

## BAB 4

### Konsep Desain

Perancangan yang akan dibuat untuk membantu mengurangi dampak dari penggunaan dari kata baper yang dapat membuat sebagian orang terutama kalangan remaja yang dapat merasa terganggu dari kata tersebut dan membuat masyarakat untuk lebih peduli akan perasaan orang lain dengan tidak menyepelekan permasalahan tersebut dan mengatakan baper. Perancangan Visual yang dapat membantu permasalahan adalah edukasi yang diberikan kepada masyarakat melalui media digital agar dapat memberikan gambaran akan dampak yang diberikan melalui perkataan baper tersebut.

Berdasarkan dengan data- data yang sudah didapatkan oleh perancang maka akan dibuat perancangan yang sesuai dengan data yang ada. Dengan begitu untuk memaksimalkan konsep utama yaitu menggunakan media video/ film pendek dan menggunakan media sosial seperti instagram untuk membantu menjalankan promosi pada perancangan tersebut.

#### 4.1 Konsep Verbal

##### 4.1.1 Judul

Untuk penggunaan Judul yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah *Small Things Matter*. Pemilihan judul tersebut dikarenakan perkataan baper seringkali dianggap remeh atau dianggap hal yang sepele di lingkungan masyarakat. Yang padahal sebenarnya dari hal kecil tersebut bisa saja membuat seseorang mengalami dampak yang cukup besar.

##### 4.1.2 Penggunaan Bahasa

Bahasa yang akan digunakan dalam video maupun media sosial dalam perancangan yang akan digunakan ini adalah menggunakan bahasa Indonesia sehari-hari atau juga dapat dikatakan menggunakan bahasa Indonesia non formal. Tujuan dari penggunaan bahasa tersebut adalah agar target sasaran yang dituju dapat merasa tidak asing dengan penggunaan bahasa yang digunakan. Selain itu penggunaan bahasa tersebut memberikan kesan lebih dekat atau lebih *relate* dengan kehidupan target yang dituju.

##### 4.1.3 Konsep Cerita

Agil adalah seorang remaja yang tinggal di daerah suatu perkotaan. Agil bekerja di suatu perusahaan dengan tekanan pekerjaan yang cukup tinggi. Hidup dalam lingkungan hiruk-pikuk kota yang memiliki tekanan yang cukup tinggi tentunya membuat Agil merasakan berbagai permasalahan kehidupan yang cukup banyak. Banyaknya

permasalahan yang dihadapi agil membuat agil merasakan stress. Agil juga memiliki keluarga yang tidak begitu harmonis sehingga orangtua agil tidak jarang bertengkar. Dari banyaknya permasalahan yang dimilikinya, Agil melepaskan permasalahannya melalui bermain Video Game ataupun kumpul bersama teman- temanya. Agil memiliki beberapa temanya dari SMA yang masih sering berkumpul bersama yaitu Benny, Tony, dan Martin. Agil merupakan orang yang tertutup sehingga dia jarang menceritakan permasalahan kehidupannya. Cerita berawal pada suatu hari Agil ketika sedang libur dari pekerjaan dan pergi kumpul nongkrong dengan teman- temanya. Pada saat agil, benny, tony, dan martin berkumpul dan nongkrong di suatu café, mereka bercanda- canda dan bermain game bersama. Tidak disengaja salah satu candaan teman agil yaitu tony menyinggung perasaan agil yang akhirnya membuat agil menjadi marah. Agil merasa tidak terima dengan candaan dari tony tersebut, akan tetapi tony dan teman- teman lainnya malah menyebut agil terlalu sensitif dan mengatakan agil sangat baperan karna bagi mereka itu hanyalah candaan biasa yang sepele. Maka dari itu agil akhirnya tetap pulang dalam keadaan marah dan teman-temanya menganggap agil hanya sedang dalam perasaan yang sensitif. Agil pulang kerumah dalam keadaan orang tuanya sedang bertengkar, agil melihat orang tuanya sedang bertengkar dan langsung menuju kamarnya tak memperdulikan keduanya. Agil mengurung dirinya dikamar, dan menutup mukanya dengan bantal agar tak mendengarkan orang tuanya bertengkar. Kemudian agil berbicara dalam hati “Bopar baper semua aja dikatain baper! ”.

