

## BAB IV

### STRATEGI KREATIF

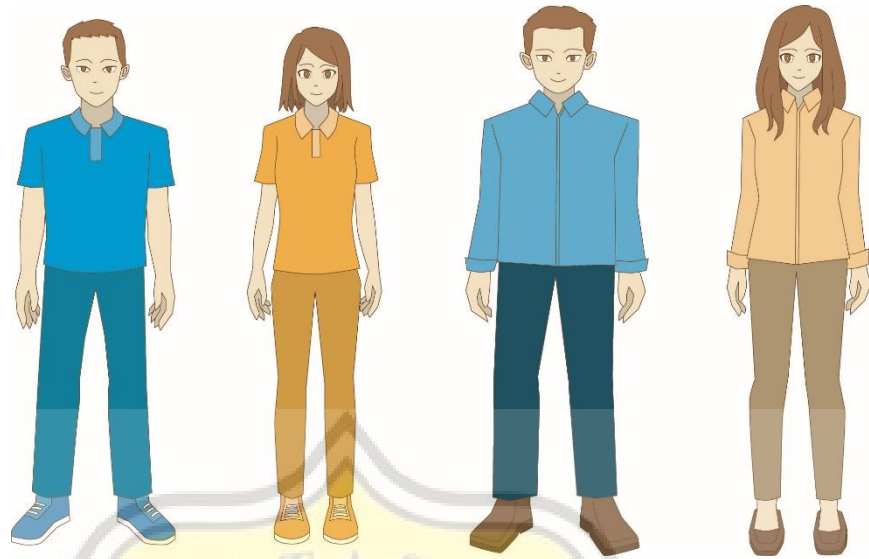
#### 4.1 Konsep Visual

##### 4.1.1 Ilustrasi

Ilustrasi dalam perancangan ini akan menggunakan pendekatan gaya ilustrasi semi-realis. Perancangan tersebut membahas tentang gangguan *maladaptive daydreaming* beserta upaya penanganannya sehingga ilustrasi yang disajikan tidak hanya terdiri atas ikon dan simbol, tetapi juga ada penggambaran karakter dengan ekspresi dan gestur tubuh tertentu yang diperlukan untuk menjelaskan pesan yang ingin disampaikan. Penampilan ilustrasi karakter serta objek lainnya akan dibuat seperti kartun dimana proporsi tubuh karakter maupun objek tidak seluruhnya sama dengan kenyataan, tetapi masih bisa menunjukkan gambaran esensial karakter maupun objek yang terdapat di lingkungan nyata sehari-hari. Cara penggambaran ilustrasi tersebut bertujuan untuk menampilkan kesan yang lebih menyenangkan, santai, serta mudah dipahami.

Ilustrasi pada karakter serta objek lainnya dalam penggambarannya akan disertai dengan *outline*. Penggunaan *outline* pada ilustrasi selain didasarkan pada hasil mayoritas preferensi visual yang diperoleh dari kuesioner, juga bertujuan supaya ada pemisahan yang jelas antara objek satu dengan objek lainnya dalam gambar.

Ilustrasi karakter yang ada dalam perancangan secara keseluruhan dibagi menjadi empat yaitu, mahasiswa laki-laki, mahasiswa perempuan, pekerja laki-laki, dan pekerja perempuan.



Gambar 3. Ilustrasi Karakter

Karakter mahasiswa laki-laki dan perempuan digambarkan dengan atribut kaos berkerah, celana panjang, dan sepatu kets. Sementara karakter pekerja laki-laki dan perempuan digambarkan seperti pekerja kantoran yaitu dengan atribut kemeja lengan panjang, celana panjang, dan sepatu pantofel.

#### 4.1.2 Warna

Warna dalam perancangan ini akan menggunakan variasi warna yang didominasi warna oranye, biru, dan ungu. Alasan pemilihan ketiga warna tersebut didasarkan pada teori terapi psikologis warna yang diyakini mampu meredakan masalah mental yang ditimbulkan gangguan *maladaptive daydreaming* seperti depresi, kecemasan, dan *distress*. Warna oranye dipercaya memulihkan konsentrasi dan meredakan kecemasan. Warna biru dipercaya meredakan depresi dan mendamaikan suasana hati. Warna ungu dipercaya meredakan depresi dan meredakan *distress*. Selain itu juga akan menggunakan lebih banyak varian warna-warna cerah supaya pembaca tidak mudah mengantuk dan terjebak lamunan. Variasi pewarnaan juga akan melibatkan penggunaan kelompok warna monokromatik supaya gambar terlihat lebih nyaman di mata.

