

BAB IV

STRATEGI KREATIF

4.1 Konsep Verbal

4.1.1 Konsep Video

Konsep dari perancangan ini adalah menggunakan video sebagai media utama untuk memberikan informasi kepada masyarakat untuk mengenalkan masyarakat tentang penyakit trigger finger dengan style flat desain karena sifatnya yang minimalis. Selain itu menggunakan video juga menjadi salah satu cara untuk mengistirahatkan jari. Video ini menggunakan teknik motion graphic sebagai bentuk media informasi yang akan disampaikan. Video ini dapat ditemukan di Instagram dengan durasi video selama kurang lebih 1 menit 30 detik sesuai dengan isi atau konten yang akan disampaikan didalam video motion graphic. Dalam video tersebut akan berisikan tentang trigger finger, dimulai dari pengertian trigger finger, kemudian dilanjutkan dengan bagaimana trigger finger dapat terjadi, lalu bagaimana gejala-gejala yang ditimbulkan, setelah itu dilanjutkan dengan aktifitas yang dapat dilakukan sendiri (*self-care*) untuk mengurangi resiko terkena trigger finger. Setelah pengenalan trigger finger, akan ada scene dimana salah satu karakter yang ada dalam video membagikan kepada karakter lain dengan maksud untuk dapat membagikan video motion graphic ini.

Video ini menggunakan background music bertempo sedang yang dapat membuat rileks (chill) orang yang mendengarkannya. Music jenis ini dipilih untuk merilekskan target yang melihat video motion graphic dan memberikan kenyamanan pada target, dengan begitu target juga dapat mengurangi resiko terkena trigger finger. Selain itu video ini juga menggunakan Voice Over agar video dapat lebih berfokus pada visual yang banyak disukai oleh target. Pada video motion graphic menggunakan bahasa Indonesia, mulai dari isi video dan juga voice over yang digunakan karena perancangan ini dibatasi dengan lingkup wilayah kota Semarang.

4.2 Konsep Visual

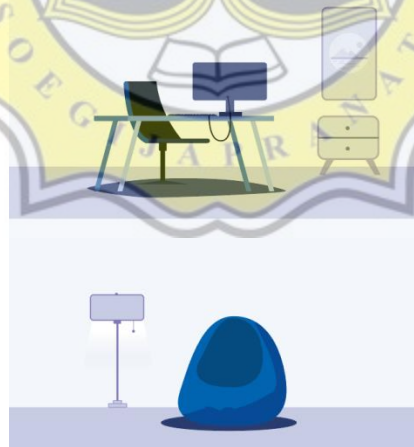
4.2.1 Visual Latar Tempat

Latar tempat yang dipilih adalah rumah, karena aktifitas yang dapat dikerjakan dirumah akan lebih tidak terkontrol karena tidak ada jam kerja dan istirahat dari pada di luar rumah seperti kantor yang memiliki waktu kerja. Visual rumah di desain seminimalis mungkin sesuai dengan gaya desain yang disukai target.



Gambar 4.1 latar rumah (sumber: data pribadi)

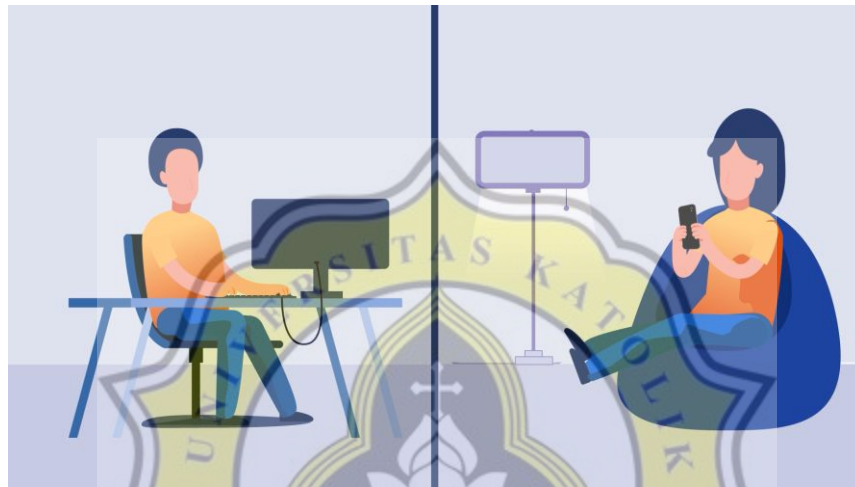
Latar lain yang digunakan adalah ruangan kerja dan ruang bersantai. Ruangan kerja akan menjadi latar karakter pria dengan meja lengkap dengan komputer, hiasan dan laci kecil. Sedangkan ruangan bersantai akan menjadi latar dari karakter wanita dengan lampu dan sebuah bean bag.



Gambar 4.2 ruangan pria(atas) ruangan wanita(bawah) (sumber: data pribadi)

4.2.2 Visual Karakter

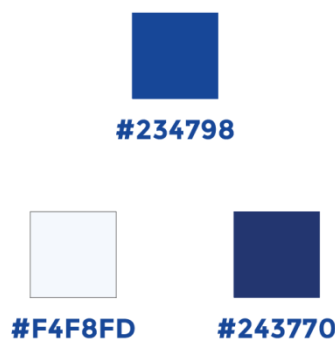
Desain visual karakter menggunakan baju lengan pendek dan celana panjang. Baju lengan pendek akan jauh terlihat lebih santai dan visual karakter dengan celana panjang dibuat agar karakter yang ditampilkan terlihat lebih sopan. Karakter ini masing-masing memiliki tempat aktifitas / latarnya sendiri-sendiri, karakter pria di visualkan dengan latar yang memiliki meja komputer sebagai aktifitas kerja dan karakter wanita di visualkan dengan latar yang lebih santai sebagai aktifitas hobi. Warna pada baju dibuat kontras untuk mempermudah membedakan warna latar dengan karakter.



