

BAB 4

STRATEGI KREATIF

4.1 Konsep Verbal

4.1.1. Konsep Tema

Tema yang diusung dalam perancangan ini adalah mengenai himbauan kepada pengguna sosial media dengan metode komedi observasi yang berada pada kalangan umur 28 hingga 35 tahun. Dengan perancangan ini diharapkan target dapat ikut tergerak dalam berkomentar di sosial media dengan etika. Sosial media menjadi tempat dimana semua orang menumpahkan apa saja dari opini, pengguna. Namun masih saja banyak pengguna yang masih tidak bisa menjaga etika dalam mengomentari konten pengguna lain. Banyak hujatan kasar, hingga kata-kata kasar yang dapat membuat jadi perdebatan dan sumber dari masalah. Perancangan ini dikembangkan dengan konsep komedi yang sesuai dengan kegemaran target audiens, sehingga diharapkan informasi yang diberikan dapat menggerakkan target pengguna sosial media agar lebih berhati-hati dalam berkomentar di sosial media.

4.1.2. Konsep Judul Audio Visual

Judul yang digunakan pada perancangan ini adalah “Sadar Woy!”. Melalui pendekatan penggunaan bahasa gaul dan sering digunakan dan didengar sehari-hari disesuaikan dengan umur 28 hingga 35 tahun yang menggunakan bahasa gaul. Selain itu disesuaikan juga dengan kondisi psikografis, dimana pengguna sosial media akan paham dengan penggunaan judul dengan kalimat ini.

Arti dari judul ini adalah sebuah kalimat ajakan untuk sadar terhadap apa yang dilakukan. Sebuah ajakan kepada audiens agar meneliti kembali apa yang mereka lakukan di sosial media. Dengan

penggunaan kalimat yang terdiri dari 2 kata sederhana bertujuan juga agar mudah diingat oleh audiens.

4.1.3. Penggunaan Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam percakapan animasi ini adalah bahasa non-formal agar audiens merasa lebih dekat dan sesuai dengan bahasa mereka sehari-hari sehingga mudah dipahami. Terdapat beberapa kata yang kasar dan menyinggung sebagai cerminan dari kejadian pada media sosial namun menggunakan sensor agar tidak terlalu vulgar.

4.1.4. Pendekatan Tokoh

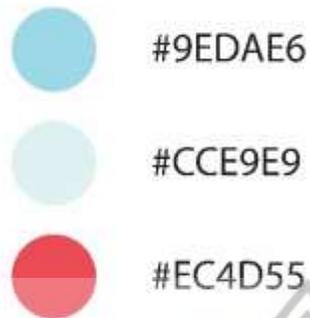
Animasi yang akan dirancang adalah dengan berupa cerita dengan dua tokoh, yaitu Si Boy dan Pak Pol. Tokoh Si Boy sebagai perumpamaan dari para pengguna media sosial dan Pak Pol sebagai perumpamaan dari polisi yang bertindak berdasarkan UU ITE yang meringkus pengguna media sosial yang tidak beretika dalam bermedia sosial.

4.1.5. Script

Menceritakan seorang pria muda yang sedang menggunakan media sosial dan berkomentar dengan tidak baik, lalu ditangkap oleh polisi. Hal tersebut dilakukan berulang hingga 3 kali dan selalu ditangkap. Lalu di akhir komentarnya polisi hanya melotot pada pria muda tersebut karena komentar yang dilontarkan cukup sederhana, dan banyak diucapkan oleh orang di media sosial sebagai lelucon semata, yaitu bubur diaduk atau tidak diaduk. Di akhir video akan diberikan penekanan kata berupa “pertimbangkan apa yang kamu ketik” untuk memberikan kesimpulan dengan jelas dari video tersebut.

