

BAB IV

STRATEGI KREATIF

4.1 Konsep Kreatif

Perancangan video *motion graphic* tentang *burnout* ini bertujuan untuk mengenalkan apa itu *burnout* sehingga orang dewasa dapat mewaspadaai gejala *burnout*. Orang dewasa perlu mengenal *burnout* dan gejalanya. Karena *burnout* merupakan prekursor dan berkorelasi dengan penyakit gangguan emosional yang banyak dialami oleh orang dewasa awal. Burnout juga dapat menyebabkan depresi hingga bunuh diri.

Langkah pertama pada perancangan ini adalah melakukan riset tentang *burnout* dan gejala – gejala yang sering dialami orang dewasa awal. Riset dilakukan dengan menggunakan metode wawancara dan jurnal ilmiah. Dari riset, disimpulkan orang dewasa rentan terkena *burnout*, orang dewasa awal banyak mengalami gejala – gejala *burnout*, dan tidak mengetahui apa itu *burnout*. Untuk menentukan strategi kreatif yang tepat maka perlu adanya riset mengenai target *audience*. Sehingga langkah kedua pada perancangan ini adalah riset tentang target perancangan. Dari riset, disimpulkan target merupakan orang yang berusia 18 – 24 tahun baik wanita maupun pria, seorang pelajar ataupun pekerja, memiliki gaya hidup hemat, menyukai kegiatan dalam ruangan dan sederhana,. Selain itu target memiliki kebiasaan aktif dalam menggunakan media sosial seperti Youtube dan Instagram, mengikuti perkembangan zaman, dan tertarik pada video bidang teknologi, *game*, musik, video review dan memasak. Dari riset target *audience*, dapat disimpulkan strategi kreatif yang sesuai, yaitu :

- Merancang video *motion graphic* yang menarik , efisien, mudah dipahami, santai, sederhana, informatif namun ringan dan efektif untuk usia 18 – 24 tahun. Serta memberikan informasi tentang apa itu *burnout*, menjelaskan gejala, penyebab, akibat, dan solusi yang dapat dilakukan.
- Melalui perancangan ini diharapkan target *audience* mendapatkan informasi mengenai pengertian *burnout* sehingga menumbuhkan kewaspadaan. Selain pengertian, target mengetahui gejala, penyebab, akibat, dan solusinya. Sehingga target dapat melakukan tindakan pencegahan.

- Penyampaian narasi akan menggunakan pendekatan narasi yang mempresenasikan realitas sosial dan pendekatan bahasa berjenis rasional dan *resonance*. Sehingga menumbuhkan rasa kebenaran. Gaya bahasa yang akan digunakan yaitu bahasa kasual dan disampaikan melalui audio dan sedikit teks.
- Penyampaian secara visual akan menggunakan ilustrasi berjenis cerita gambar dan gaya gambar yang digunakan adalah kartun 2D dan flat. Untuk memberikan kesan sederhana dan mudah dipahami.

4.2 Konsep Verbal

4.2.1 Judul Video

Judul video *motion graphic* pada perancangan ini adalah

‘BURNOUT, Perasaan yang lebih dari Sekedar Stres’

Tulisan pada judul pada kalimat tanya dan kata *burnout* menggunakan huruf capital, hal ini bertujuan untuk menarik perhatian dan memberi penekanan pada kalimat penting.

4.2.2 Narasi

Isi narasi video *motion graphic* ini, sebagai berikut :

Lelah karena tugas dan pekerjaan adalah hal yang wajar. Dengan istirahat lelah yang kalian rasakan akan hilang. Tapi bagaimana jika rasa lelah itu tidak hilang walaupun kalian sudah beristirahat cukup ? Di tambah lagi rasa jenuh karena tugas yang menumpuk.

Kalian kehilangan semangat untuk bekerja ataupun bersekolah sepanjang hari, merasa sakit kepala, pundak, ataupun perut tak beralasan, kalian mengalami kesulitan tidur di malam hari yang biasa disebut dengan insomnia, perubahan emosi yang tidak terkontrol, ceroboh dalam melakukan suatu hal, mudah marah dan menyalahkan orang lain atau bahkan merasa frustrasi, tertekan dan tidak berdaya saat ini. Kalau kalian mengalami 1 atau 2 gejala ini selama seminggu atau lebih itu tandanya kalian sedang burnout!

Hmm.. tunggu sebentar apa itu burnout ? Burnout adalah kondisi lelah dan jenuh secara mental, fisik, dan emosional. Burnout dapat terjadi pada siapapun dan dimanapun khususnya kalian yang berumur 18 -24 tahun rentan terkena burnout. WHO sendiri sudah menyatakan bahwa *burnout*

merupakan keadaan yang mengkhawatirkan dan perlu diperhatikan. Banyak alasan kenapa burnout bisa kalian alami contohnya kurang nya dukungan sosial dan apresiasi dari orang tua/boss/guru. Jadwal pekerjaan yang dilakukan selalu sama, kondisi lingkungan yang menekan, dan ketidak seimbangan antara waktu bekerja dengan waktu beristirahat.

Jika dibiarkan burnout dapat berdampak pada penarikan diri dari lingkungan sosial, keluar dari pekerjaan yang sudah menjadi *passion* kalian selama bertahun - tahun, bertengkar dengan pacar, atau bahkan *burnout* dapat menyebabkan depresi hingga keinginan bunuh diri

Jika kalian mengalami burnout, jangan panik burnout dapat kalian atasi. Meluangkan waktu untuk personal time dapat kalian lakukan atau menulis ulang tujuan hidup kalian juga membantu loh. Tak perlu setinggi langit cukup sesuai dengan kemampuan mu, selain itu kalian juga dapat mengatur ulang jadwal untuk mendapatkan suasana yang baru, berolahraga lah agar stamina kalian sehat ataupun kalian bisa pergi hangout dengan teman teman kalian. Yang terpenting kalian mengatur keseimbangan antara pekerjaan dengan kehidupan yang kalian miliki

Namun jika burnout sudah menyebabkan depresi hingga keinginan bunuh diri. Tak ada salahnya kalian mengunjungi psikolog.

