020)

4.3.2 Media Utama

Media utama merupakan media yang menjadi *interest* dari pameran. Media utama merupakan media interaksi dengan menggunakan video *motiongraphic* sehingga pengunjung tidak hanya melihat dan membaca namun juga merespon pameran tersebut.

Media utama dibagi menjadi tiga *booth* pameran, masing-masing *booth* pameran memiliki konten yang bermacam-macam serta mewakili kegiatan yang paling digemari remaja dalam bermedia sosial dan game, yaitu *booth Youtuber Vlogger*, *booth Gamers E-sport*, serta *booth Influencer*. Berikut adalah penjelasan *booth* media utama pameran:

4.3.2.1 Youtuber Vlogger

Pada booth ini, memiliki konsep cerita berjalan-jalan mengelilingi Kota Semarang, dengan melakukan video *vlog*. Pengunjung diberikan pengalaman berjalan mengelilingi Kota Semarang dengan menaiki *treadmill* yang sudah disediakan, dengan visual memanjang. Pada saat berkeliling virtual, pengunjung juga diberikan pertanyaan mengenai tempat yang sedang dikunjungi. Pada cerita terakhir, pengunjung diperintahkan untuk memberi nama video yang tadi sudah mereka jalani.

Untuk mempercepat permainan ini, tutorial bermain dipasang diluar *booth Youtuber Vlogger* agar pengunjung bisa memahami terlebih dahulu.



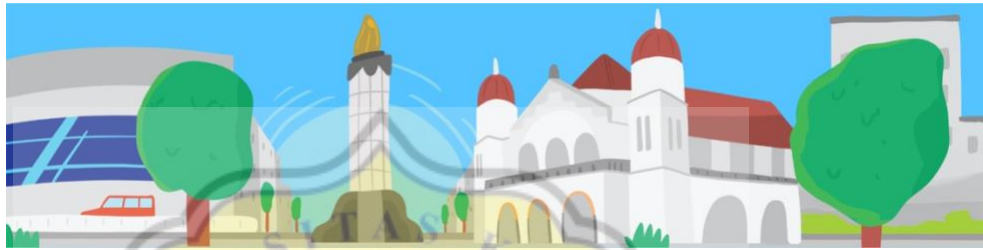
Gambar 4.8 Ruang *Booth Youtuber Vlogger*
Dokumen pribadi (2020)

Storyboard:



Gambar 4.9 Ilustrasi tampilan awal
Dokumen pribadi (2020)

1. Pada tampilan awal *booth Youtuber Vlogger* menampilkan ikon-ikon bangunan Kota Semarang. Ikon-ikon bangunan ini juga memberikan persiapan kepada pengunjung bahwa pengunjung akan diajak untuk berjalan-jalan mengelilingi kota.



Gambar 4.10 Ilustrasi tampilan kedua
Dokumen pribadi (2020)

2. Pada tampilan kedua, mulai berjalan-jalan keliling Kota Semarang diawali dari kawasan Tugu Muda. Pada tampilan ini *treadmill* akan mulai bergerak mengikuti tampilan layar yang juga bergerak dari kawasan Tugu Muda ke kawasan selanjutnya.



Gambar 4.11 Ilustrasi tampilan ketiga
Dokumen pribadi (2020)

3. Pada tampilan ketiga, memasuki destinasi selanjutnya. Pada destinasi ini ada sebuah pertanyaan yang harus dijawab pengunjung dengan ucapan seperti *youtuber dan vlogger*. Pertanyaannya adalah "Dimanakah Ini", dan pengunjung harus menebak dimanakah tempat



tersebut.

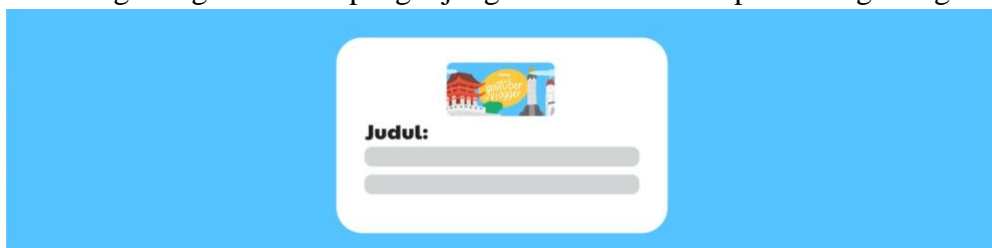
Gambar 4.12 Ilustrasi tampilan keempat
Dokumen pribadi (2020)

4. Pada tampilan keempat, menuju ke destinasi selanjutnya yaitu di sepanjang jalan Pandanaran. Muncul pertanyaan lagi yaitu "Terkenal dengan apa di tempat ini?", dan pengunjung harus menebak dimanakah tempat tersebut.



