

## BAB IV

### HASIL PERANCANGAN

#### 4.1. Konsep Verbal

Pada perancangan ini menggunakan *motion graphic* sebagai media komunikasi visual utama serta infografis sebagai media pendukungnya untuk membahas dan mengangkat mengenai pentingnya mengolah sampah *skincare* untuk menjaga lingkungan. Media perancangan ini menggunakan gaya bahasa yang jelas dan singkat sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dan diingat dengan mudah oleh target. Dengan adanya media perancangan ini, masyarakat dapat memahami betapa pentingnya dampak dari sampah *skincare* dan memahami bagaimana cara mengolah sampah-sampah tersebut.

#### Tema Media

Tema pada perancangan ini adalah penyampaian bahasan tentang masalah sampah *skincare* yang terjadi dan cara mengolahnya yaitu dengan menggunakan 3R, *recycle*, *reduce*, dan *reuse*. Dengan adanya media perancangan yang bergaya *flat design* dengan durasi sekitar 1-2 menit, diharapkan masyarakat menjadi paham dan mau mengolah sampah dengan tanpa adanya paksaan.

Berdasarkan dari data yang telah dikumpulkan, target biasa menggunakan internet dan sosial media seperti Instagram, Facebook, YouTube, dan lain-lain sehingga mereka semakin dimudahkan dalam mencari berbagai informasi mengenai produk *skincare* yang akan dibeli. Maka dari itu, *motion graphic* dan infografis ini nantinya akan dibagikan melalui media sosial yang sering digunakan oleh target sehingga informasi dapat tersampaikan dengan mudah kepada target.

#### Judul Media

Berdasarkan dari permasalahan yang ada pada perancangan yaitu mengenai sampah *skincare* dan cara mengolahnya, didapatkan judul yaitu “Kamu Cantik, Lingkungan pun Cantik” yang akan digunakan dalam *motion graphic* dan juga di media pendukung. Dengan digunakannya judul tersebut diharapkan target dapat mengetahui bahayanya dampak sampah *skincare* yang tidak diolah secara baik terhadap lingkungan sehingga masyarakat sadar dan mau untuk diajak mengurangi sampah *skincare* tanpa terpaksa.

## Ide Cerita

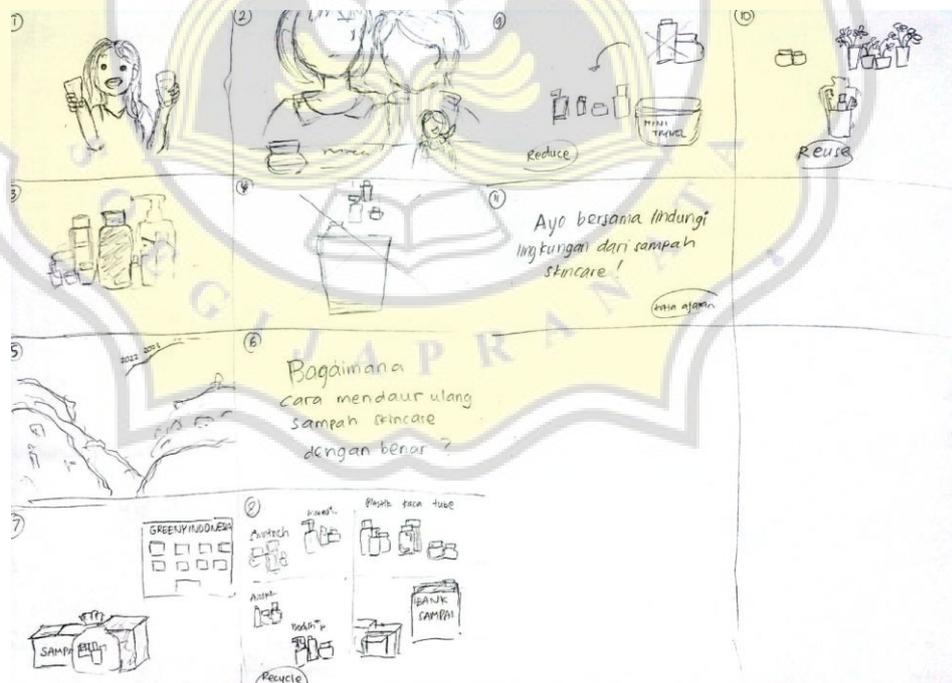
Video *motion graphic* ini memberikan visual tentang permasalahan sampah *skincare* yang sering dijumpai oleh masyarakat. Di awal nantinya akan diceritakan mengenai latar belakang apa saja yang menyebabkan permasalahan sampah *skincare* ini. Kemudian terdapat data-data singkat yang akan digunakan sebagai pendukung dalam perancangan video *motion graphic*. Dan yang terakhir, barulah akan ditunjukkan cara mengolah sampah *skincare* yaitu dengan menggunakan 3R, *recycle*, *reduce*, dan *reuse*.