Apakah informasi ini membantu ? jika iya share video ini ke temen – temen kalian supaya mereka tau dan waspada akan gejala burnout.. Terimakasih dan sampai ketemu lagi di video waspada burnout selanjutnya.

4.2.3 Tipografi

Font yang digunakan pada perancangan ini berjenis sans serif. Sans serif merupakan jenis font yang bersifat sederhana, lugas, dan mudah dibaca. Terdapat 2 jenis font yang digunakan, yaitu font *Arial Rounded* dan font *Bubblebody Fat*. Kedua font yang digunakan memiliki kesamaan yaitu berbentuk bulat, sehingga menambahkan kesan dinamis. Perbedaan dari kedua font tersebut ada pada ketebalan font untuk memberi penekanan pada beberapa kata. Contoh font yang digunakan, yaitu :

- Font Arial Rounded MT

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Gambar 22 Font Arial Rounded MT

- Font Bubbleboddy Fat

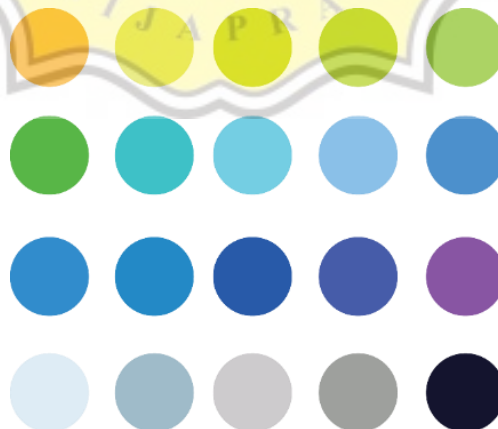
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Gambar 23 Font Bubbleboddy Fat

4.3 Konsep Visual

4.3.1 Warna

Warna yang digunakan pada perancangan ini berdominan biru untuk memberikan kesan menenangkan, efisien dan logis. Serta menumbuhkan rasa percaya terhadap audience. Selain warna biru terdapat warna hijau, kuning, dan jingga. Kombinasi 4 warna tersebut berdasarkan teori warna *color mood*, kombinasi warna tersebut termasuk jenis *refreshing* dan *calm*.



Gambar 24 Color Mood Board

4.3.2 Pembentukan karakter dan latar belakang ilustrasi

Pada perancangan ini, teknik pembentukan karakter akan menggunakan teknik pelukisan fisik dan pelukisan latar.

- Semua karakter yang ada di video perancangan, antara lain



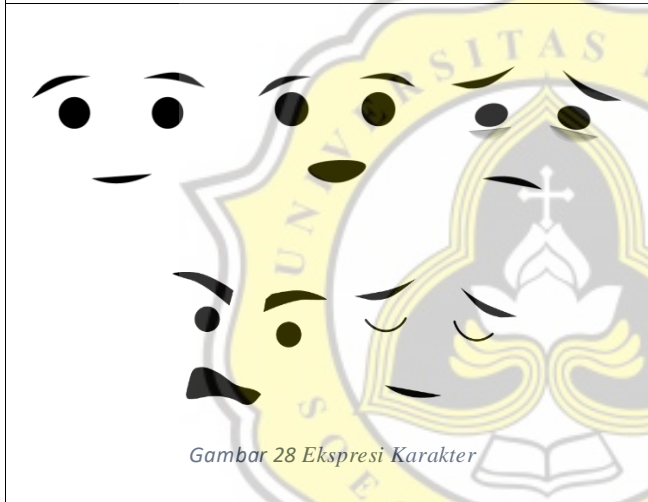
- Alternatif Karakter, pose, dan ekspresi

 <p data-bbox="446 798 747 829">Gambar 26 Alternatif Karakter</p>	<p data-bbox="933 304 1461 1060">Karakter laki – laki dipilih untuk ditampilkan di awal video karena laki – laki memiliki tingkat rawan <i>burnout</i> sedikit lebih tinggi dari pada wanita. Karakter yang digunakan yaitu karakter ketiga, karena karakter yang dibutuhkan untuk mevisualisasikan <i>burnout</i> adalah karakter dengan profesi diberbagai bidang (pelajar, mahasiswa, ataupun pekerja). Karena target perancangan ini ditujukan pada orang – orang yang sudah bekerja dan belum bekerja. Selain itu kesan stress, di ilustrasikan dengan rambut yang tidak rapi.</p>
	<p data-bbox="933 1081 1461 1879">Struktur tubuh yang digunakan yaitu lurus tegap, bungkuk, melipat tangan, tubuh condong kedepan seakan membawa beban di punggung, dan duduk seakan sedang stres dengan pikiran yang banyak. Seorang yang lelah umumnya memiliki pose tubuh membungkuk, bahu yang merosot. Bahasa tubuh seorang yang marah dikenal dengan tangan dilipat dan kaki yang terbuka tegap. Untuk pose tubuh condong kedepan seakan membawa beban di punggung diilustrasikan sebagai seseorang yang lelah karena tugas, tanggungjawab, dan tekanan yang berhubungan dengan</p>



Gambar 27 Struktur Tubuh Karakter

jadwal dan waktu. Pose depresi dan stress cenderung dikaitkan dengan situasi yang bersedekap menimbulkan kesan *lonely*.