4.2 Konsep Visual

4.2.1 Konsep Warna Judul



Gambar 4.1 Kode Warna (*Sumber : Dokumen Pribadi*)

Warna yang diterapkan dalam judul animasi ini adalah biru muda sebagai background agar menunjukkan suatu ketenangan dan menunjukkan dampak yang menyenangkan bagi audiens. Pada tulisan yang diterapkan adalah penggabungan warna merah. Selain sebagai unsur kontras dengan latar belakang, juga dengan tujuan memikat target audiens agar tertarik melihat dari judul yang menarik dan terlihat menyenangkan.

4.2.2 Konsep Font Judul



Gambar 4.2 Hasil Judul (*Sumber : Dokumen Pribadi*)

Font yang digunakan adalah font yang membulat tebal dan berukuran besar untuk menunjukkan kesenangan dan semangat dalam judul animasi yang dirancang ini. Outline yang digunakan untuk menunjukkan bahwa animasi ini berupa animasi kartun yang menggunakan outline sehingga serasi terhadap bentuk karakter. Tanda seru yang digunakan juga ada 2, dan satu dari tanda seru tersebut miring. Hal itu hanya untuk menunjukkan kedinamisan kartun yang dirancang.

4.2.3 Gaya Desain

Gaya desain yang diterapkan pada karakter menggunakan gaya desain kartun dengan warna cerah untuk memikat audience ketika pertama kali melihat animasi yang dirancang. Animasi ini menggunakan ujung yang membulat agar tidak memberikan suasana yang serius dengan bentuk tokoh karakter yang membulat juga dengan desain yang melengkung untuk menunjukkan karakter yang lucu dan mengasikan.

4.2.4 Tokoh Karakter



Gambar 4.3 Contoh Karakter (Sumber : Dokumen Pribadi)

Pada perancangan ini menggunakan desain karakter yang membulat dan terlihat. Gaya desain ini digunakan karena lebih terlihat dinamis dan tidak kaku, sesuai dengan tujuan perancangan audio visual ini sebagai animasi komedi.

Tokoh yang berperan dalam animasi ini ada 2, yaitu tokoh Si Boy dan Pak Pol. Si boy merupakan cerminan pengguna media sosial diluar sana yang terlihat polos, baik, namun di media sosial tokoh ini sangat buruk dalam beretika berkomentar di Media Sosial. Pada animasi audio visual ini tokoh Si Boy akan merepresentasikan komentar buruk yang dilontarkan oleh pengguna media sosial.

Lalu tokoh antagonis dari animasi ini merupakan Pak Pol sebagai cerminan polisi yang berada ditengah masyarakat, yang menjaga kedamaian diantara satu sama lain. Pak Pol dalam tokoh ini merepresentasikan sebagai seorang polisi yang menangkap para penulis komentar yang tidak beretika.

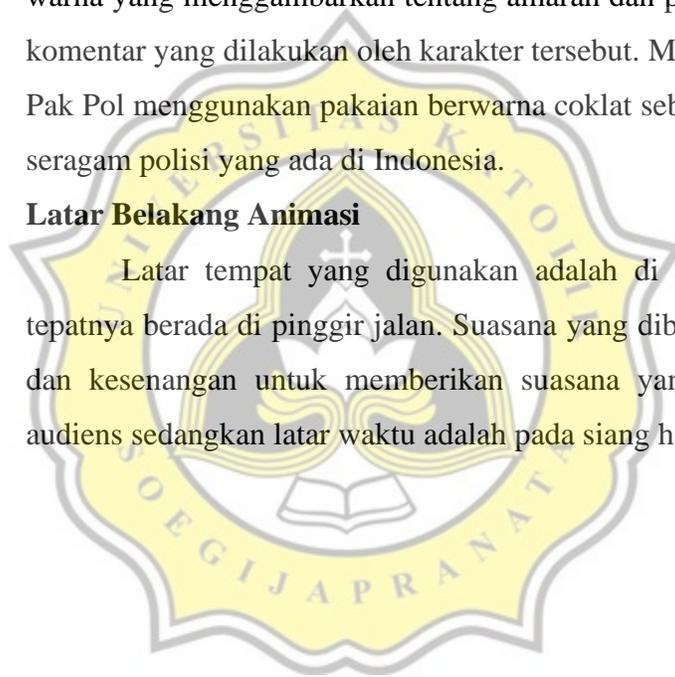
4.2.5 Konsep Warna Karakter

Warna pada kulit tiap karakter tetap menggunakan warna kulit yang umum. Penggunaan warna kulit juga digunakan pada kedua karakter yang ada pada perancangan ini. Yang membedakan adalah pada penggunaan warna pada baju.