## 4.2. Konsep Visual

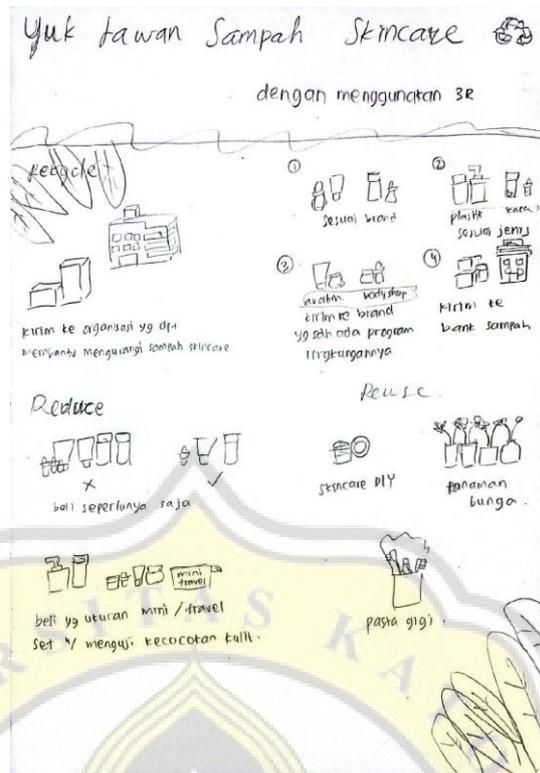
### Format Desain

Dalam media perancangan ini, baik dalam *motion graphic* maupun infografis, elemen yang digunakan adalah elemen grafis yang simpel, minimalis, santai, dan *flat*. Tujuannya adalah supaya target sasaran dapat memahami informasi yang disampaikan dalam media perancangan tersebut dengan baik dan mudah.

### Sketch Desain



Gambar 4.1. Storyboard



Gambar 4.2. Sketch Infografis

## Tipografi

# Lumin Sans

Gambar 4.3. Tipografi Lumin Sans

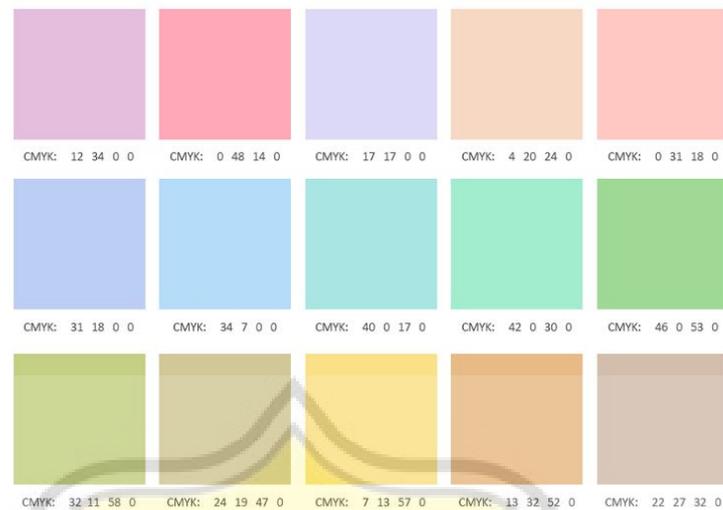
Dalam perancangan ini kebanyakan menggunakan font Lumin Sans untuk memberikan kesan simpel, santai, modern, nyaman, santai, jelas, dan mempunyai tingkat keterbacaan yang tinggi. Font ini diunakan dalam media utama yaitu *motion graphic* dan juga infografis sebagai media pendukung perancangan.

# Michelle Garden

Gambar 4.4. Tipografi Michelle Garden

Font Michelle Garden digunakan dalam media pendukung yaitu infografis untuk memberikan kesan elegan, natural, simpel, dan santai.

## Warna



Gambar 4.5. Warna Motion Graphic

Dalam perancangan *motion graphic* ini digunakan warna-warna yang *soft* untuk memberikan kesan cerah, lembut, feminin, dan kalem sesuai dengan target dari mayoritas pengguna *skincare* yaitu perempuan.

#fbd8e1 #abdbc6

Gambar 4.6. Warna Media Pendukung

Dalam perancangan media pendukung menggunakan warna-warna pink dan hijau *soft*. Warna pink menyesuaikan dengan target yaitu remaja perempuan dan juga memiliki arti feminin, lembut, energi, dan menyenangkan. Warna hijau identik dengan lingkungan dan kesegaran. Namun warna-warna tersebut tetap *soft* untuk memberikan kesan cerah, kalem, dan feminin.

