

## **BAB III**

### **ANALISIS DATA & KONSEP PERANCANGAN**

Setelah mendapat data dari melakukan observasi pada sekolah SMK IT Nur Hasan, yang berkenaan dengan judul yang diangkat maka data yang telah didapat ini sangat membantu dalam proses konsep dasar perancangan video campaign yang meliputi Analisa data dan strategi kreatifnya.

#### **A. Analisa Data**

1. Segmentasi Segmentasi adalah merupakan kelompok atau orang yang menjadi sasaran dasar perancangan ini. Segmentasi perancangan video campaign sebagai berikut :

##### **a. Demografi**

- Jenis kelamin : Laki – laki dan Perempuan
- Umur : 16-23 Tahun
- Kelas Sosial : Menengah keatas
- Pendidikan : SMA – Universitas

##### **b. Segmentasi geografi**

Mencakup beberapa kota besar di Indonesia karena pembelajaran yang digunakan dalam beberapa kota besar banyak menggunakan media visual seperti video atau bahkan film terutama dalam mengedukasi agar tergerak melakukan sesuatu setelah melihat tayangan yang ditonton.

c. Segmentasi psikografi

Gaya hidup dari anak usia 16-23 tahun yaitu gemar mengoperasikan alat elektronik. Terlebih dengan SmartPhone yang seperti tidak lepas dari genggamannya mereka menjadikan mereka lebih akrab dengan segala tayangan yang dikonsumsi melalui media sosial seperti Instagram, Facebook, WhatsApp. Tak jarang sebab terlalu seringnya mereka dengan menggunakan SmartPhone ini yang memicu untuk melakukan tindakan yang membuat mereka senang.

d. Behavior

Perilaku dari segmentasi yang dituju, yaitu masyarakat usia remaja menuju dewasa yang erat dengan Smartphone. Beberapa anak muda yaitu masyarakat pada kurun usia 16 – 23 tahun. Dinama di kurun masa usisa seperti ini mereka sedang asiknya untuk menimba ilmu ataupun sekedar untuk mengisi waktu dan tentunya ilmu yang sering mereka dapat salah satunya adalah dari Internet dimana Internet begitu mudah untuk diakses sehingga selain ilmu bisa juga terkadang mereka menjumpai tayangan yang kurang mendidik, ditambah diantara mereka adalah remaja yang lebih tertarik dengan sebuah tayangan berbasis video.

### 1. USP (Unique Selling Proposition)

Seiring dengan banyaknya kasus yang telah dicatat oleh pemerintah tentang kekerasan kepada anak dalam hal ini juga siswa dan bahkan sekarang yang juga terjadi terhadap guru, mendorong untuk membuat gerakan kampanye untuk menghentikan bullying yang ada di dunia pendidikan yang melibatkan guru dengan siswa, siswa dengan guru, siswa dengan siswa. Hal ini yang mendasari perancangan sebuah video campaign yang perlu dikemas lebih menarik dan efektif, yaitu video campaign yang berupa sebuah cerita singkat, memadukan dengan konsep cinematic didalamnya, jika pada umumnya sebuah video campaign stop bullying hanyalah sebuah video dengan tagline atau grafis campaignnya saja, maka video campaign dengan sebuah cerita singkat berpadu dengan gaya cinematic adalah terobosan untuk menarik minat generasi muda dalam memahami pentingnya menghormati guru.

### 2. ESP (*Emotional Selling Proposition*)

Pada Usia 16 – 23 tahun adalah saat dimana seseorang senang mengeksplor dan mencari tahu banyak hal baru termasuk pada dunia maya. Keingin tahuan yang tinggi dan Sumber ilmu yang melimpah tersebut dapat menjadikan dampak yang positif, maupun negatif, tergantung bagaimana individu yang menggunakannya. Lingkungan serta sarana tentu sangat berpengaruh membentuk pribadi seseorang. Maka perlu adanya pengawasan dari para orangtua sehingga tayangan

yang dikonsumsi bisa mendorong pada hal yang baik. Video campaign dengan judul Hormati guru ini dibuat dengan mengikuti selera penikmat video, dimana visual cinematic lebih diminati di zaman sekarang karena dapat memberikan kesan pesan yang mendalam untuk penikmatnya cocok dalam pemberian pesan edukasi. Terlebih motion graphic didalamnya akan menambah daya tarik konsep video campaign ini untuk dinikmati.

