

## BAB IV

### STRATEGI KREATIF

#### 4.1 Konsep Desain

##### 4.1.1 Konsep verbal

Judul video yaitu “BI-HUMAN” dengan sub-judul “Bipolar Disorder” yang berdasarkan pada topik informasi yang hendak disampaikan. Judul diletakan di cover depan dengan tujuan agar penonton mengetahui topik yang dibahas. “BI-HUMAN” sendiri berarti menyamaratakan kedudukan penderita Bipolar Disorder dengan masyarakat biasa.

Pada video ini menggunakan bahasa Indonesia yang sopan namun santai. Penggunaan bahasa Indonesia dikarenakan target yang dituju merupakan masyarakat kota Semarang. Juga lebih memudahkan penonton untuk memahami isi konten.

Isi konten video ini sendiri tentang bagaimana pandangan orang terhadap penderita Bipolar, penjelasan mengenai apa itu Bipolar Disorder, gejala, fase episode, penderita yang mengalami, penyebab, jenis Bipolar, dan dampaknya.

##### 4.1.2 Konsep verbal

###### 1. Tipografi

Tipografi yang digunakan berjenis Sans-serif dikarenakan keterbacaannya yang cukup jelas. Pada font yang saya gunakan menunjukkan karakteristik penderita Bipolar yang memiliki mood tidak stabil, ditunjukkan melalui bentuk huruf besar dan kecil yang terdapat pada judul video. Bentuk font yang seperti tulisan tangan untuk menunjukkan ekspresi.

ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrStuvwxyz  
1234567890

Font : Stay work

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 1234567890













Font : Gaegu (Bold)

Gambar 16.

Font yang digunakan dalam video

## 2. Warna

Warna yang digunakan dalam konten video disesuaikan dengan kesan yang ingin ditampilkan dikarenakan video menggunakan ekspresi untuk mendeskripsikan apa yang sedang karakter alami. Warna yang digunakan adalah warna soft dimana lebih cenderung kearah warna putih.

	HEX : FED0B9 R : 254 B : 185 G : 208		HEX : 8AA5C3 R : 138 B : 195 G : 165
	HEX : D9A48B R : 217 B : 139 G : 164		HEX : 4A6788 R : 74 B : 136 G : 103
	HEX : AD8363 R : 173 B : 99 G : 131		HEX : 262B44 R : 38 B : 68 G : 43
	HEX : FF8C7D R : 225 B : 125 G : 140		HEX : FFB656 R : 255 B : 86 G : 182
	HEX : ED6B55 R : 237 B : 85 G : 107		HEX : E29437 R : 226 B : 55 G : 148
	HEX : D84839 R : 216 B : 57 G : 72		HEX : C9761E R : 201 B : 30 G : 118

Gambar 17.

Warna – warna yang digunakan

## 3. Ilustrasi

Penggunaan ilustrasi sebagai tampilan visual karakter yang dibentuk mirip dengan target yaitu masyarakat umum sebagai gambaran untuk penempatan diri dalam menghadapi topik permasalahan yang diangkat.

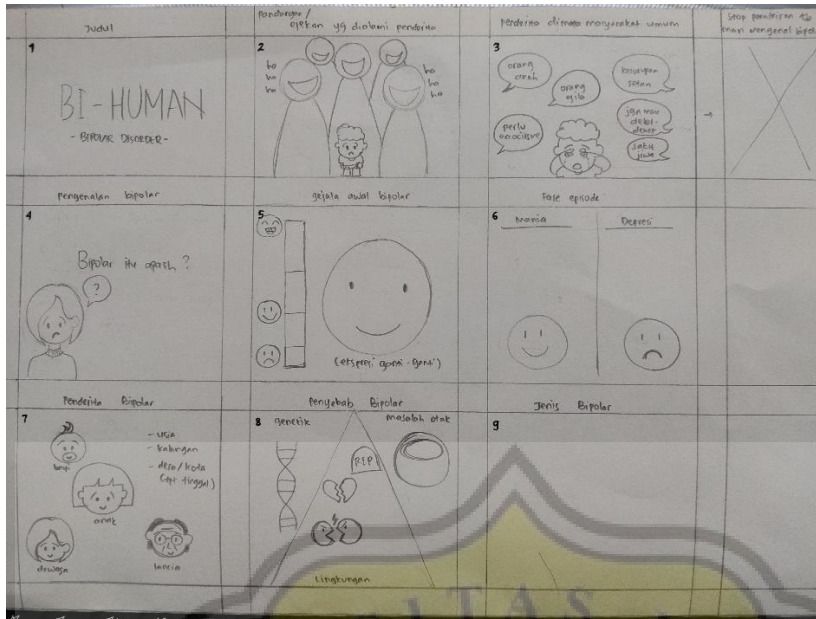


Gambar 18.