#### **Cast**

**Agil = Adit**

**Theo = Teo**

**Biyana = Biyan**

**Martin = Nathan**

## 4.2 Konsep Visual

### 4.2.1 Jenis Visual

Jenis Visual yang akan digunakan untuk perancangan ini adalah menggunakan jenis visual Cinematic.

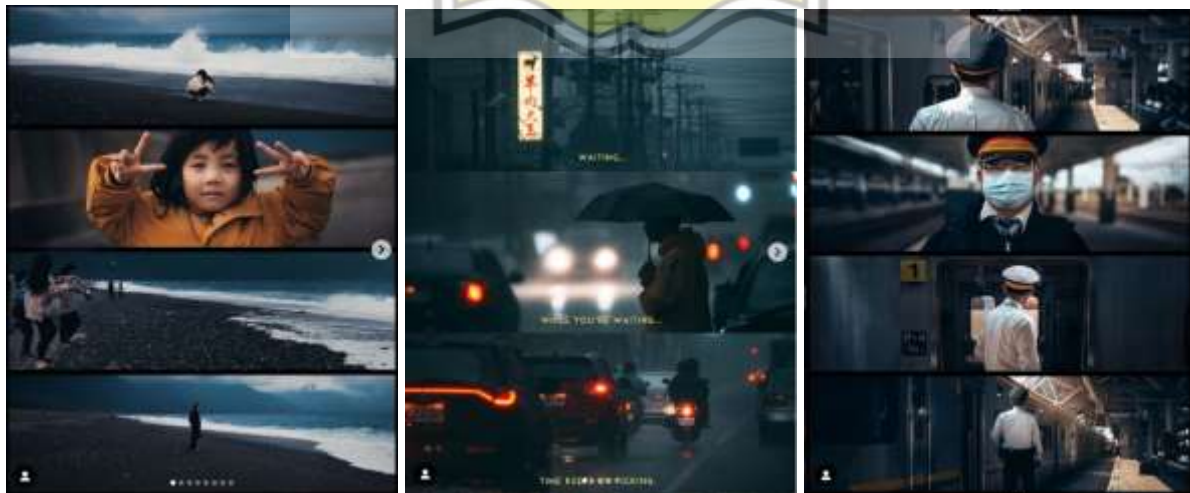
Refrensi Visual:

IG: @anggertimur



Gambar 4. 1Refrensi Visual

IG: k3lvinch



Gambar 4. 2 Refrensi Visual

### 4.2.2 Warna

Warna yang akan digunakan dalam perancangan ini akan menggunakan campuran warna yang cenderung ke warna hangat dan sedikit warna dingin yang dapat mendukung suatu kejadian dalam film tersebut.

### 4.2.3 Font/ Tipografi

Jenis Font yang akan digunakan pada perancangan ini adalah menggunakan beberapa font. Untuk penggunaan font yang akan digunakan dalam judul adalah font dengan nama Raleway. Penggunaan font ini akan digunakan pada judul dan subtitle pada film ini. Font ini memberikan kesan yang tegas namun tetap terlihat cukup fleksibel. Selain itu font tersebut juga merupakan font yang simpel dan mudah untuk terbaca oleh target sasaran maupun font tersebut dalam kondisi ukuran yang kecil. Font tersebut juga dapat digunakan diberbagai kondisi seperti senang atau sedih. Font ini juga merupakan font free to use.

Contoh penerapan Font:



**Gambar 4. 3 Contoh Penerapan Font**

### **Crimson by Sebastian Koch**

Font ini akan digunakan untuk feed pada instragam yang dimana menggunakan font ini menunjukkan kesan yang serius, font ini juga mudah dibaca dalam ukuran terkecil sekalipun sehingga dapat dimanfaatkan untuk font pada instagram feeds. Font ini juga dapat digunakan untuk subtitle dalam film.

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890.,:; ' " ( ? ) + - \* / =

12 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890

18 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890

24 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890

36 The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890

**Gambar 4. 4 Contoh Penerapan Font**



#### 4.2.4 Mood board

MoodBoard

Small Things  
**MATTER**

By Armand Cipta S

**Font yang digunakan**  
**Raleway**  
penggunaan font Raleway akan digunakan dalam penggunaan judul dari film pendek ini dan akan digunakan sebagai subtitle. penggunaan font ini memiliki alasan karena keterbacaan yang mudah baik dalam ukuran yang kecil sekalipun. font ini juga memberikan kesan yang tegas.

