

BAB IV

STRATEGI KREATIF

A. Konsep VR

Alur penerapannya adalah responden (yakni kaum muda yang menjadi perokok aktif maupun pasif) akan terlebih dahulu dipasangkan alat untuk mengakses VR. Kemudian, responden akan disuguhkan visual dari sebuah angkringan, yang di dalamnya ada beberapa orang yang sedang bersantai dan salah satunya ada yang merokok. Kemudian divisualkan salah satu konsumen yang merokok tersebut mati mendadak dan arwahnya bangkit menjadi sesosok zombie yang menyeramkan. Zombie tersebut divisualkan mempunyai fisik yang menyeramkan (tenggorokan yang bolong serta paru-paru yang busuk), karena Penulis hendak menyampaikan pada responden bahwa dari kegiatan merokok dapat menimbulkan efek yang sama seperti zombie yang ada dalam VR. Kemudian, zombie tersebut memperingati responden untuk tidak merokok karena efeknya bisa sama seperti si zombie tersebut, dan sosok zombie ini juga memperingatkan bahwa bukan hanya si perokok aktif saja yang bisa mempunyai tenggorokan bolong dan paru-paru yang busuk, tapi perokok pasif juga bisa mengalami hal tersebut karena perokok pasif juga sama-sama menghirup asap rokok. Penggabungan antara karakter virtual dan konsep zombie ini diharapkan dapat menjadi nilai lebih yang akan memberikan daya tarik tersendiri salah satunya pada kaum muda. Dapat disimpulkan bahwa virtual dapat dirumuskan dalam bentuk objek yang menempati wilayah fiksional, ritual, dan digital sebagai perwakilan/simulasi orang maupun benda secara aktual.

B. Visualisasi Konsep

i. Storyboard



C. Screenshoot Aplikasi VR



D. Tone and Manner

Penulis menganalisis dari konsep horror yang ada dalam sebuah *game online* dengan judul “*Life After*”. Yang dirasakan dari karakter zombie dalam

game tersebut, menurut penulis merasakan sesuatu hal yang menjijikan, suasana yang menyeramkan hingga kelam sehingga membuat suasana menjadi kematian yakni serupa dengan asli yang ada dalam dunia nyata. Gaya komunikasinya menurut analisis penulis menunjukkan bahaya sesuatu yang dapat menyebabkan suasana mencekam hingga mematikan. Hal ini membuat kesan menyeramkan atau menakutkan dapat benar-benar dirasakan oleh responden yang *menonton video* tersebut.

Penulis menganalisis dari konsep suasana haru yang digambarkan dalam film “I Met You”. Yang dirasakan dari karakter zombie dalam game tersebut, menurut penulis merasakan sesuatu hal tenang serta mendidik. Gaya komunikasinya menurut analisis penulis menunjukkan kesan memberi pembinaan secara kalem/halus tidak kasar. Hal ini membuat kesan tenang atau mendidik dapat benar-benar dirasakan oleh responden untuk mengajak meminimalisir penggunaan rokok elektrik, lebih membimbing, mudah dipahami yang *menonton video* tersebut.

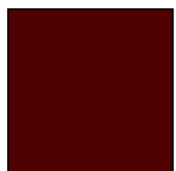
E. Konsep Pembaruan Media

i. Pewarnaan

Setelah penulis menganalisis mengenai tone and manner, warna yang akan digunakan dalam aplikasi *virtual reality* tersebut yang memiliki kesan sebagai berikut menyeramkan, mencekam, mematikan, serta mendidik untuk membimbing dalam hal yang sehat dalam hidup kalangan remaja.



C : 68	R : 66
M : 66	G : 61
Y : 54	B : 68
K : 45	



C : 42	R : 79
Y : 90	G : 1
M : 81	B : 1
K : 65	



C : 73	R : 21
Y : 67	G : 21
M : 65	B : 21

i. Typografi

Typografi yang digunakan dalam *video reaction virtual reality* berbasis sistem operasi android adalah Double Feature. Double Feature memiliki huruf yang tegas dan menakutkan rasanya sangat tepat untuk dipilih sebagai *typeface* utama dalam *aplikasi virtual reality*.



ii. Media Pendukung

Media Pendukung yang digunakan dalam mendukung media utama aplikasi *video reaction virtual reality* meliputi visual merchandise, egd.

a) Visual Merchandise



b) Environment Graphic Design



c) Event