Gambar 4.3 visual karakter (sumber: data pribadi)

4.2.3 Tone and Manner

Desain video perancangan ini menggunakan tone warna ke biru-biruan. Karena biru diasosiasikan dengan sifat-sifat alam seperti langit, laut/air dan gunung yang memberikan kesan sejuk dan tenang. Warna-warna sejuk ini cenderung lebih membuat nyaman untuk dilihat. Selain itu warna biru dipilih karena warna biru menurut “Safety Sign Criteria” merupakan warna dasar untuk sebuah himbauan.



Gambar 4.4 color palette (sumber: data pribadi)

4.2.4 Font

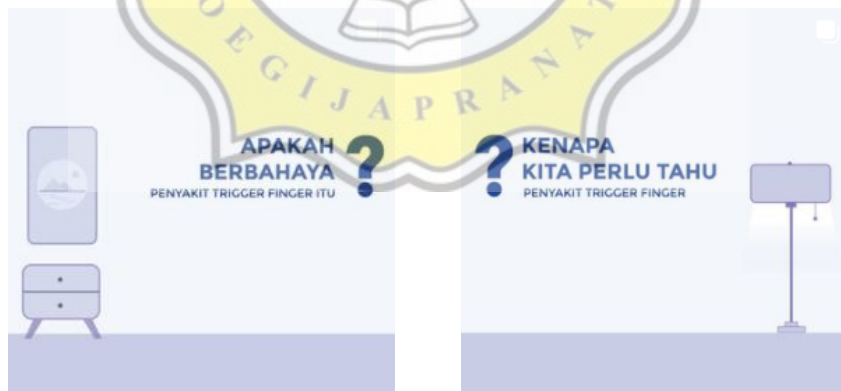
Jenis font yang digunakan pada video parancangan ini adalah Montserrat yang memiliki jenis font sans serif. Sans serif dipilih karena sans serif memiliki kesan yang tidak terlalu formal, netral, dan memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi.

SANS SERIF MONTSERRAT

The Quick Brown Fox
Jump Over The Lazy Dog

4.2.5 Media Pendukung

Desain dari media pendukung di ambil dari desain media utama untuk memberikan kesan kesatuan antara media utama dengan media pendukung. Media pendukung ini memuat informasi yang wajib untuk diketahui kepada target tentang penyakit trigger finger. Desain ini akan di post di instagram dalam bentuk slide dan diawali dengan sebuah pertanyaan.

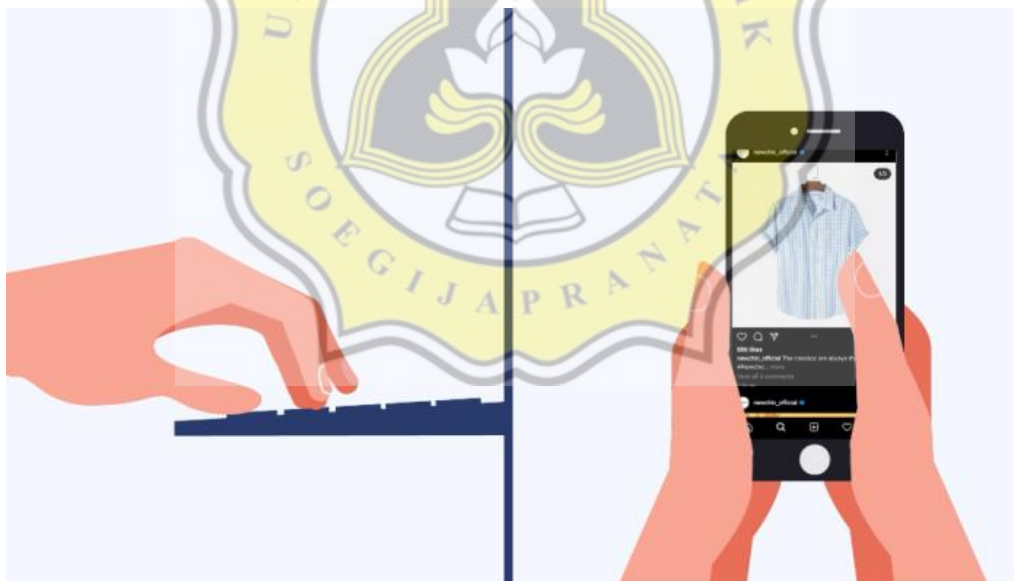


Gambar 4.5 desain media pendukung

4.3 Hasil Perancangan



Gambar 4.6 Hasil Perancangan (sumber: data pribadi)



Gambar 4.7 Hasil Perancangan 2 (sumber: data pribadi)



Gambar 4.8 Hasil Perancangan 3 (sumber: data pribadi)



Gambar 4.9 Hasil Perancangan 4 (sumber: data pribadi)