**Gaya bahasa**  
Bahasa yang akan digunakan dalam video maupun media sosial dalam perancangan yang akan digunakan ini adalah menggunakan bahasa Indonesia sehari-hari atau juga dapat dikatakan menggunakan bahasa Indonesia non formal. Tujuan dari penggunaan bahasa tersebut adalah agar target sasaran yang dituju dapat merasa tidak asing dengan penggunaan bahasa yang digunakan. Selain itu penggunaan bahasa tersebut memberikan kesan lebih dekat atau lebih relate dengan kehidupan target yang dituju.

**Gambar 4. 5 Moodboard**

## 4.2.5 Story Board



Gambar 4. 6 Visual Storyboard

### 4.3 Mockup Merchandise T Shirt



Gambar 4. 7 Mockup T-shirt

### Payung



Gambar 4. 9 Mockup Payung

### Mug



Gambar 4. 8 Mockup Mug

Penggunaan Media Merchandise untuk membantu mempromosikan media utama.



#### 4.4 Feed Instagram



Gambar 4. 10 Feed Instagram



Gambar 4. 11 Feed instagram



Gambar 4. 12 Feed instagram



Gambar 4. 13 Feed instagram



**Gambar 4. 14 Feed instagram**



**Gambar 4. 17 Feed instagram**



**Gambar 4. 15 Feed instagram**



**Gambar 4. 18 Feed instagram**



**Gambar 4. 16 Feed instagram**



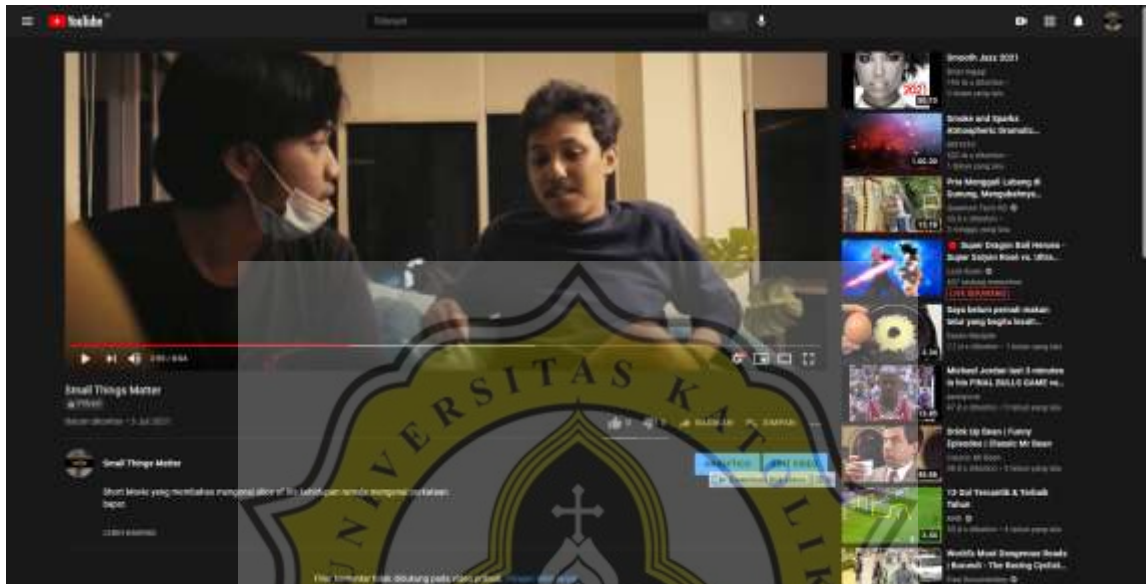
**Gambar 4. 19 Feed instagram**

Media Instagram digunakan sebagai media pendukung yaitu membantu mempromosikan Short movie yang menjadi media utama melalui feed instagram.