Penggunaan warna baju yang dikenakan karakter Si Boy adalah warna yang menggambarkan tentang amarah dan panas, seperti halnya komentar yang dilakukan oleh karakter tersebut. Melainkan pada tokoh Pak Pol menggunakan pakaian berwarna coklat sebagai penggambaran seragam polisi yang ada di Indonesia.

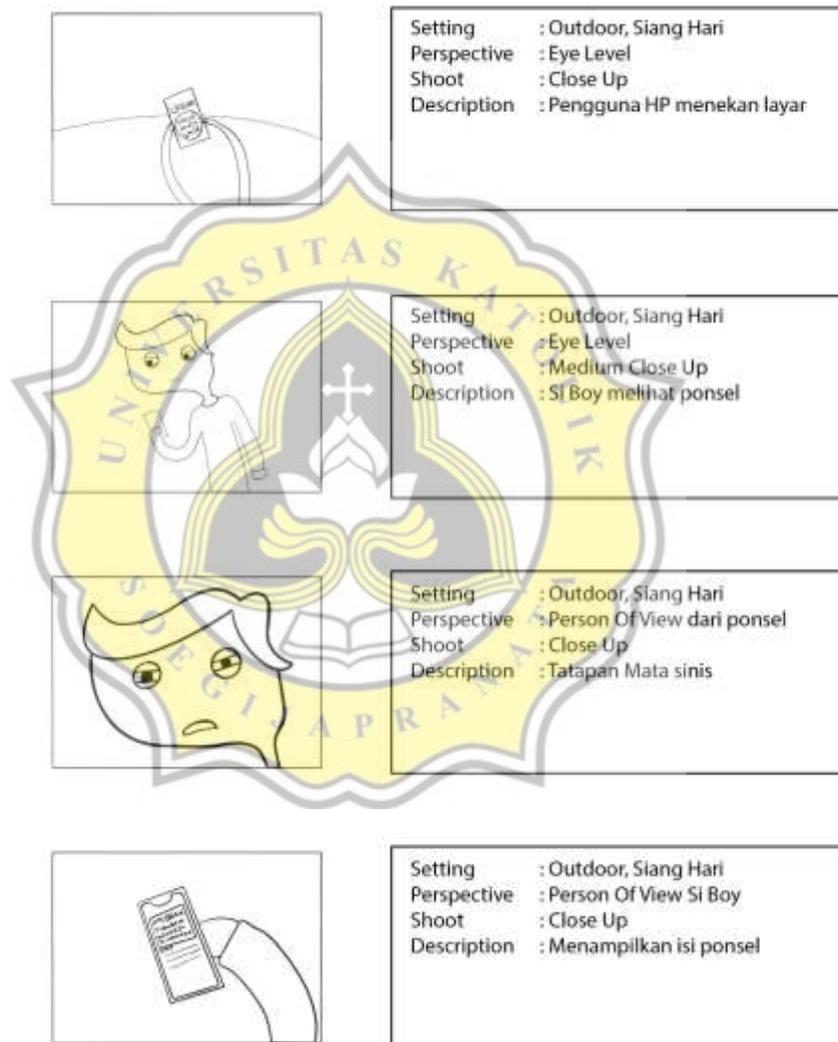
4.2.6 Latar Belakang Animasi

Latar tempat yang digunakan adalah di luar ruangan, lebih tepatnya berada di pinggir jalan. Suasana yang dibawakan adalah lucu dan kesenangan untuk memberikan suasana yang mudah memikat audiens sedangkan latar waktu adalah pada siang hari.