### 4.3. Visualisasi Desain

#### 4.3.1. Motion Graphic

*Motion graphic* merupakan media utama yang dibuat dengan konsep perancangan melihat dari permasalahan yang telah disebutkan dalam latar belakang sebelumnya. *Motion graphic* dirancang dengan durasi 1 sampai dengan 2 menit kemudian dibagikan dalam media sosial seperti YouTube dan Instagram.



Gambar 4.7. Visualisasi *Scene* 1 dan 2

Dalam *scene* pertama ini, akan ditampilkan awal mula adanya tren *skincare*, yaitu karena rekomendasi *beauty influencer* dan iklan dari drama korea.



Gambar 4.8. Visualisasi *Scene* 3

Dalam *scene* ke 3, akan ditunjukkan akibat dari mengikuti tren *skincare* yaitu semakin banyaknya jumlah produk *skincare* yang dimiliki oleh para pengguna *skincare*.



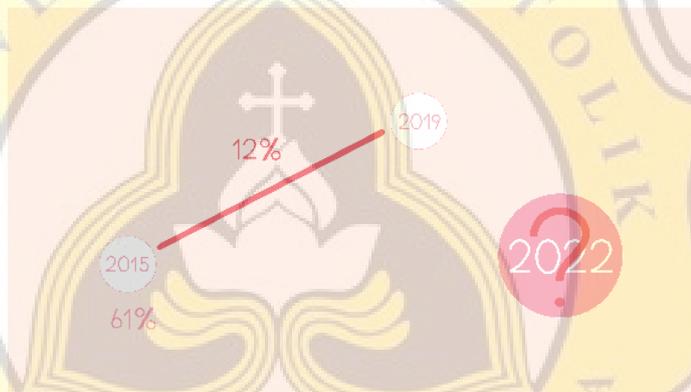
Gambar 4.9. Visualisasi *Scene* 4

Dalam *scene* ini akan ditunjukkan seorang remaja perempuan yang sedang mencoba untuk menggunakan *skincare* namun ternyata *skincare* tersebut habis.



Gambar 4.10. Visualisasi *Scene* 5

Dalam *scene* ini akan ditanyakan mengenai apa yang akan dilakukan terhadap *skincare* yang telah habis tersebut.



Gambar 4.11. Visualisasi *Scene* 6

Dalam *scene* ini akan berisi mengenai data jumlah sampah *skincare* yang ada dalam tahun 2015 dan data tersebut akan diperlihatkan secara grafik.



Gambar 4.12. Visualisasi *Scene* 7

Dalam *scene* ini akan ditunjukkan awal mula sampah *skincare* yang dari tahun ke tahun jumlahnya semakin banyak dan tidak diolah secara baik.



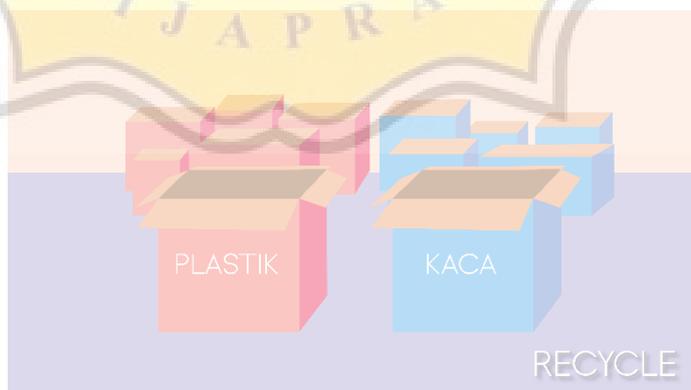
Gambar 4.13. Visualisasi *Scene* 8

Dalam *scene* ini akan muncul metode mengolah sampah yang baik yaitu dengan menggunakan 3R – Recycle, Reduce, Reuse.



Gambar 4.14. Visualisasi *Scene* 9

Dalam *scene* ini akan menerangkan *step* pertama dari *recycle* yaitu menyortir brand sesuai *brand*-nya.



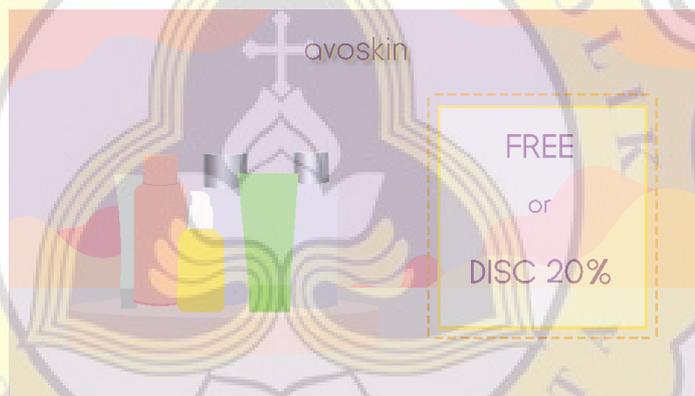
Gambar 4.15. Visualisasi *Scene* 10

Dalam *scene* ini akan akan menjelakan *step* kedua dari *recycle* yaitu menyortir bahan dari sampah *skincare*, misalnya kaca atau plastik.