Gambar 28 Ekspresi Karakter

Ekspresi yang digunakan pada karakter ada bermacam – macam. Untuk ekspresi 1 merupakan ekspresi orang normal, kemudian ekspresi bahagia, ekspresi lelah dan kekurangan tidur, ekspresi marah, dan ekspresi menutup mata seperti ekspresi seseorang yang lelah dan sedang beristirahat.

- Latar Belakang Ilustrasi



Gambar 29 Konsep Background Scene 1

Ruang yang berisi meja, tumpukan buku dan kertas, dan laptop. Meilustrasikan kelelahan karena bekerja atau belajar. Warna biru pada latar belakang memberikan kesan keseriusan.



Gambar 29 Konsep Latar Belakang Final Desain

Gambar 30 Konsep Background Scene 2

Ruangan dengan gambar jendela, memberi keterangan akan settingan waktu malam hari dan akan berubah menjadi siang hari. Menggambarkan seseorang yang sedang mengalami insomnia di malam hari hingga pagi. Warna dalam ruangan memiliki daya kontras yang rendah sehingga titik perhatian berada di karakter dan jendela.



Gambar 31 Konsep Background Scene 3

Ruangan dengan sofa, menggambarkan ruangan santai tanpa ada buku atau kertas yang bertumpuk. Ruangan berwarna biru untuk menampilkan hubungan ruang berisi meja dan tumpukan kertas sebelumnya.



Gambar 32 Konsep Background Scene 3.6

Ujung ruangan, menggambarkan seseorang yang sudah tersudut akan tekanan dan perasaan depresi. Terdapat bayangan putih untuk menggambarkan masih ada pertolongan yang dapat diterima. Warna ruangan lebih gelap untuk memberi penekanan akibat yang perlu diperhatikan.



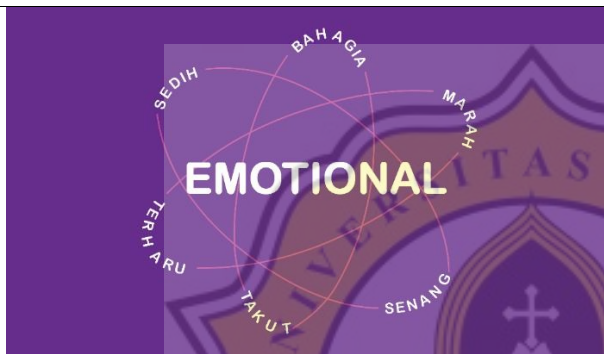
Gambar 33 Konsep Background Scene 2.8

Latar belakang luar ruangan, mengilustrasikan banyak orang dengan segala macam profesi dapat terkena *burnout*.



Gambar 34 Konsep Background Scene 2.1

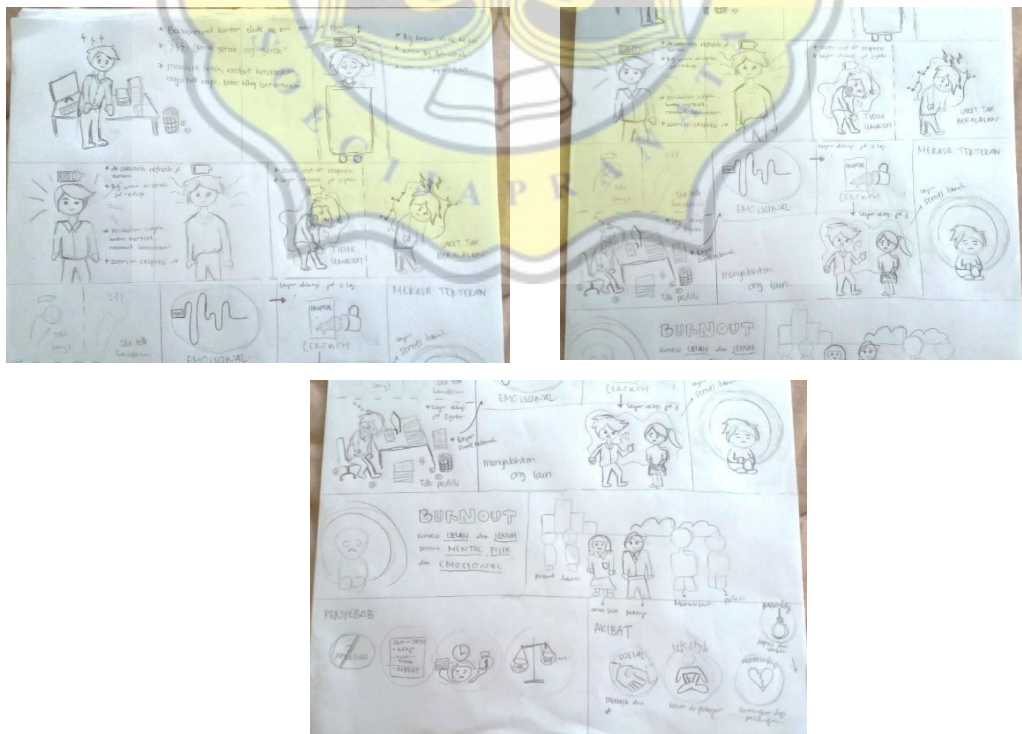
Background berwarna hijau karena hijau identik dengan suasana tidak sehat dan terdapat bidang asimetris untuk memberi kesan perasaan yang sedang tidak stabil.



Gambar 35 Konsep Background Scene 2.3

warna ungu identik dengan kesehatan mental.