## 4.5 Hasil Akhir Video

Link Youtube:

[https://youtu.be/NB7YDa\\_3eIM](https://youtu.be/NB7YDa_3eIM)

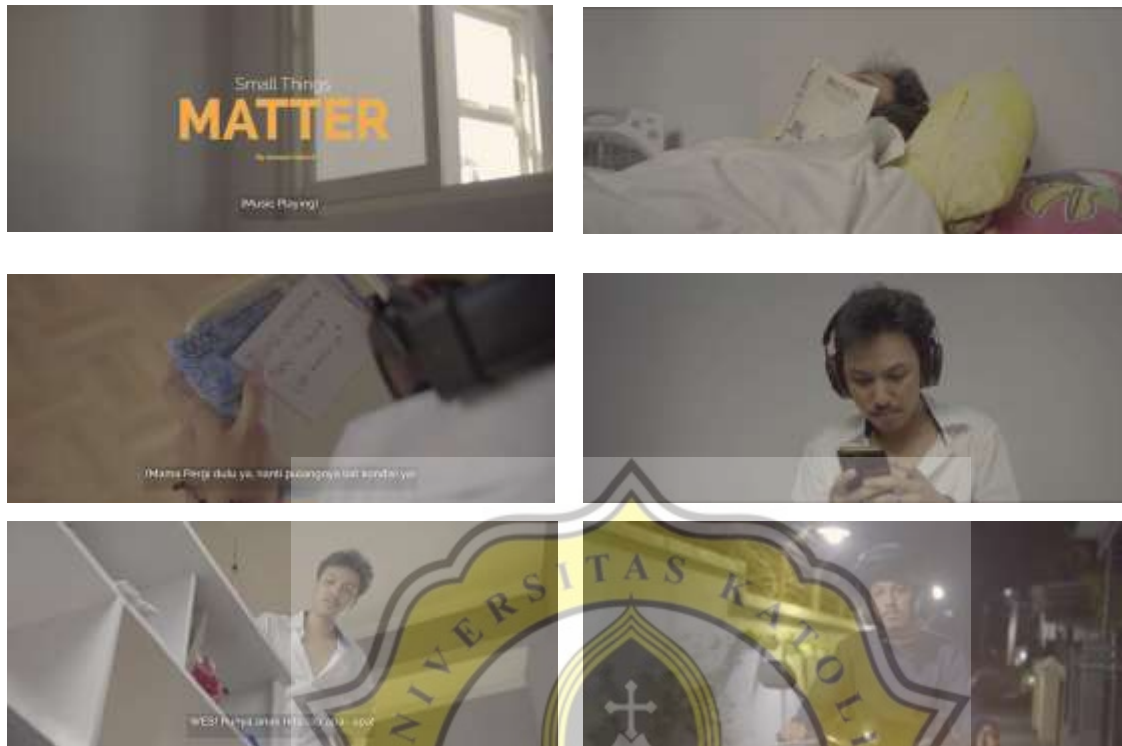


Gambar 4. 20 Screenshot video pada media youtube



Gambar 4. 21 Screenshot video pada media youtube

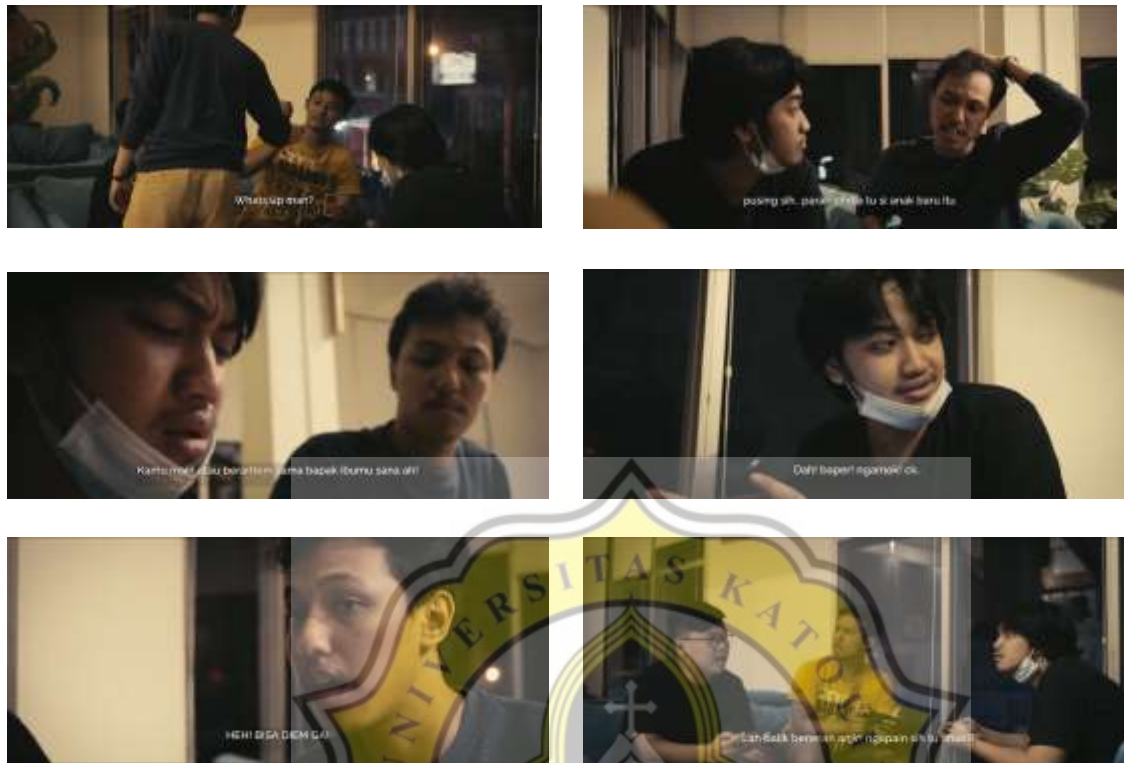
## Scene 1



**Gambar 4. 22 Screenshot pada film**

Scene 1 menceritakan awal mula sekaligus menjadi pembukaan pada short movie ini. Pada scene ini menceritakan Agil yang terbangun dari tidurnya yang masih menggunakan pakaian kerjanya karna ketiduran setelah pulang dari kerja. Kemudian agil membuka pintu kamarnya dan menemukan bekal dan uang serta surat dari ibu Agil yang mengatakan bahwa ibu agil sedang pergi dan pulang ketika melihat kondisi rumah. Kemudian Agil di telpon oleh temanya yaitu biyan untuk ikut kumpul bersama dengan teman- teman lainnya di sebuah kafe di kota agil tinggal. Berlanjut ke sore hari Agil pamit kepada ayahnya yang sedang berada dirumah dan pergi menuju kafe yang menjadi tempat agil akan bertemu dengan teman- temanya.

## Scene 2



**Gambar 4. 23 Screenshot pada film**

Scene 2 menceritakan Agil yang sampai ke kafe tempat teman-temannya berkumpul, sesampainya di sana Agil berkumpul dan berbincang-bincang dengan temannya. Disana Agil bercerita mengenai keluh kesahnya ketika bekerja. Setelah Agil bercerita, kemudian martin mengajak agil dan teman-teman lainnya bermain game online mobile