Contoh ilustrasi dalam motion graphic

## 4.2 Konsep Desain

### 4.2.1 Sketsa



Gambar 19.  
Sketsa karakter dan storyboard

#### 4.2.2 Final desain (Digital)

##### a. Media Utama (Motion Graphic)

- Cover



Gambar 20.  
Judul video

Pada bagian cover menampilkan identitas dan judul topik. Identitas sendiri bernama “in-HUMAN” yang memiliki arti tiap-tiap manusia memiliki sebuah cerita tersendiri yang mereka ketahui. Bisa berupa cerita pribadi maupun dapat diketahui oleh orang lain. Namun pada topik kali ini membahas tentang “Bpolar Disorder” sebuah topik yang kurang diketahui oleh masyarakat. Topik ini juga berisi tentang informasi mengenai Bipolar Disorder.

- **Scene 1**



Bipolar POV :

Gambar 21.  
Scene 1 : penderita yang ditertawakan

Pada scene ini bertuliskan “Bipolar POV:” untuk menampilkan sudut pandang dari penderita Bipolar dikalangan masyarakat. Pada scene ini warna latar yang digunakan adalah biru tua untuk memunculkan kesan dari fase depresi. Sedangkan karakter yang meringkuk di tengah sebagai bentuk ekspresi dari seorang penderita yang depresi dan dikelilingi oleh orang-orang yang mentertawakannya dikarenakan ia menderita suatu kondisi khusus. Orang-orang tertawa merupakan gambaran masyarakat yang meremehkan dan mengejek penderita.

- **Scene 2**



Gambar 22.

Scene 2 : pandangan masyarakat kepada penderita

Pada scene ini bertuliskan “Bipolar POV:” untuk menampilkan sudut pandang penderita Bipolar dikalangan masyarakat. Warna latar biru tua untuk mengekspresikan perasaan sedih. Sedangkan karakter berada ditengah sedang menangis untuk menunjukkan perasaan penderita yang dipandang buruk oleh orang-orang. Orang-orang disekitar karakter sebagai gambaran masyarakat yang memiliki pandangan buruk terhadap penderita.

- **Scene 3**



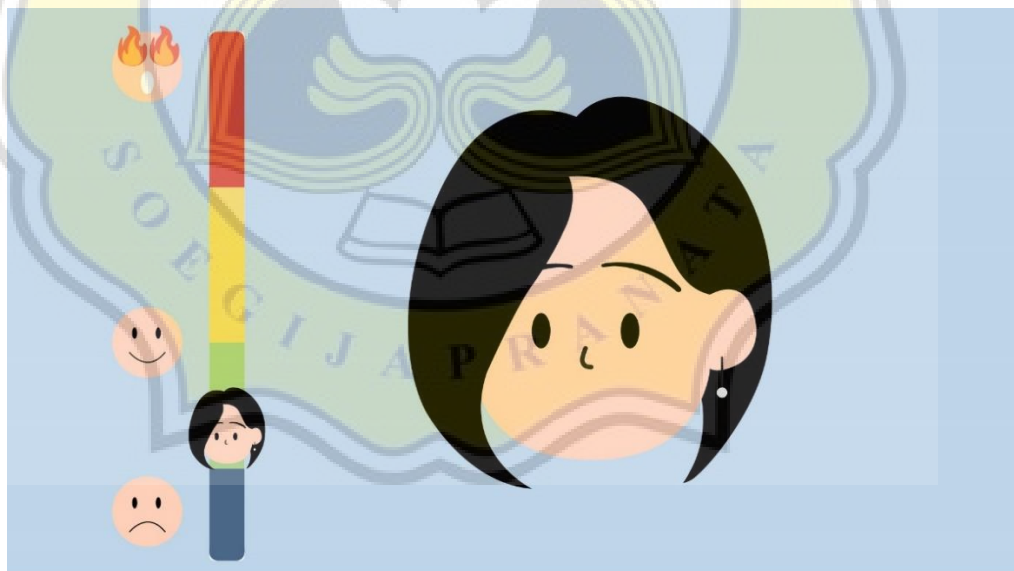


Gambar 23.

**Scene 3 : apa itu bipolar disorder**

Pada scene ini memiliki latar yang berwarna biru muda untuk memberikan perasaan tenang. Lalu terdapat tulisan "Bipolar itu apasih ?" yang menggambarkan wawasan masyarakat yang kurang. Lalu akan diberi penjelasan mengenai apa itu Bipolar.