### 3. Positioning Perancangan Video Campaign Hormati Guru

Video ini bertujuan untuk mengedukasi masyarakat, khususnya anak muda, untuk menghormati guru. Perancangan video ini berupa film pendek ini akan disesuaikan secara konsep untuk bisa dikonsumsi para murid dan bisa juga memberi tambahan ilmu untuk para guru. Isi dari Video tersebut akan menjelaskan tentang seorang siswa yang harus menjadi contoh untuk menghormati kepada guru.

Gaya visual yang digunakan adalah gaya Futurisme merupakan jenis aliran seni rupa yang sangat menekankan keindahan gerak, garis, visual, dan warna. Jenis aliran ini dianggap sebagai aliran seni rupa anti kubisme yang dikatakan statis. Ciri-ciri futurisme adalah karya seninya menangkap unsur gerak dan kecepatan, yang mana munculnya gaya visual ini didasarkan dari segmentasi dalam perancangan karya ini. Selain itu futurisme memanfaatkan prinsip aneka tampak dan menggunakan tipografi sebagai unsur ekspresi. Biasanya yang dijadikan objek adalah makhluk hidup.

Tokoh dan seniman yang mempopulerkan aliran futurisme ini misalnya adalah Severini, Umberto, Ruigi Russalo, Giacomo Ballad, Boccioni, dan Carlo Cara sehingga proses cinematic video ini dibuat layaknya sebuah film dengan menonjolkan teknik, visual, audio, dan juga jalan cerita. Gaya Futurisme dalam perancangan ini memanfaatkan sisi artistic dalam proses angel, framing, movement kamera, transisi video yang di gunakan adalah efek transisi yang sederhana seperti dip to black, serta terdapat sentuhan color grading pada video untuk dapat menyampaikan makna pesan yang ingin disampaikan. sehingga tampilan video dapat terfokuskan pada pesan yang disampaikan pada video ini. Konsep disesuaikan dengan alur, tema, isi cerita, Typografi San Serif, Serif dan Decoratif dengan layout Picture Window dan hal hal lain yang dapat memengaruhi suasana dalam film tersebut beberapa faktor tersebut antara lain :

- **Tone Color.**

Warna yang sering kita lihat di movie2x saat kita nonton bioskop, itu adalah contoh warna Cinemati sehingga semakin dekat warna photo kita dengan warna yang kita lihat di movie2. Maka semakin Cinematic foto kita (Faktor teknis Post-Processing)

- **Cerita dibalik foto**

Dimana bisa terlihat dari ekspresi dari objek, (senang, sedih, bingung, cinta, benci, dll). Atau bisa juga pesan menarik dari photo tersebut. (Non teknis)

- **Cahaya**

Cahaya yang bagus akan memperkuat mood dalam foto, ini penting sebab cahaya akan mempengaruhi kualitas warna dan dimensi foto dalam hal ini juga pada pengambilan video. Dan tentunya ini bisa membuat foto dan video kita terlihat lebih Cinematic. (Non teknis)

- **Aspek Ratio**

Movie tidak pernah ditampilkan dengan rasio 3:2 or 6:7. Begitu juga dengan foto dengan Style Cinema. Aspek rasio yang sering dipakai adalah 16:9 dan 2.35:1. Rasio ini adalah standar Wide Screen Movie. Tampilan video dengan konsep Cinematic ini akan berupa cerita singkat . Hal tersebut menyesuaikan dengan usia dari target audience yang akan dituju, yaitu remaja dan usia dewasa awal. Video pendek dengan gaya visual cinematic dimana kekuatan warna dan angle yang sesuai akan memunculkan kesan mendalam dan cenderung hanya akan memfokuskan para penikmat video suatu aspek yang ingin disampaikan . Hal tersebut akan lebih menarik bagi masyarakat muda di usia 16 – 23 tahun, dengan tingkat ekonomi menengah hingga keatas, untuk semua gender. Pemilihan teknik ini sebab kaitan dengan *trend* desain video yang digemari kalangan muda saat ini, seiring pula dengan konsep *Deeping* yaitu pendalaman pesan yang ingin ditegaskan sebagai kesan awal. Video campaign ini akan membawa suasana yang respect mengharigai . Yang berdasarkan dari kebiasaan anak muda yang mereka akan dapat mendalami pesan

ketika cerita yang disampaikan menarik terlebih pada gaya visualnya yang simple elegan dan mudah diterima