Contoh warna yang akan diaplikasikan pada ilustrasi, tipografi, serta latar dalam perancangan secara keseluruhan menggunakan palet warna sebagai berikut,



Gambar 4. Palet Warna

#### 4.1.3 Tipografi

Tipografi dalam perancangan ini akan menggunakan jenis font sans serif. Font sans serif dipilih karena kelebihanannya yaitu memiliki tingkat keterbacaan yang cukup wajar. Penerapan jenis serta ukuran font pada judul sub-bab (*head text*) dan isi teks (*body text*) dalam halaman buku akan dibedakan supaya tidak membingungkan pembaca. Jenis font yang akan dipilih yaitu font sans serif yang memiliki bentuk sudut yang bulat dengan garis tekukan yang tegak, untuk memberikan kesan yang santai, menyenangkan, mudah dibaca, serta bersahabat.

Font yang akan dipakai untuk *head text* yaitu 'Simply Rounded'

**ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmn  
opqrstuvwxyz  
1234567890**

*Gambar 5. Head Text Font*

Font yang akan dipakai untuk *body text* yaitu 'Rimouski'

**ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmn  
opqrstuvwxyz  
1234567890**

*Gambar 6. Body Text Font*

#### **4.1.4 Layout**

Layout dalam perancangan ini akan disusun dengan proporsi unsur visual yang lebih besar dibandingkan unsur verbal. Hal tersebut diwujudkan dengan penyampaian informasi yang akan lebih dikemas ke dalam bentuk ilustrasi dibandingkan bentuk teks.

Layout tidak akan seluruhnya dipenuhi dengan elemen-elemen desain pada tiap halaman namun tetap seimbang secara penampilan. Hal tersebut diwujudkan dengan pemberian jarak antar objek utama ilustrasi dengan teks

yang tidak tumpang tindih, juga dengan tidak meletakkan objek utama ilustrasi dan teks secara dominan pada salah satu sisi saja.

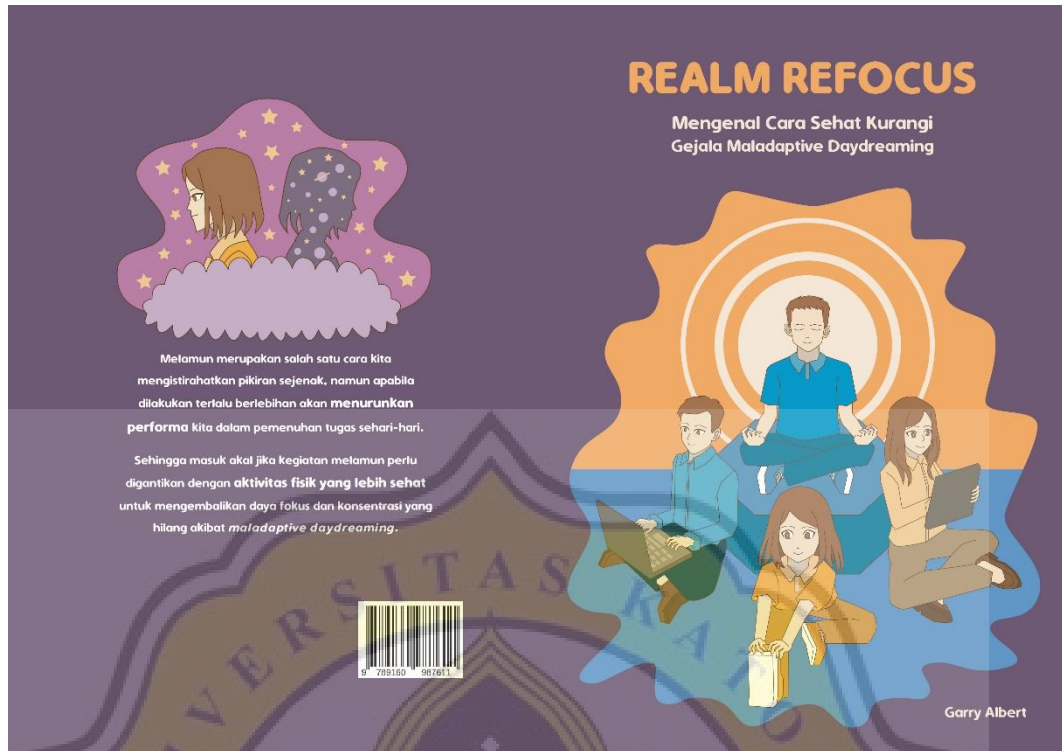
Layout akan menggunakan penekanan urutan baca yang umum digunakan yaitu dari kiri ke kanan dan atas ke bawah. Layout juga akan disusun dengan variasi tata letak supaya lebih menyenangkan serta tidak membosankan.