Gambar 4.13 Ilustrasi tampilan kelima
Dokumen pribadi (2020)

5. Pada tampilan kelima yang merupakan destinasi yang terakhir yang berada di daerah Kota Lama. Muncul pertanyaan lagi yaitu "Apa nama dua gedung ini?" dan pengunjung harus menebak apa nama gedung



tersebut.

Gambar 4.14 Ilustrasi tampilan keenam

Dokumen pribadi (2020)

6. Pada tampilan keenam, selayaknya Youtuber yang selesai membuat konten, harus menentukan judul yang keren untuk video tersebut. Pengunjung diminta memberikan judul yang menarik.



Gambar 4.15 Ilustrasi tampilan penutup

Dokumen pribadi (2020)

7. Pada tampilan terakhir akan muncul tulisan "PUBLISH" yang dapat diartikan bahwa video tadi seolah-olah sudah terupload di Youtube, dan muncul ilustrasi orang-orang bermacam-macam yang dimaksudkan bahwa mereka adalah konten kreator yang senang karena pengunjung sudah mengupload videonya ke Youtube.

4.3.2.2 Gamers Esport

Pada *booth* ini, memiliki konsep cerita mengenai game *MOBA* yang banyak digemari remaja. Pada *booth* ini pengunjung diminta memilih antara karakter *fighter* atau *tank*. *Fighter* merupakan petarung yang harus menyerang sedangkan *tank* merupakan pelindung yang harus melindungi. Pada dinding disiapkan lubang-lubang, sehingga nantinya saat ada monster yang menyerang, serangan itu dapat keluar melalui lubang dan mengenai pengunjung.

Fighter harus menebas monster dan tower saat mereka tidak menyerang, sedangkan *tank* harus melindungi *fighter* saat monster dan

tower menyerang



Gambar 4.15 Ruang *Booth Gamers Esport*
Dokumen pribadi (2020)

Storyboard:



Gambar 4.16 Ilustrasi tampilan awal
Dokumen pribadi (2020)

1. Pada tampilan awal *booth Gamers Esport* menampilkan para tokoh yang akan muncul pada cerita di *booth* ini, meliputi monster yang harus diserang, *Fighter* dan *Tank* yang merupakan peran yang dipilih pengunjung.



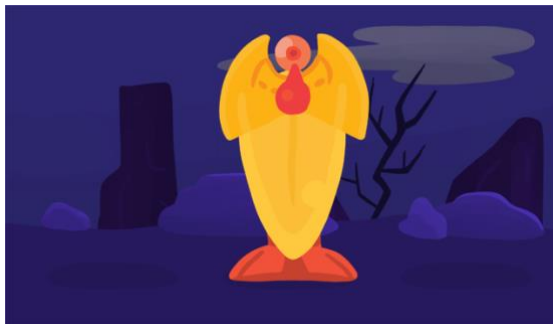
Gambar 4.17 Ilustrasi tampilan kedua
Dokumen pribadi (2020)

2. Pada tampilan kedua, pengunjung memilih karakter mana yang akan dimainkan pada tampilan selanjutnya. Penjelasan nya sebagai berikut:
 - *Fighter*: Untuk menyerang monster, dan tower
 - *Tanker* : Untuk melindungi fighter dari monster, dan *tanker*



Gambar 4.18 Ilustrasi tampilan ketiga
Dokumen pribadi (2020)

3. Pada tampilan ketiga, monster mulai menyerang pada monster bagian kanan yang membawa batu, disini tugas *tanker* untuk melindungi *fighter*, sehingga batu yang nanti akan keluar di layar tidak terkena pengunjung. Sedangkan *fighter* harus menyerang saat monster diam, monster bagian kiri.



Gambar 4.19 Ilustrasi tampilan keempat

Dokumen pribadi (2020)

4. Pada tampilan keempat, tower mulai menyerang, disini tugas *tanker* untuk melindungi *fighter*. Di saat tower diam, *fighter* giliran menyerang. Mengancurkan tower tersebut akan muncul tampilan selanjutnya.