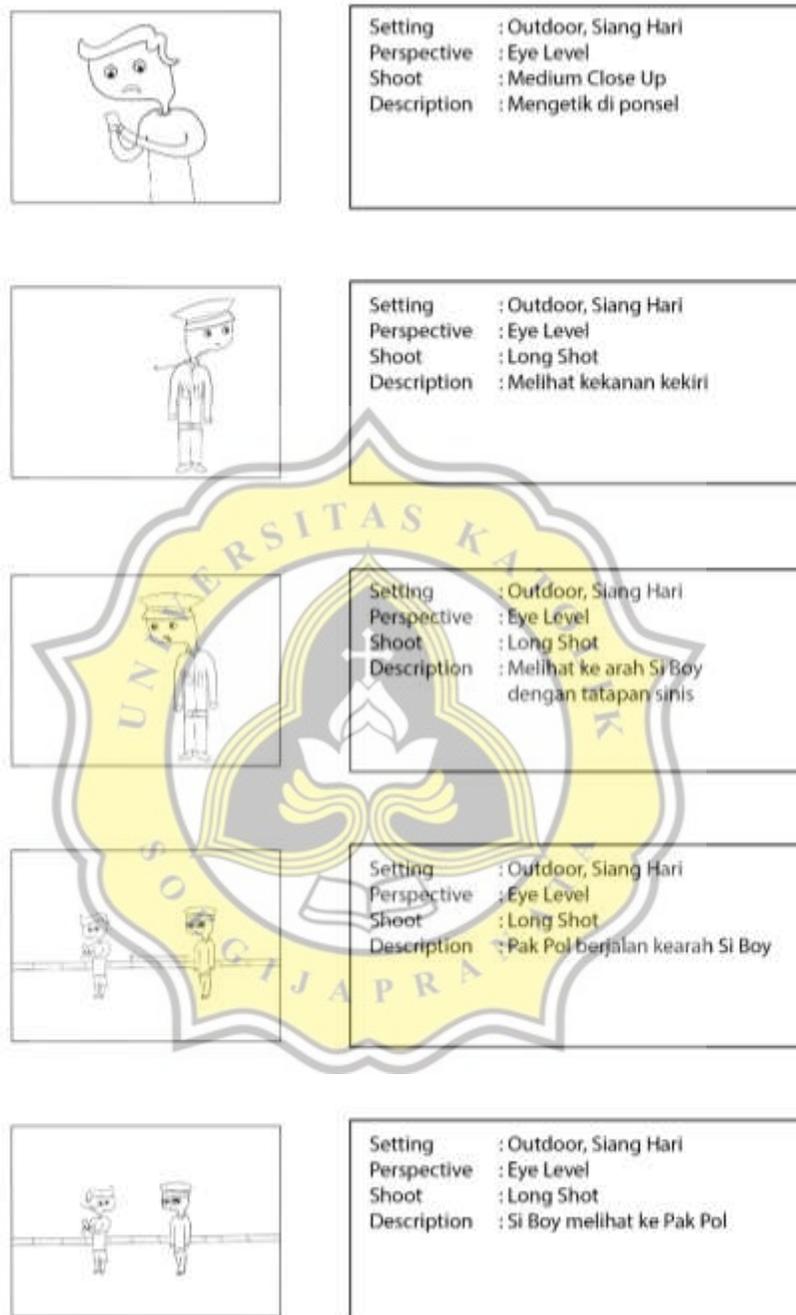


4.3 Story Board

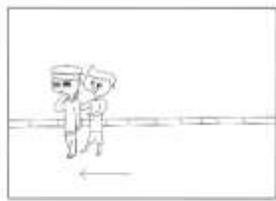
STORYBOARD



Gambar 4.4 Storyboard 1 (Sumber : Dokumen Pribadi)



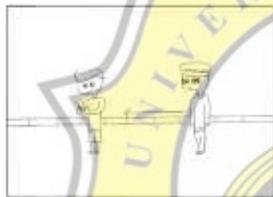
Gambar 4.5 Storyboard 2 (Sumber : Dokumen Pribadi)