## 4.2 Visualisasi Desain

### 4.2.1 Buku Ilustrasi Cetak dan E-Book

Buku Ilustrasi pada bagian sampul depan menggambarkan salah satu isi buku yaitu tentang solusi sederhana terhadap gangguan maladaptive daydreaming. Gambar sampul depan tersebut diilustrasikan dua karakter mahasiswa yang sedang melakukan meditasi dan teknik *stretching*, diapit dengan dua karakter pekerja yang sedang mengoperasikan gadget dengan ekspresi tersenyum, menandakan bahwa telah sehat dari gangguan mental. Garis gelombang ungu berbentuk mirip *amoeba* mengelilingi tapi tak menjangkau keempat karakter menunjukkan bahwa tidak terkena lagi oleh gangguan itu.

Buku Ilustrasi pada bagian sampul belakang diilustrasikan dengan karakter menghadap ke kiri dan di belakangnya adalah refleksi dirinya yang diisi oleh lamunan tentang luar angkasa. Ilustrasi karakter yang menampilkan kepala dilatari bentuk bergelombang diisi bintang-bintang dengan awan di bawahnya menunjukkan bahwa pikirannya terdistorsi oleh lamunan. Kombinasi dari ilustrasi tersebut menyimbolkan makna manusia dengan keberadaan raga tanpa kehadiran jiwa.