Gambar 4.20 Ilustrasi tampilan kelima
Dokumen pribadi (2020)

5. Pada tampilan kelima, tower sudah hancur, dan akhirnya permainan selesai dengan kemenangan.



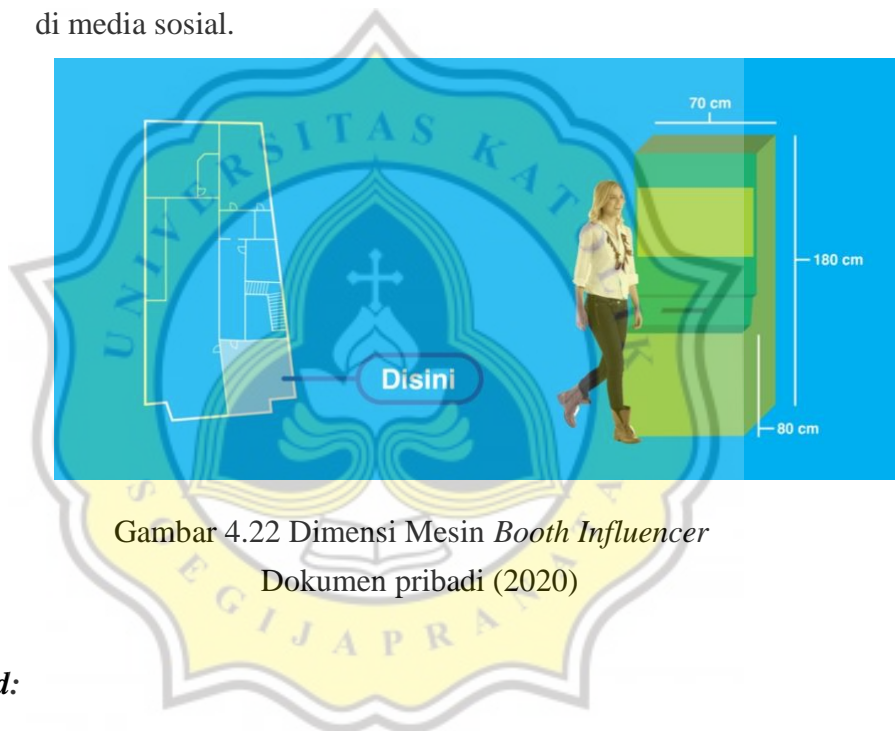
Gambar 4.21 Ilustrasi tampilan kelima
Dokumen pribadi (2020)

6. Pada tampilan keenam, memperlihatkan karakter yang bergembira.

4.3.2.3 Influencer

Pada *booth influencer*, pengunjung akan diajak untuk memikirkan apa saja yang diperlukan dalam memulai memanfaatkan media sosial sebagai influencer.

Konsep utama pada *booth* ini yaitu memberikan *moodboard* atau perancangan awal untuk menjadi *influencer*, seperti menanyakan hobi yang disukai, lalu konten yang akan dibuat dan lainnya. Selesai mengisi pilihan yang ada pengunjung akan mendapat *moodboard* yang sudah di print, dan di *moodboard* tersebut terdapat kolom-kolom yang dapat diisi untuk menjadi *deadline* pengunjung dalam membuat konten di media sosial.



Gambar 4.22 Dimensi Mesin *Booth Influencer*
Dokumen pribadi (2020)

Storyboard:



Gambar 4.23 Tampilan Layar Awal
Dokumen pribadi (2020)

1. Pada tampilan awal *booth Influencer*, ada beberapa ilustrasi orang-orang dengan hobinya masing-masing, ada yang hobi Makeup, bernyanyi dan lainnya.



Gambar 4.24 Tampilan Layar Kedua
Dokumen pribadi (2020)

2. Pada tampilan kedua, pengunjung diminta memilih hobi atau konten yang disukai. Pada tampilan tersebut ada hobi: *fashion*, hiburan, games, MUA, masak dan seni. Jika sudah memilih, akan diarahkan menuju tampilan selanjutnya.



Gambar 4.25 Tampilan Layar Ketiga
Dokumen pribadi (2020)

3. Pada tampilan ketiga, pengunjung diminta memilih gaya desain untuk sosial media mereka. Walau tidak semua pengunjung paham mengenai desain, namun dengan mulai menentukan desain yang cocok untuk konten, sehingga konten yang nantinya dibuat oleh pengunjung dapat menarik.



Gambar 4.26 Tampilan Layar Keempat
Dokumen pribadi (2020)

4. Pada tampilan keempat, pengunjung diminta memilih konten apa yang akan dibuat, antara inspiratif, hiburan atau edukatif. Ketiga konten tersebut merupakan konten utama yang pengunjung buat, sehingga kedepannya pengunjung memiliki karakter dan keunikan pada kontennya.