4.3.3 Storyboard



Gambar 36 Thigh Tissue Storyboard

4.3.4 Final Desain

1. Media Utama



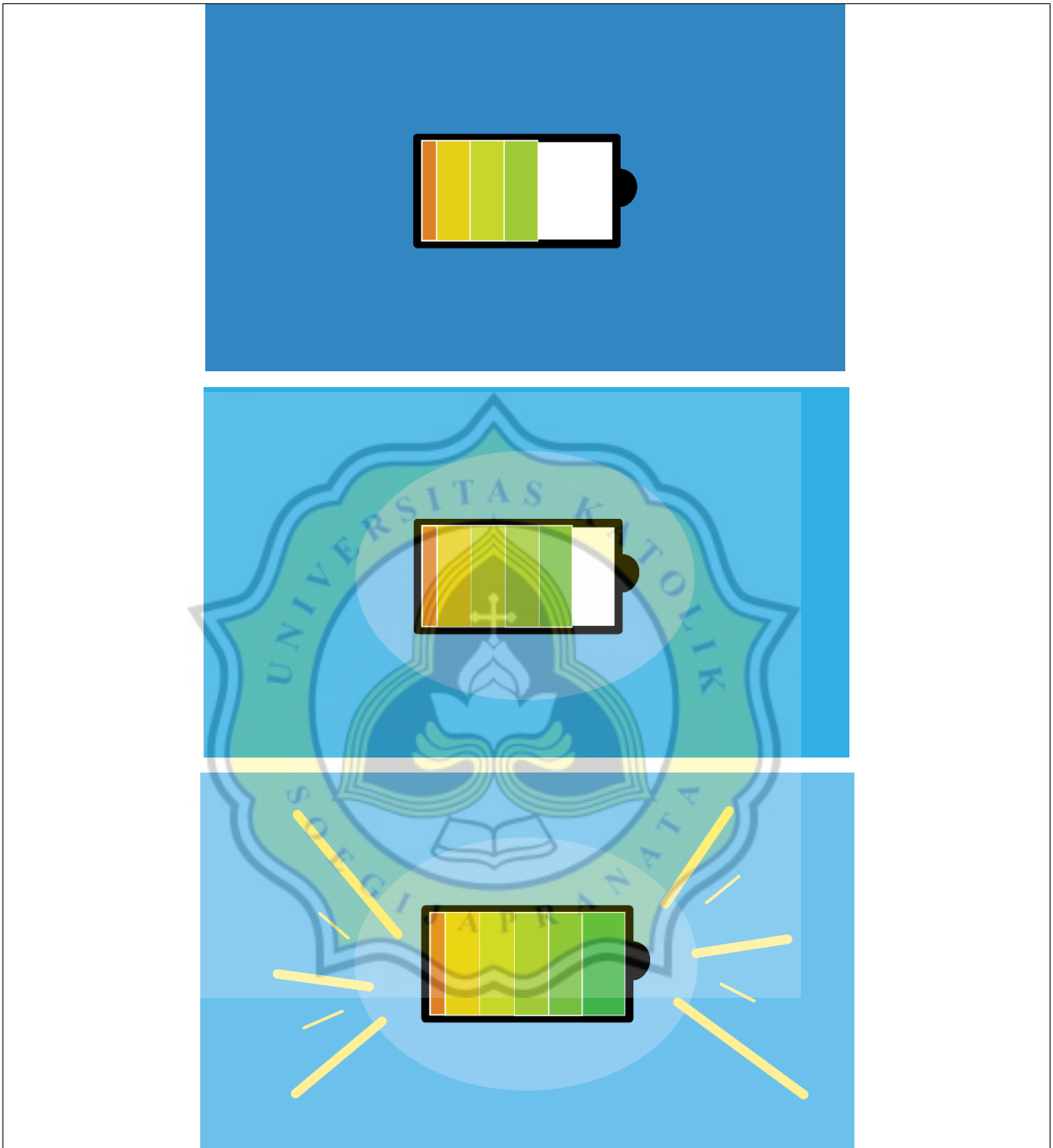
Gambar 37 Media Utama Scene 1.1

- Gambaran orang lelah karena tugas dan pekerjaan dapat dilihat dari rambut berantakan, tidak semangat dan mengantuk
- Transisi : Slide ke kiri
- Audio : “Lelah dan jenuh karena tugas dan pekerjaan adalah hal yang wajar”