Gambar 7. Halaman Sampul Buku



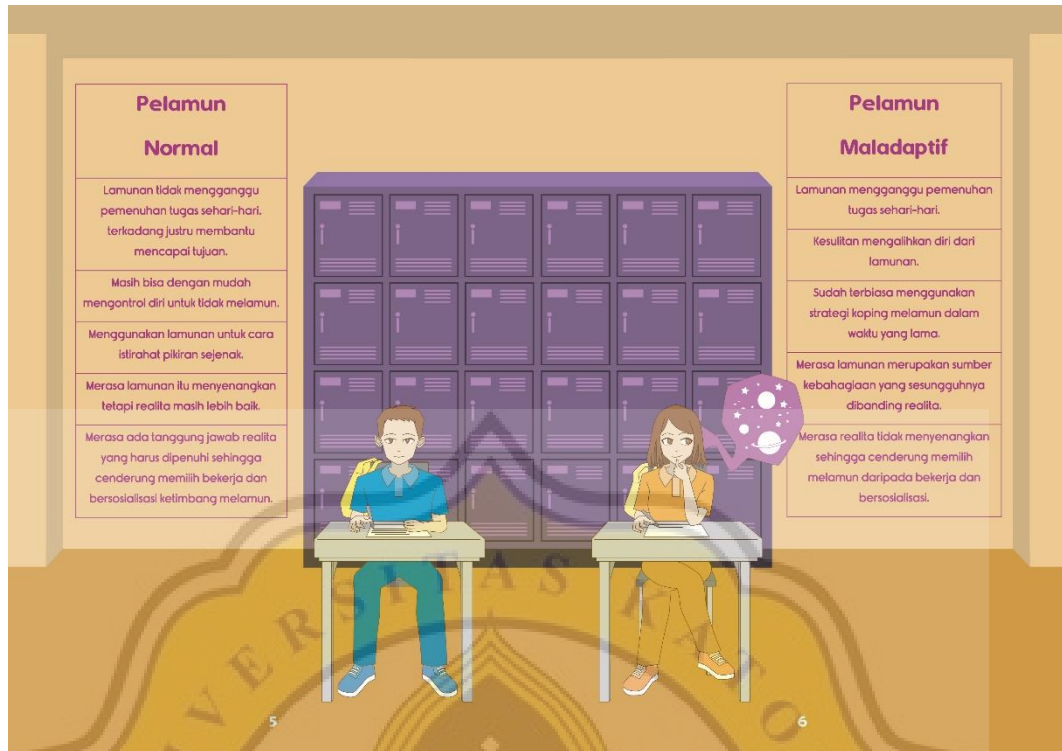
Gambar 8. Halaman 0 Buku



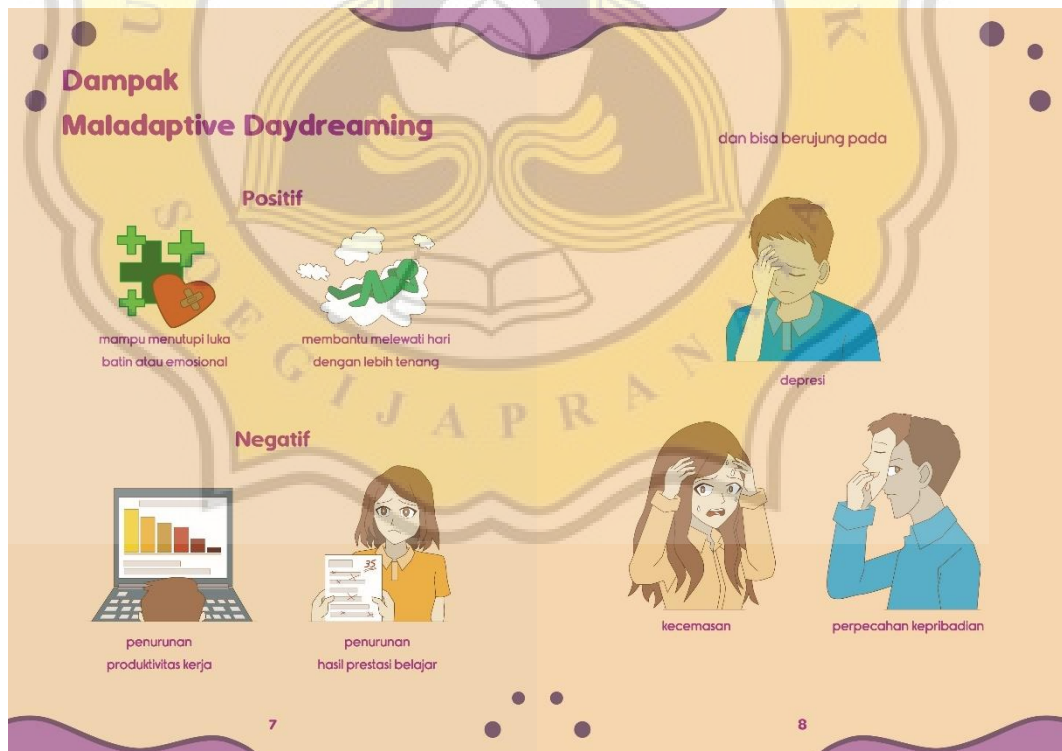
Gambar 9. Halaman 1 dan 2 Buku



Gambar 10. Halaman 3 dan 4 Buku

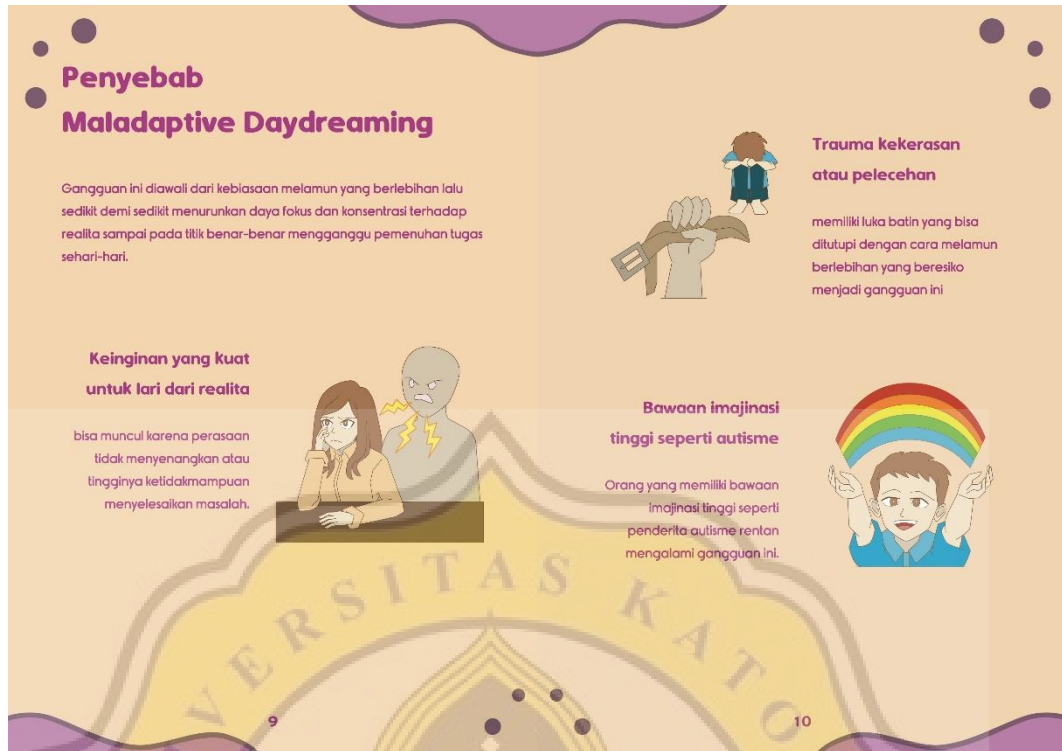


Gambar 11. Halaman 5 dan 6 Buku

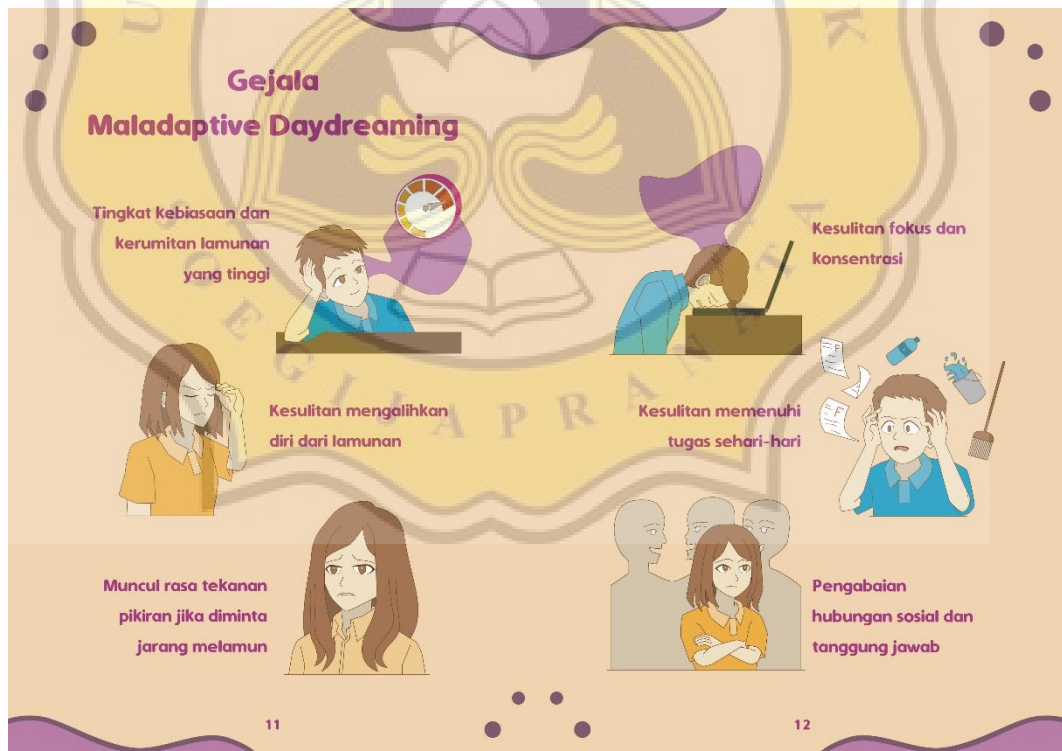


Gambar 12. Halaman 7 dan 8 Buku

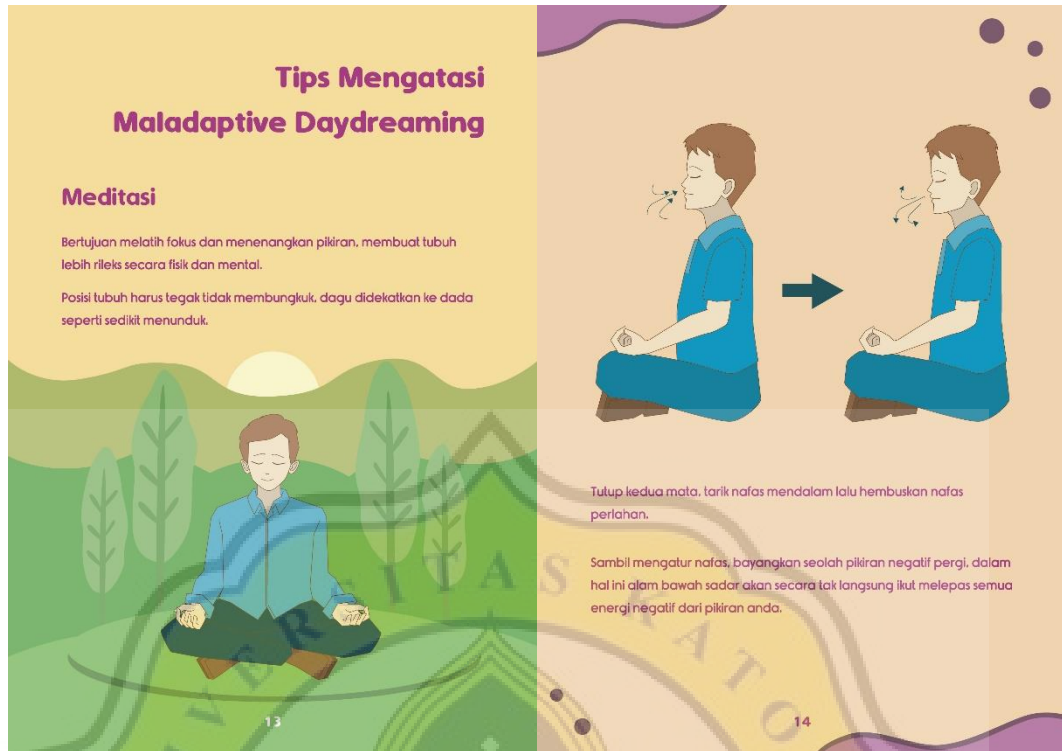




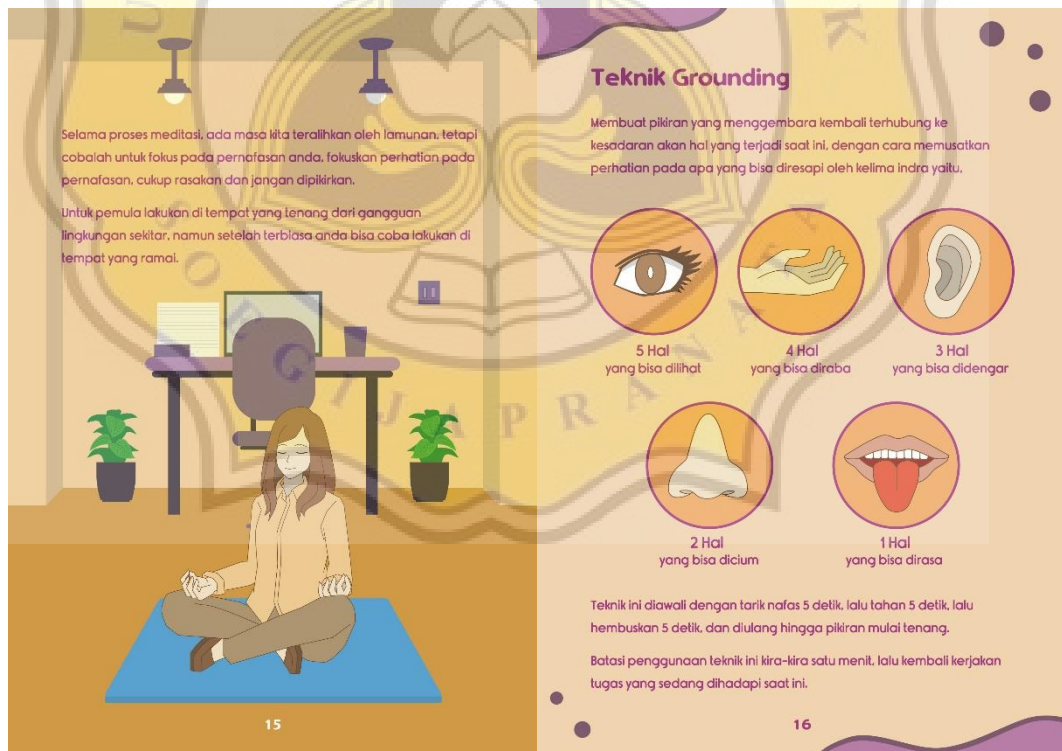
Gambar 13. Halaman 9 dan 10 Buku



Gambar 14. Halaman 11 dan 12 Buku



Gambar 15. Halaman 13 dan 14 Buku



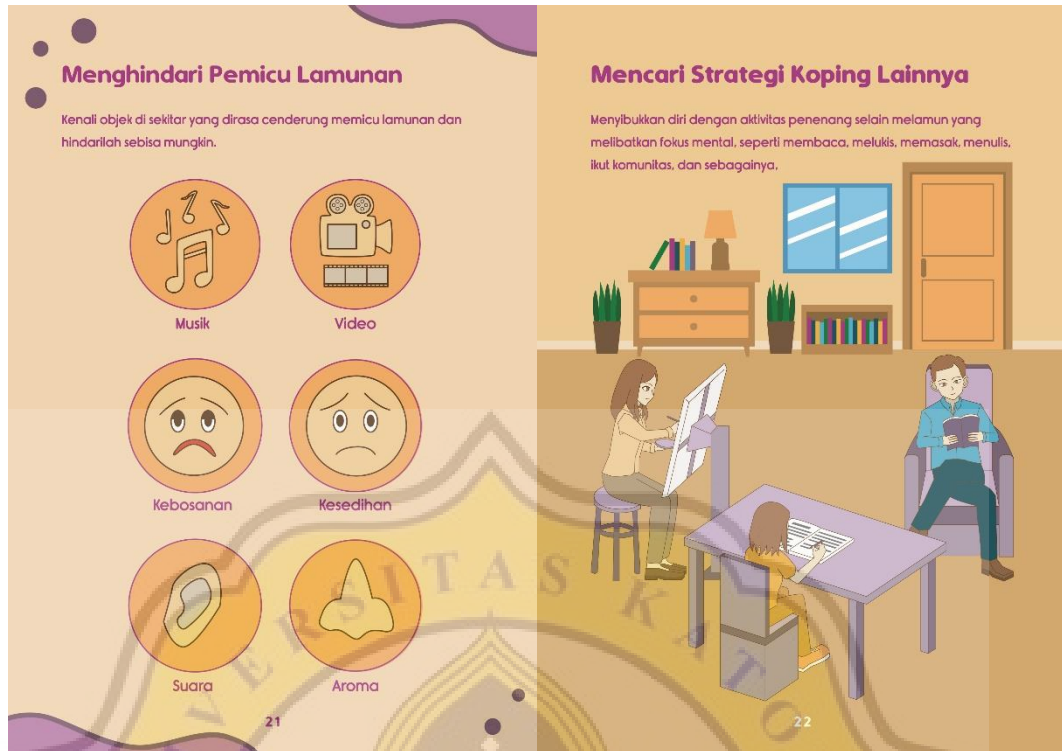
Gambar 16. Halaman 15 dan 16 Buku



Gambar 17. Halaman 17 dan 18 Buku



Gambar 18. Halaman 19 dan 20 Buku



Gambar 19. Halaman 21 dan 22 Buku