- **Scene 4**



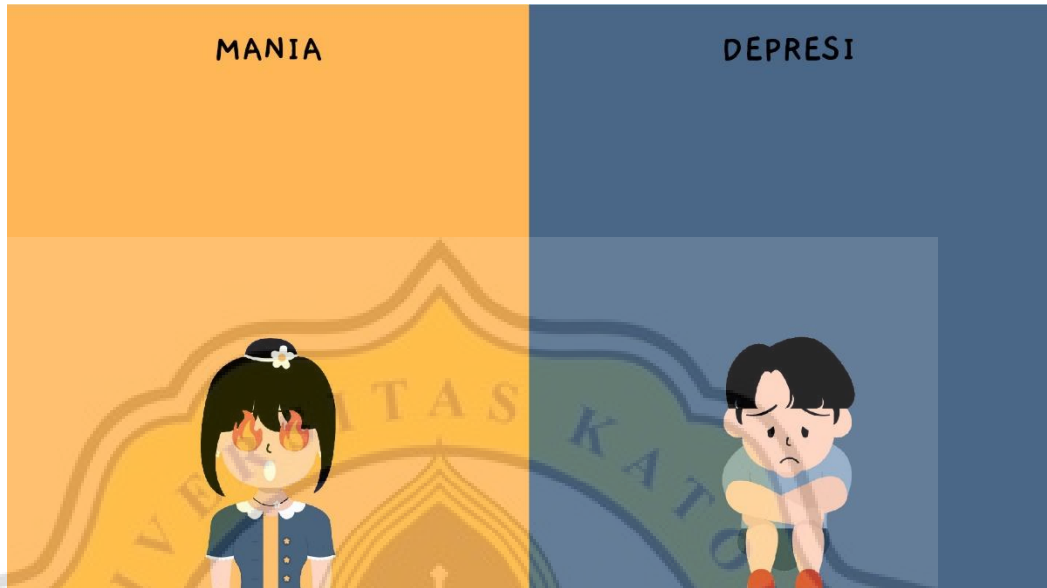
Gambar 24.

**Scene 4 : perubahan mood penderita Bipolar**

Pada scene ini menunjukkan perubahan mood yang dialami oleh penderita Bipolar yang diukur melalui *moodbar* yang terdapat disamping. Warna merah untuk menunjukkan fase mania, warna kuning untuk menunjukkan peningkatan mood,

sedangkan warna hijau untuk menunjukkan mood yang biasa saja, dan warna biru untuk menunjukkan fase depresi.

- **Scene 5**



*Gambar 25.*

**Scene 5 : fase episode dalam Bipolar Disorder**

Pada scene ini background terbagi menjadi 2 warna untuk menunjukkan perbedaan dari 2 fase episode yang dialami oleh penderita. Oren untuk menunjukkan ekspresi dari mania sedangkan biru untuk menunjukkan ekspresi dari depresi.

- **Scene 6**



*Gambar 26.*

**Scene 6 : penderita Bipolar Disorder**



Pada scene ini menunjukkan 3 karakter yang terdiri dari anak, remaja, dan dewasa. Hal ini untuk menunjukkan siapa saja yang dapat menderita Bipolar Disorder. Tiap-tiap karakter akan memiliki perubahan ekspresi dari mania, normal, hingga depresi sebagai salah satu bentuk Bipolar yang dapat diderita oleh siapa saja.