Gambar 38 Media Utama Scene 1.2

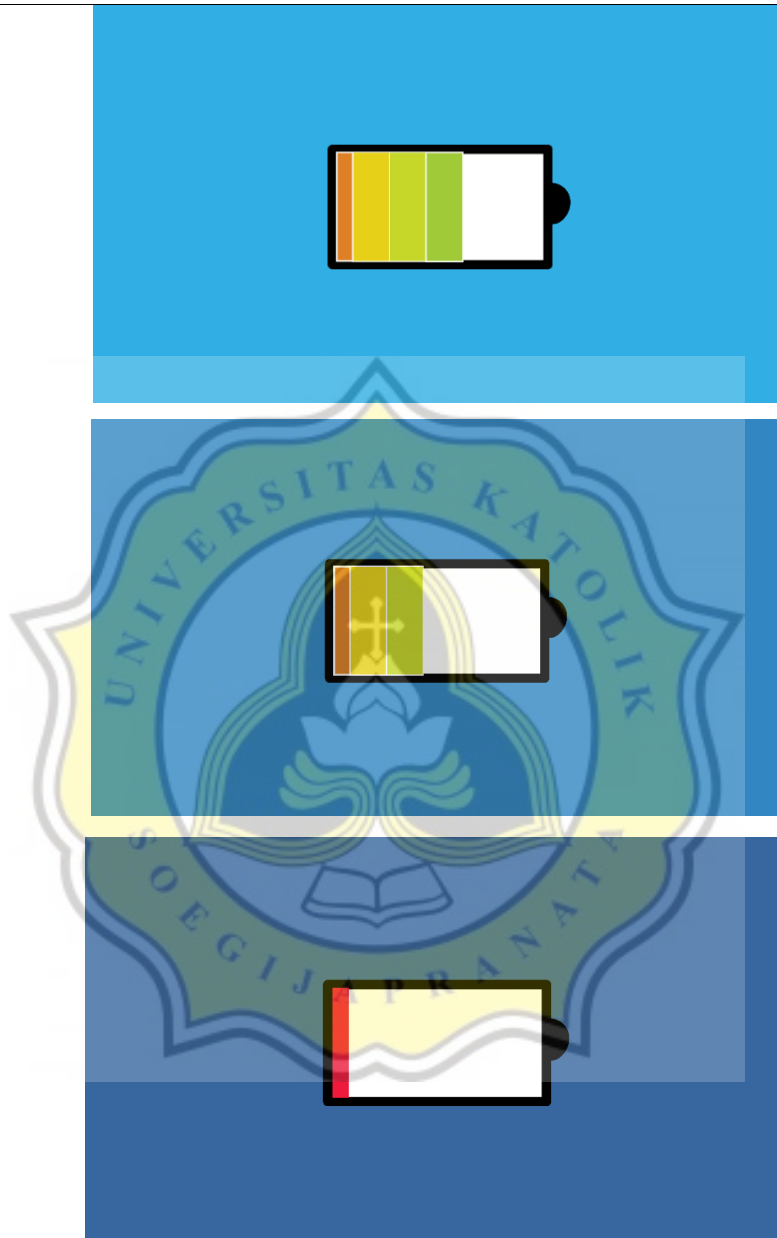
- Gambaran orang yang sedang beristirahat
- Transisi : Zoom in ke baterai
- Audio : “Dengan istirahat, “



Gambar 39 Media Utama Scene 1.3

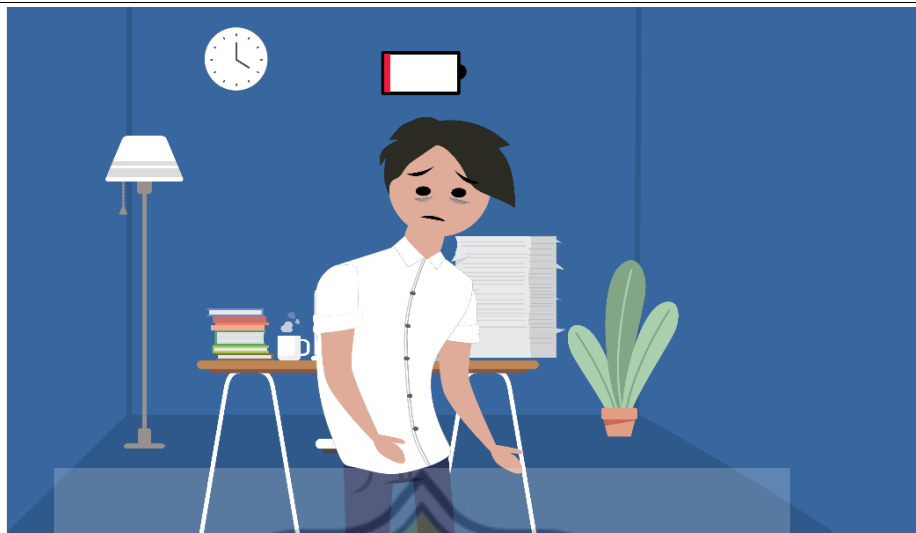
- Gambaran baterai sedang mengisi daya, meilustrasikan manusia yang sedang istirahat untuk mengisi energi nya. Background warna yang digunakan dari warna biru gelap ke biru terang untuk memberikan kesan meningkatnya energi.
- Transisi : Fade untuk 3 gambar diatas, lalu cutaway untuk gambar selanjutnya

- Audio : “... lelah yang kalian rasakan akan hilang. Tapi bagaimana jika rasa lelah dan jenuh“



Gambar 40 Media Utama Scene 1.4

- Gambaran energi yang habis, background warna dari warna terang ke gelap untuk meningkatkan kesan energi yang berkurang.
- Transisi : Zoom out
- Audio : “... itu tidak hilang walaupun kalian sudah”



Gambar 41 Media Utama Scene 1.5

- Gambaran seseorang yang kelelahan. Untuk memberikan kesna flow yang saling berhubungan tulisan akan muncul dengan menggunakan perspektif 1 titik. Kemudian tulisan akan bergerak seakan akan keluar dari dinding.
- Transisi : wipe untuk tulisan, cut away untuk gambar selanjutnya
- Audio : “ istirahat cukup ? Kalian kehilangan semangat untuk bekerja ataupun bersekolah sepanjang hari,”