Gambar 20. Halaman 23 Buku



Gambar 21. Buku Cetak



Gambar 22. E-Book

#### 4.2.2 Konten dan Iklan *Instagram*

Konten *Instagram* berjumlah awal sembilan *feed* yang diupdate secara berkala setiap dua bulan sekali dimulai perdana sejak tanggal 10 Oktober yang merupakan peringatan hari kesehatan mental sedunia. Konten berisikan informasi judul buku ilustrasi, gejala, perbedaan dengan pelamun normal, serta solusi penanganan gangguan *maladaptive daydreaming*. Penggambaran diambil dari ilustrasi yang ada dalam buku itu sendiri. Pada bio akun *instagram* terdapat link untuk mengunduh *e-book* secara gratis.

Iklan *Instagram* berbentuk *insta story* mempromosikan *e-book* dengan disertai identitas akun *instagram* yaitu @realmrefocus yang bisa dikunjungi untuk memperoleh link unduh buku digital tersebut secara gratis. Gambar produk yang dipromosikan diambil dari ilustrasi sampul depan buku. Iklan ini ditujukan khususnya bagi target sasaran primer yang jarang bepergian ke luar tetapi setidaknya aktif menggunakan *smartphone* dan memiliki akun *Instagram* pribadi.

4:44

98%

realmrefocus



9 Posts

1 Followers

1 Following

realm refocus

Informasi gangguan maladaptive daydreaming serta penanganan sederhana

Download gratis E-Book Realm Refocus sekarang!... more [realmrefocus.com/ebook/](http://realmrefocus.com/ebook/)

Edit profile



Story highlights



Gambar 23. Konten Instagram



Gambar 24. Iklan Instagram