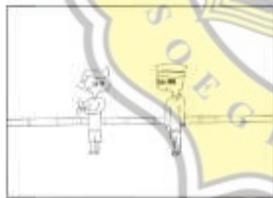
Setting : Outdoor, Siang Hari
Perspective : Eye Level
Shoot : Long Shot
Description : Pak Pol menyeret Si Boy



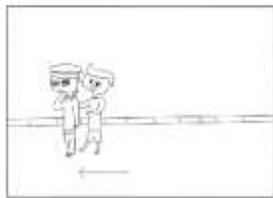
Setting : Outdoor, Siang Hari
Perspective : Eye Level
Shoot : Medium Close Up
Description : Menetik di ponsel



Setting : Outdoor, Siang Hari
Perspective : Eye Level
Shoot : Long Shot
Description : Pak Pol berjalan kearah Si Boy



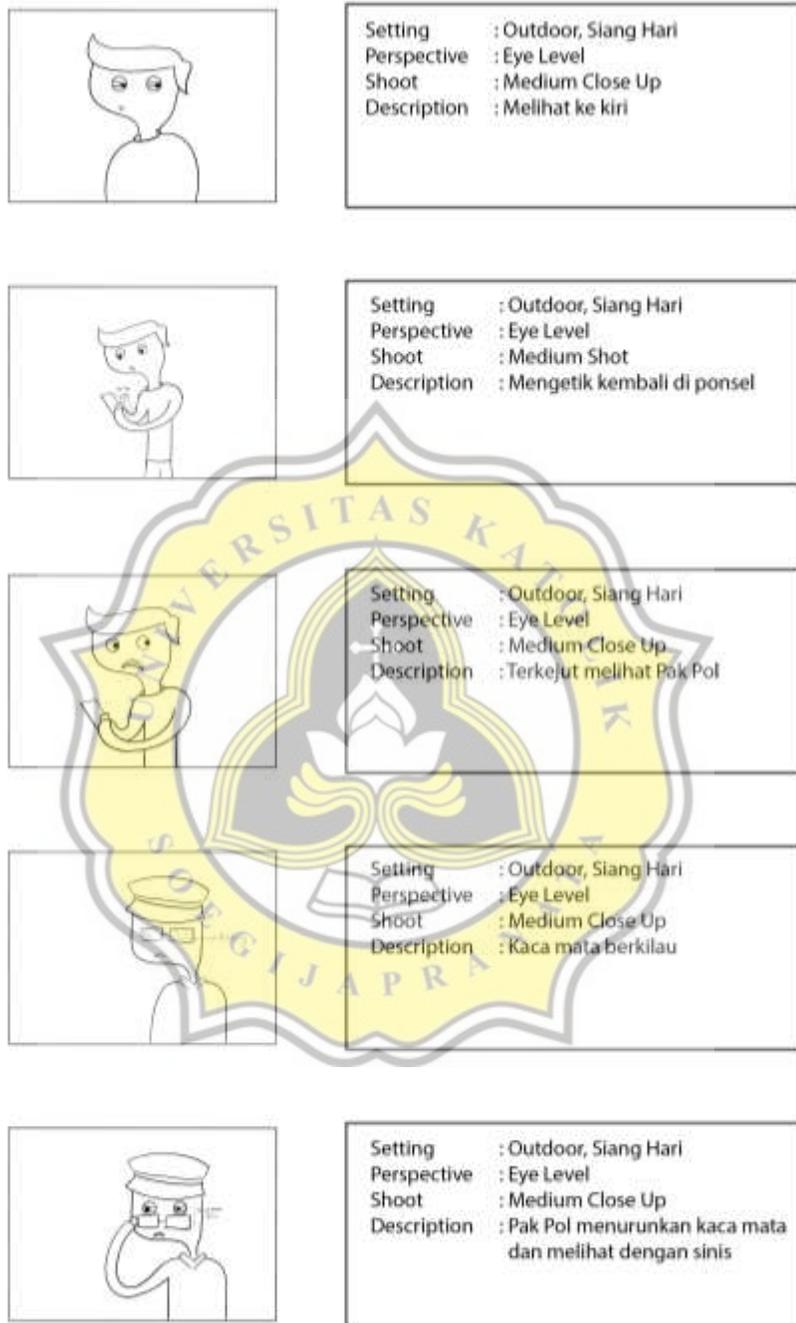
Setting : Outdoor, Siang Hari
Perspective : Eye Level
Shoot : Long Shot
Description : Si Boy melihat ke Pak Pol