Gambar 42 Media Utama Scene 2.1

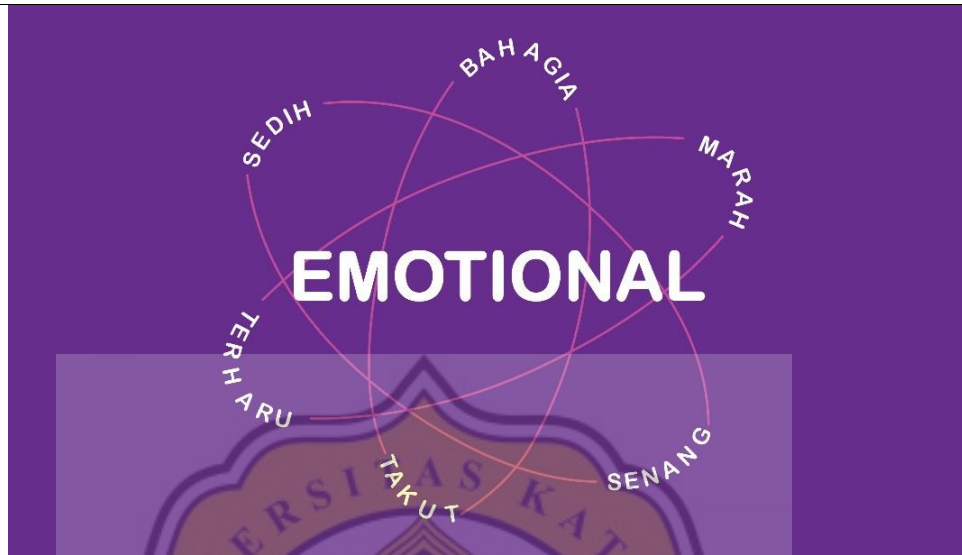
- Gambaran seseorang yang merasa sakit. Umumnya rasa sakit yang dirasakan *burnout* adalah sakit kepala, pegal di pundak, mual atau sakit perut. Maka dari itu terdapat simbol bergerigi di daerah kepala, pundak, dan perut.
- Transisi : Slide dari kanan ke kiri
- Audio : “merasa sakit kepala, pundak, ataupun perut tak beralasan,”



Gambar 43 Media Utama Scene 2.2

- Karakter akan bergerak jatuh ke kanan seakan akan kelelahan. Tulisan tidak berjarak simetris untuk memberikan kesan tidak sehat pada keadaan seseorang yang mengalami insomnia

- Transisi : Slide dari atas
- Audio : “kalian mengalami kesulitan tidur di malam hari atau insomnia, “



Gambar 44 Media Utama Scene 2.3

- Gambaran emotional seseorang yang saling berhubungan dan berubah-ubah,
- Transisi : cut away
- Audio : “perubahan emosi yang tidak terkontrol, ”



Gambar 45 Media Utama Scene 2.4

- Gambaran suasana meja yang berantakan dan ditambah dengan tindakan ceroboh dan merugikan.
- Transisi : cut away

- Audio : “ceroboh dalam melakukan suatu hal, ”



Gambar 46 Media Utama Scene 2.5

- Gambaran seseorang yang sedang memarahi orang lain dapat dilihat dari ekspresi dan garis merah yang memberi kesan berbicara dengan nada yang keras.
- Transisi : cut away
- Audio : “mudah marah dan menyalahkan orang lain”



Gambar 47 Media Utama Scene 2.6

- Gambaran seseorang yang sedang stress, tertekan, dan depresi. Suasana depresi disimbolkan dengan warna gelap dan pikiran yang kalut. Kemudian terdapat tangan – tangan yang seakan – akan selalu menghakimi dan memberikan komentar negatif.

- Transisi : Slide dari kanan ke kiri
- Audio : “atau bahkan merasa stress, tertekan dan tidak berdaya saat ini. Kalau kalian mengalami 1 atau 2 gejala ini selama seminggu atau lebih itu tandanya kalian sedang burnout!”



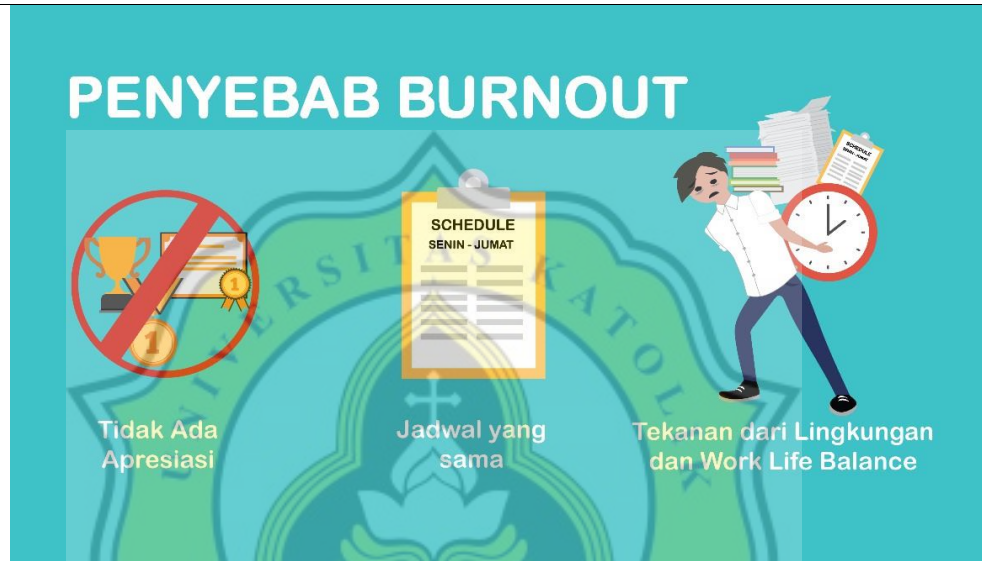
Gambar 48 Media Utama Scene 2.7

- Penjelasan mengenai *burnout*
- Transisi : Slide ke arah kiri
- Audio : “Apa itu burnout ? Burnout adalah kondisi lelah dan jenuh secara mental, fisik, dan emosional.”