#### 4.2.3 Poster

Poster Cetak berisi informasi sekilas tentang gangguan *maladaptive daydreaming* yaitu meliputi pengertian, penyebab, gejala, dan solusi. Terdapat pula barcode yang bisa dipindai untuk mengakses akun instagram dimana dalam akun tersebut akan terdapat link untuk mengunduh *e-book*. Poster dicetak berukuran A3 dan diletakkan di fasilitas kesehatan pada tempat yang umumnya dilewati pengunjung.



# MALADAPTIVE DAYDREAMING

**APA ITU MALADAPTIVE DAYDREAMING?**

Gangguan melamun berlebihan yang mengganggu pemenuhan tugas sehari-hari.

**APA FAKTOR PENYEBAB MALADAPTIVE DAYDREAMING?**



Keinginan yang kuat untuk lari dari realita



Trauma kekerasan atau pelecehan



Bawaan imajinasi tinggi seperti autisme

**APA SAJA GEJALA MALADAPTIVE DAYDREAMING?**



Tingkat kebososan dan kerumitan lamunan yang tinggi



Muncul rasa tekanan pikiran jika diminta jarang melamun



Kesulitan mengalihkan diri dari lamunan



Kesulitan fokus dan konsentrasi



Kesulitan memenuhi tugas sehari-hari



Pengabaian hubungan sosial dan tanggung jawab

**APA CARA PENANGANAN SEDERHANYA?**



Meditasi melatih fokus dan menenangkan pikiran. Tutup kedua mata, tarik nafas mendalam lalu hembuskan nafas perlahan.



Aktivitas fisik seperti berolahraga untuk membal tubuh dan pikiran lebih rileks sehingga mengurangi lamunan.



Senam perenggangan sederhana yang bisa dilakukan antara 10 - 20 detik. Guna mendapatkan kembali energi untuk fokus.

Informasi selengkapnya pindai di sini

Dapatkan gratis buku digital Realm Refocus



**REALMREFOCUS**

Gambar 25. Poster Cetak