bersama-sama. Namun agil menolaknya karena baterai agil yang tinggal sedikit. Singkat cerita semua teman-teman agil bermain bersama kecuali agil. Disini Agil menonton Biyan yang sedang bermain dan mengomentari permainan biyan. Merasa kesal Biyan melontarkan kata-kata yang menyinggung perasaan agil. Mendengar perkataan tersebut Agil terdiam menahan emosinya. Hal tersebut disadari oleh Biyan dan teman-teman lainnya. Kemudian Biyan menambah menggoda Agil dengan menyatakan bahwa agil baper atau sensitif terhadap candaanya. Teman-teman agil lainnya tidak membela agil namun malah ikut menggoda agil. Tidak terima akan hal tersebut, Agil marah dan pulang menuju rumahnya.

### Scene 3



**Gambar 4. 24 Screenshot pada film**

Scene 3 menceritakan Agil sampai dirumah dengan perasaan kesal, dan dari luar rumah sudah mulai terdengar suara berisik dari dalam rumah. Agil mendapati bahwa orang tuanya sedang bertengkar hebat. Melihat hal tersebut Agil langsung menuju kamarnya dan menutup pintunya cukup kencang. Agil membuka hpnya dan hendak membuka instagram hendak membuat story yang marah terhadap perkataan temanya yang menyinggung tentang masalah yang dihadapi Agil yaitu keluarganya yang bertengkar. Akan tetapi Agil teringat oleh perkataan ibunya ketika masih kecil. Dan membatalkan storynya dan tergeletak kesal di kasurnya dengan menahan emosinya. Dan film ditutup dengan kata- kata pesan moral dari film ini.