Gambar 49 Media Utama Scene 2.8

- Penjelasan mengenai *burnout* dapat terjadi pada siapapun. Dan penjelasan bahwa *burnout* perlu diperhatikan.
- Transisi : zoom in ke potongan artikel WHO, slide dari kanan ke kiri.
- Audia : ”*burnout* dapat terjadi pada siapa saja khususnya kalian yang berumur 18 – 24tahun rentan terkena *burnout*. WHO sendiri menyatakan bahwa *burnout* merupakan keadaan yang mengkhawatirkan dan perlu di perhatikan.



Gambar 50 Media Utama Scene 2.9

- Penjelasan mengenai penyebab *burnout* yang sering terjadi
- Transisi : slide dari kiri ke kanan
- Audio : “Banyak alasan kenapa burnout bisa kalian alami contohnya kurang nya dukungan sosial dan apresiasi dari orang tua/boss/guru. Jadwal pekerjaan yang dilakukan

AKIBAT BURNOUT



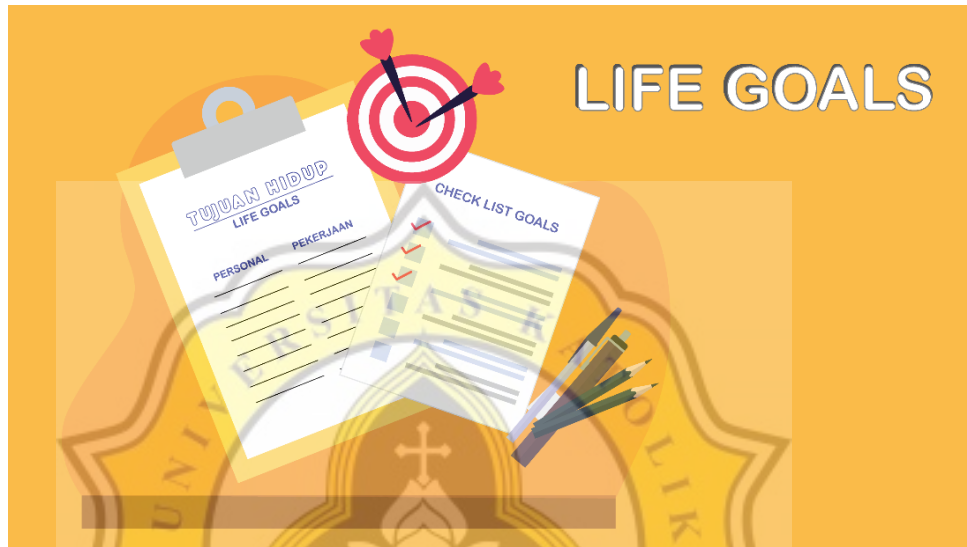
Gambar 51 Media Utama Scene 2.10

- Penjelasan mengenai akibat *burnout* yang sering dialami banyak orang dan dampak saling berhubungan.
- Transisi : Slide dari tengah ke samping
- Audio : “Jika dibiarkan *burnout* dapat berdampak pada penarikan diri dari lingkungan sosial, keluar dari pekerjaan yang sudah menjadi *passion* kalian selama bertahun - tahun, bertengkar dengan pacar, atau bahkan *burnout* dapat menyebabkan depresi hingga keinginan bunuh diri”



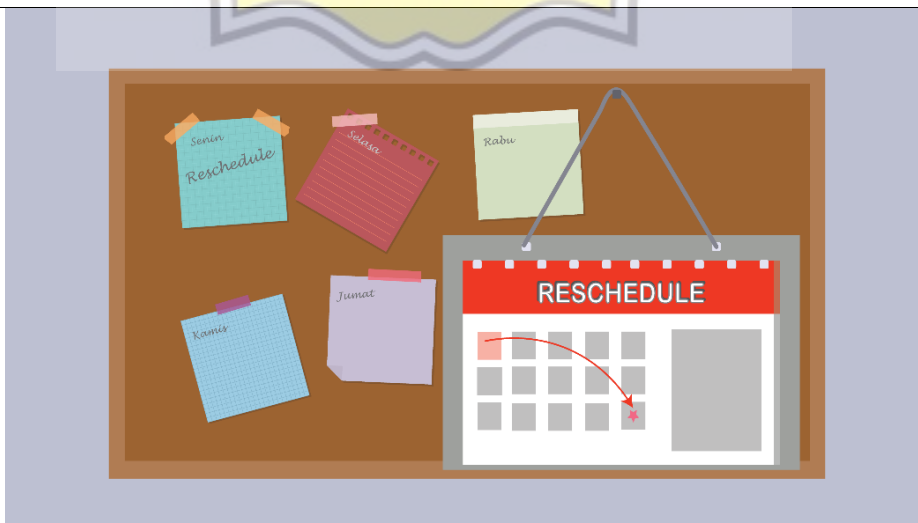
Gambar 52 Media Utama Scene 3.1

- Gambaran kegiatan *personal time* yang sering dilakukan target, yaitu mengisi waktu luang dengan bermain hp, mendengarkan lagu, dan merawat diri.
- Transisi : slide dari kanan ke kiri
- Audio : “Jika kalian mengalami *burnout*, jangan panik *burnout* dapat kalian atasi dengan cara meluangkan waktu untuk *personal time*”



Gambar 53 Media Utama Scene 3.2

- Gambaran ajakan untuk menulis ulang tujuan hidup.
- Transisi : Cut away
- Audio : “atau menulis ulang tujuan hidupmu juga sangat membantu. Tulis rencana masa depan mu tak perlu setinggi langit, cukup sesuai dengan kemampuan mu.”