Setting : Outdoor, Siang Hari
Perspective : Eye Level
Shoot : Long Shot
Description : Pak Pol menyeret Si Boy

Gambar 4.6 Storyboard 3 (Sumber : Dokumen Pribadi)

▼ Gambar 4.7 Storyboard 4 (Sumber : Dokumen Pribadi)

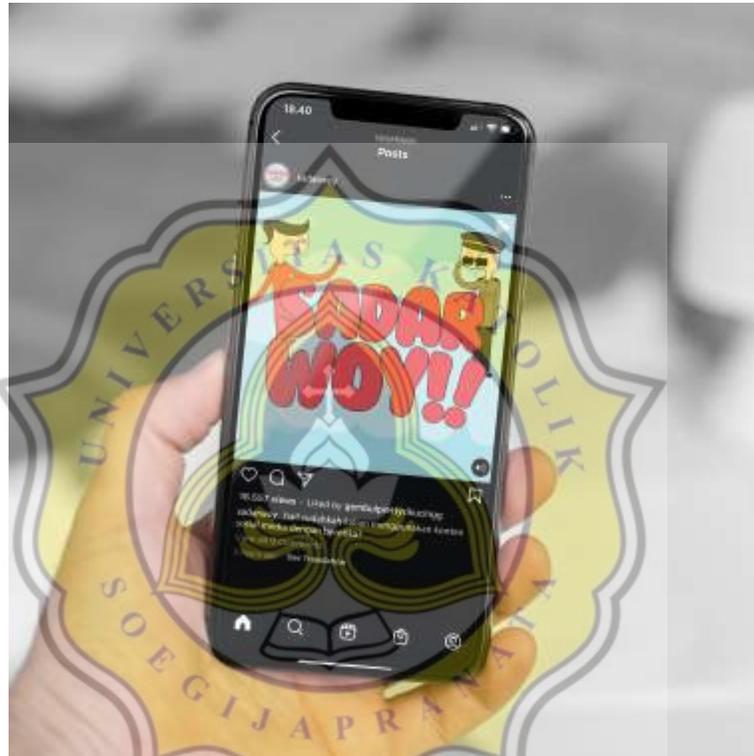


Gambar 4.8 Storyboard 5 (Sumber : Dokumen Pribadi)

4.4 Visualisasi Desain

4.4.1 Media Utama

Media perancangan yang utama adalah audio visual yang dirancang berupa animasi kartun yang akan disebarakan melalui platform media sosial yaitu Instagram.



Gambar 4.9 Mockup Instagram Post (Sumber : Dokumen Pribadi)

Penggunaan audio visual terhadap platform yang dipilih adalah dengan alasan banyak pengguna media sosial hadir pada satu platform ini.

4.1.2 Media Pendukung

Sebagai penyedia konten yang mengedukasi, lebih tepat adanya untuk memberikan media pendukung sebagai penguat informasi tersebut. Pada media pendukung dalam perancangan ini disematkan media berupa gambar yang memberikan penjelasan mengenai etika yang ada pada kolom komentar media sosial dan diberikan suatu poin yang lebih jelas berupa teks dan gambar dari tokoh tersebut. Nantinya pada postingan berikutnya akan dirancang media pendukung yang menggunakan gambar post dan berisi tentang hal yang berhubungan tentang etika dan tata krama di media sosial.



Gambar 4.10 dan 4.11 Konten Media Pendukung (Sumber : Dokumen Pribadi)