Gambar 4.16. Visualisasi Scene 11

Dalam *scene* ini berisi mengenai *step* ketiga dari *recycle* yaitu menyeter wadah *skincare* yang telah kosong tadi ke brand *skincare* yang sudah ada program lingkungannya seperti Avoskin dan BodyShop.



Gambar 4.17. Visualisasi Scene 12

Dalam *scene* ini menjelaskan bahwa jika kita mengirim wadah *skincare* yang kosong pada brand *skincare* yang sudah ada program lingkungannya seperti Avoskin dan BodyShop maka kita akan mendapatkan *free* atau diskon 20%.



Gambar 4.18. Visualisasi Scene 13

Dalam *scene* ini akan menerangkan *step* terakhir dari *recycle* yaitu mengirim sampah *skincare* ke Bank Sampah khusus *brand skincare* yang belum ada program lingkungannya.



Gambar 4.19. Visualisasi *Scene* 14

*Scene* ini berisi contoh mengenai seorang remaja perempuan yang belanja *skincare* dengan banyak hingga keranjangnya penuh.



Gambar 4.20. Visualisasi *Scene* 15

*Scene* ini menunjukkan bahwa perilaku remaja tersebut salah (ditandai dengan warna yang buram) dan memberi contoh yang benar yaitu hanya membeli *skincare* secukupnya saja.



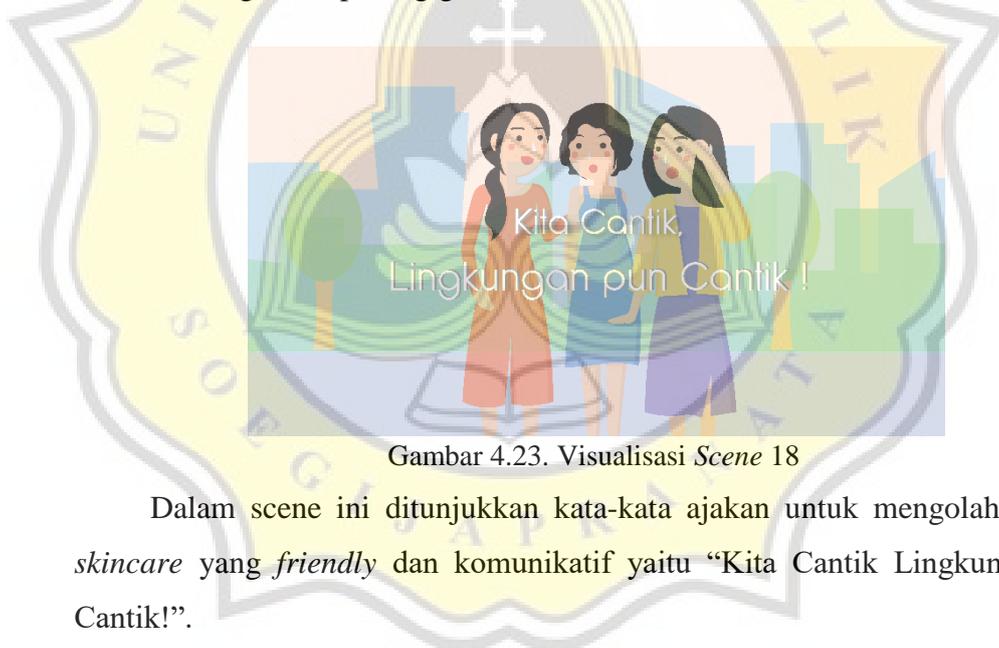
Gambar 4.21. Visualisasi *Scene* 16

Dalam scene ini menjelaskan bahwa sebelum membeli *skincare* yang berukuran besar, alangkah baiknya jika membeli yang ukuran kecil / *travel* terlebih dahulu dengan tujuan untuk mengetes kecocokan pada kulit.



Gambar 4.22. Visualisasi Scene 17

Scene ini menjelaskan bahwa wadah *skincare* yang sudah habis dapat dijadikan sebagai barang-barang bermanfaat dan unik seperti tempat DIY, pot tanaman bunga, dan pasta gigi.



Gambar 4.23. Visualisasi Scene 18

Dalam scene ini ditunjukkan kata-kata ajakan untuk mengolah sampah *skincare* yang *friendly* dan komunikatif yaitu “Kita Cantik Lingkungan pun Cantik!”.

### 4.3.2. Infografis



Gambar 4.24. Visual Infografis

### 4.3.3. Poster Promosi



Gambar 4.25. Visual Poster Promosi

#### 4.3.4. Feeds Instagram



Gambar 4.26. Visual Feeds Instagram