Gambar 54 Media Utama Scene 3.3

- Gambaran menulis ulang jadwal dan merubah jadwal
- Transisi : zoom in ke reschedule, slide dari kiri ke kanan
- Audio : “atur ulang jadwal untuk mendapatkan suasana yang baru,”



Gambar 55 Media Utama Scene 3.4

- Ajakan untuk berolahraga,
- Transisi : *Cut a way*
- Audio : “berolahraga lah agar stamina kalian sehat”



Gambar 56 Media Utama Scene 3.5

- Transisi Slide dari atas kebawah

- Audio : “ataupun kalian bisa pergi hangout dengan teman teman kalian.”

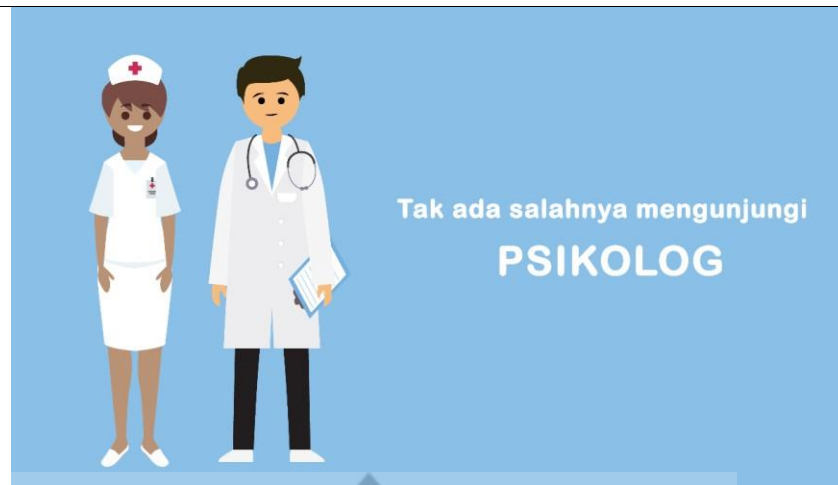


Gambar 57 Media Utama Scene 3.6

- Gambaran keseimbangan antara pekerjaan dengan kehidupan. Background di bagi menjadi 2 warna untuk menunjukkan sisi keseriusan dan sisi santai.
- Transisi : slide dari bawah keatas
- Audio : “Yang terpenting kalian mengatur keseimbangan antara pekerjaan dengan kehidupan yang kalian miliki”



Gambar 58 Media Utama Scene 3.7



Gambar 59 Media Utama Scene 3.8

- Gambaran seseorang yang depresi. Warna gelap identik dengan suasana kemurungan. Untuk tulisan “keinginan bunuh diri” berwarna biru tua seakan – akan bayangan. Dan juga terdapat tali yang menggantung. Pewarnaan pada 2 hal tersebut berwarna gelap untuk menimbulkan kesan yang serius.
- Transisi : slide dari kiri ke kanan,
- Audio : “Namun jika burnout sudah menyebabkan depresi hingga keinginan bunuh diri. Tak ada salahnya kalian mengunjungi psikolog.”



Gambar 60 Media Utama Scene Closing

- Ajakan untuk menshare video dan saran untuk menonton video penyebab dan dampak dari *burnout* yang lebih detail. Tulisan pada kata *burnout* di bagian akhir terdapat bayangan hitam untuk memberi kesan kata penting.
- Audio : “Apakah informasi ini membantu ? jika iya share video ini ke temen – temen kalian supaya mereka tau dan waspada akan gejala burnout. Terimakasih dan sampai ketemu lagi di video waspada *burnout* selanjutnya.”

2. Media Pendukung

- Iklan *Instagram Multi Post*

Caption akan bertuliskan *linkable* video youtube yang berdurasi 3 menit. Iklan akan dipost di akun Halo doc, Jawaban dokter, Maukerjaid, Jobstreetindonesia, Tirtoid, Indovidgram, Kokbisa.



Gambar 61 Iklan Instagram Post

- Iklan *Instagram Motion Graphic Post*



Gambar 62 Iklan Instagram Motion Graphic Post

- Iklan Instagram Stories



Gambar 63 Iklan Instagram Stories

- Iklan Youtube

Iklan Youtube akan berdurasi 15 detik dan tidak dapat di *skip*. Iklan akan tayang sesudah video Game, podcast, musik, video unboxing/review, memasak, dan review teknologi.



Gambar 64 Iklan Youtube

4.3.5 Desain Pendukung

Logo *Youtube Channel*

- Konsep

Logo dengan bentuk dasar bulat akan digunakan untuk profil *Channel Youtube* dan sponsor iklan di *Instagram Stories*. Konsep logo menekankan kata *Burnout* sesuai dengan topik dan tujuan dari perancangan ini, yaitu mengenalkan *burnout* pada masyarakat usia dewasa awal. Sehingga pada setiap video atau iklan akan terdapat kalimat “Waspada *Burnout*”.



Gambar 65 Logo Waspada Burnout

- Warna dan font

Logo channel youtube *burnout* berwarna merah untuk memberi kesan waspada, serius, dan suatu hal yang penting. Tulisan berwarna putih untuk menampilkan kontras. Sehingga tulisan dapat dengan mudah dibaca. Kata *Burnout* menggunakan font *bubblebody fat*, kata *waspada* menggunakan font *arial rounded mt*. Perbedaan font bertujuan untuk memberi penekanan pada kata *burnout* dan warna putih untuk memberi kontras warna agar mudah di baca. Bentuk dasar logo bulat untuk menampilkan kesan fleksibilitas.



Gambar 66 Color board Logo