Gambar 4.27 Tampilan Layar Kelima
Dokumen pribadi (2020)

5. Pada tampilan kelima, pengunjung diminta untuk menunggu moodboard diprint.

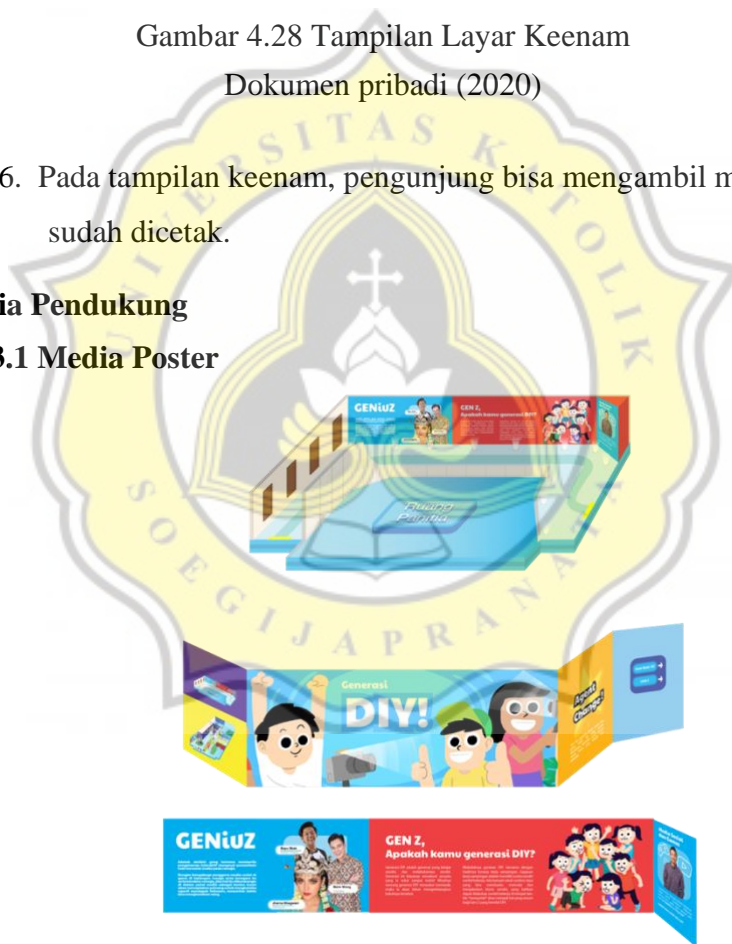


Gambar 4.28 Tampilan Layar Keenam
Dokumen pribadi (2020)

6. Pada tampilan keenam, pengunjung bisa mengambil moodboard yang sudah dicetak.

4.3.3 Media Pendukung

4.3.3.1 Media Poster



Gambar 4.29 Media Poster Eksibisi Lt. 1
Dokumen pribadi (2020)

Konten pada eksibisi lantai satu yaitu penjelasan mengenai Generasi Z serta salah satu sifat Generasi Z yang mahir dalam mengolah media sosial dan game yaitu sifat DIY "*Do It Yourself*".

Pada bagian awal eksibisi ini juga menampilkan tokoh-tokoh yang sukses dalam memanfaatkan media sosial, lalu persentase aplikasi media sosial yang paling populer. Di lain sisi, ada *photobooth*, peta 3D eksibisi, serta ajakan kepada pengunjung untuk menjadi "*Agent of Change*". Pada ujung konten eksibisi terdapat wayfinding untuk informasi ke kamar mandi serta ke lantai dua.



Gambar 4.30 Media Poster Eksibisi Lt. 1
Dokumen pribadi (2020)

Konten pada eksibisi lantai dua selain media interaktif, terdapat beberapa media pendukung, yaitu *photobooth*, lalu media informatif mengenai *feeds instagram* yang lagi hits, serta ada media balok-balok yang bisa diputar-putar membentuk karakter yang bermacam-macam.

4.3.3.2 Media Informatif

Media informatif disini sebagai pelengkap dari media utama

Gamers *E-sport*, sehingga pengunjung tidak hanya mendapatkan pengalaman bermain game, tetapi juga mendapatkan informasi mengenai tips menjadi pemain *E-sport*.



Gambar 4.31 Media Informatif
Dokumen pribadi (2020)

4.3.3.3 Media Promosi dan *Merchandise*



Gambar 4.32 Media Promosi dan *Merchandise*
Dokumen pribadi (2020)

Media promosi menggunakan instagram, dengan konten didalamnya yaitu info-info menarik mengenai eksibisi ini, sedangkan *merchandise* yaitu adalah stiker dengan tanggapan positif sehingga diharapkan pengunjung dapat membawa hawa positif untuk media sosial dan games agar tidak *toxic*.

4.3.3.4 Gate dan Tampak Luar



Gambar 4.33 *Mockup* Gedung Monodhuis
Dokumen pribadi (2020)

Gate masuk pada eksibisi ini memiliki desain yang meriah agar pengunjung tertarik masuk kedalam pameran. *Gate* ini memiliki tinggi 2 meter. Serta di luar gedung dipasang baliho memanjang agar gedung pameran terlihat meriah dari luar.