- **Scene 7**



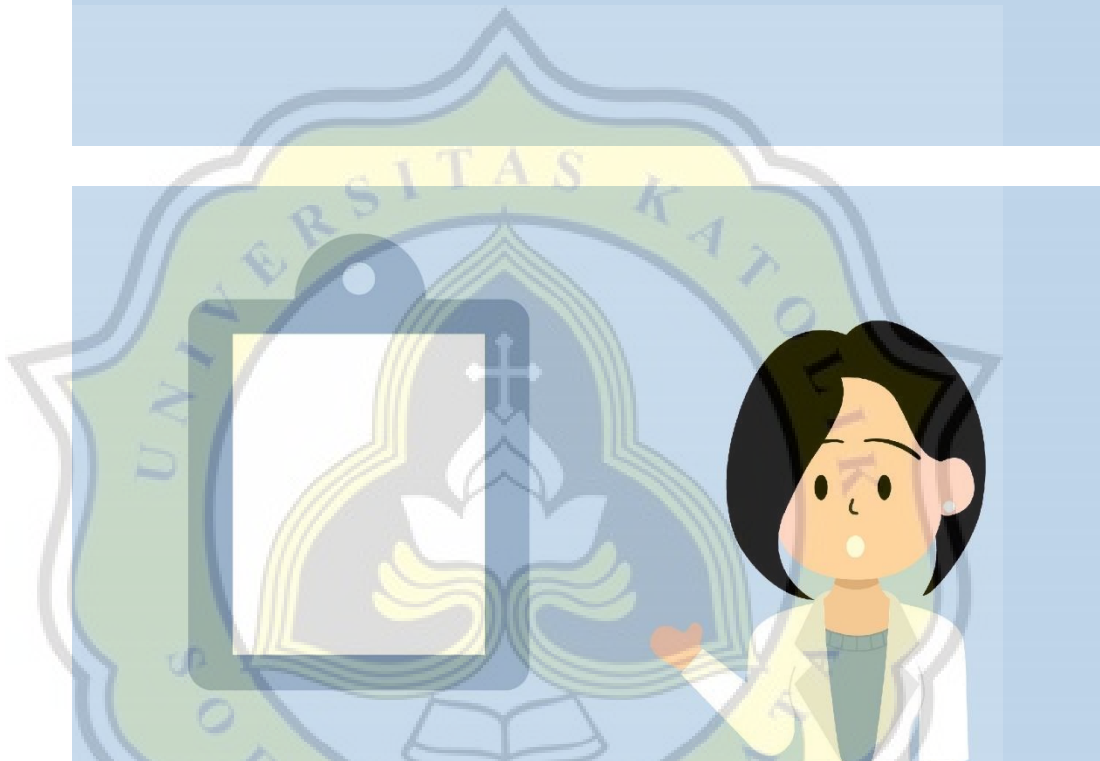
*Gambar 27.*

**Scene 7 : penyebab Bipolar Disorder**

Pada scene ini berisi tentang penyebab seseorang menderita Bipolar Disorder. Penyebab ini terbagi menjadi 3 potongan puzzle dimana puzzle yang menjadi gambaran sebuah potongan yang menyebabkan seseorang mengalami keanehan pada dirinya.

- **Scene 8**

# 3 Jenis Bipolar Disorder



Gambar 28.

## Scene 8 : jenis – jenis Bipolar Disorder

Pada scene ini akan memberitahu kepada penonton jenis-jenis Bipolar Disorder. Jenis Bipolar ini dapat diketahui setelah mendapatkan pemeriksaan dari ahlinya. Oleh karena itu karakter yang digambarkan adalah seorang dokter psikiater. Sedangkan disamping karakter terdapat sebuah papan dengan kertas ditengahnya yang biasanya digunakan untuk mencatat.

- Scene 9

Apa sih  
**DAMPAK**  
dari perawatan pada  
penderita ?



bila tidak mendapatkan perawatan berisiko memperburuk gejala yang bisa membahayakan nyawa penderita





Gambar 29.

**Scene 9 : dampak bila mendapat perawatan**

Pada scene ini menceritakan tentang 2 orang penderita Bipolar dalam mendapatkan perawatan. Pada karakter perempuan menolak untuk mendapatkan perawatan, sedangkan karakter pria mau menerima perawatan. Setelah itu akan dijelaskan masing-masing dampak dari perawatan yang didapat dari penderita.

- **Scene 10**

Terkadang kita mengira apa yang tak terlihat oleh mata nampak baik-baik saja, namun tidak semuanya selalu begitu.

Justru karena tak nampak oleh mata itu kita  
harus berhati-hati untuk tidak sembarangan  
berperilaku dan berkata-kata.

Hargai kondisi yang mereka alami dan beri  
dukungan agar hari-hari yang mereka lewati  
menjadi lebih ringan.

Gambar 30.

**Scene 10 : quotes untuk penonton**

Pada scene ini berisi quotes bagi penonton yang berisi pesan untuk tidak meremehkan penyakit gangguan mental. Penyakit gangguan mental memang tidak terlihat secara fisik, namun penderitanya terkadang memperlihatkan gangguan yang dialaminya melalui tingkah laku maupun ekspresi. Meskipun disekitar kita ada yang mengalami itu lebih baik untuk lebih menghargai dan mensupport mereka agar bisa menjadi lebih baik.

**b. Media Pendukung**

- **Video promosi Instagram**



Gambar 31.  
Cuplikan video instagram

Cuplikan video yang berasal dari video untuk menarik keingintahuan masyarakat tentang topik yang dibahas.

- **Gantungan kunci**



Gambar 32.  
Merchandise gantungan kunci

Gantungan kunci yang bergambar ekspresi dari perubahan suasana yang dialami oleh penderita Bipolar. Fungsi dari merchandise ini untuk mengenalkan kepada masyarakat mengenai perubahan mood yang dialami oleh penderita.

- **Totebag**





Gambar 33.  
**Merchandise totebag**

Totebag yang bergambar salah satu ekspresi normal yang juga merupakan salah satu fase yang dialami oleh penderita. Totebag juga bergambar puzzle yang berisi informasi mengenai penyebab seseorang menderita Bipolar.