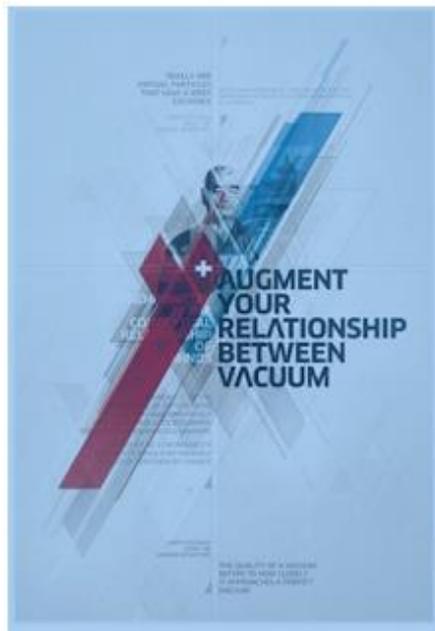
## B. Strategi Kreatif

Rancangan video campaign ini bertujuan untuk menyampaikan pesan kepada siswa untuk selalu bisa menghormati guru sampai kapanpun karena mereka adalah orang yang telah memberikan ilmu kepada para muridnya mengubah sebuah karakter karenanya metode yang lebih menarik kekinian dan elegan dibutuhkan agar mendorong tersampainya pesan ini, maka perlu adanya strategi kreatif yang membangun perancangan ini.

### 1. Konsep Visual

#### a. Layout

Layout yang akan digunakan adalah Angular, Penyajian unsur desain yang berupa susunan elemen visualnya membentuk sudut kemiringan, biasanya membentuk sudut antara 40-70 derajat, pemilihan layout ini karena futuristic dalam sebuah desain layout ini diwakili bentuk-bentuk tegas yang statis menyesuaikan dengan segmentasi dalam perancangan ini.

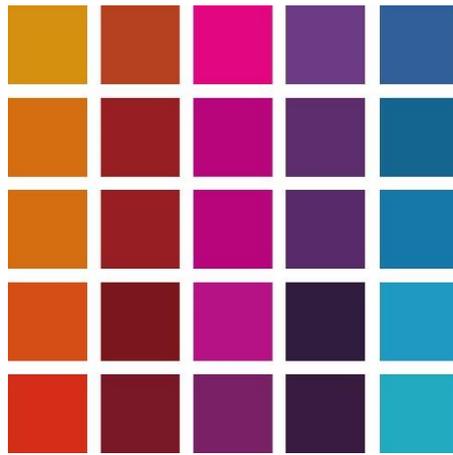


*Gb.2 – Contoh Layout Angular  
Sumber*

([http://pengantarperiklanan.blogspot.com/2008/03/  
contoh-angular-dan-copy-heavy.html](http://pengantarperiklanan.blogspot.com/2008/03/contoh-angular-dan-copy-heavy.html))

b. Warna

Pemilihan warna disesuaikan dengan tema video campaign ini yaitu dengan dominan warna cerah dan gelap dengan skema “Futuristic Colour Pallette”. Pelengkap warna pada gaya visual Futurisme/ Futuristic ini yaitu warna dengan gradasi yang memberikan kesan , kekuatan, energi, gairah, semangat, nafsu dan adrenalin ,ungu mewaliki keaakraban dan rasa aman dan biru muda mewakili stabil, kecerdasan, rasa percaya diri.



*Gb.3 – Contoh Pallet warna Futuristic*  
*Sumber (<https://www.pinterest.com/pin/258323728616687328>)*

c. **Typografi**

Termasuk unsur penting dalam sebuah perancangan adalah font, dimana font akan membawa karakter dalam yang kemudian menyampaikan pesan yang akan disampaikan, pemilihan font yang tepat akan menambah kesan elegan dan minimalis sesuai dengan prinsip video campaign yang perancangannya dengan gaya cinematic, jenis font yang digunakan adalah Gotham Family dan REVOLVINGDOR

**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**  
**0 1 2 3 4 5 6 7 8 9**

*Gb.4 – Contoh Font Gotham Medium*  
*Sumber (<https://www.dafont.com/>)*

Gotham Medium, adalah jenis font sans serif, font ini bersifat dinamis lebih memberi kesan artistic pada sebuah design. Font ini digunakan dalam perancangan biasanya untuk pemberian subtitle atau penamaan pemeran dalam video, maka ini cocok untuk mengisi judul dalam video campaign ini yang berkonsep cinematic.

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  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

*Gb.5 – Contoh Font Gotham XNarrow Bold Sumber  
(<https://www.dafont.com/>)*

Gotham XN Narrow termasuk dalam font sans serif, dimana font ini tidak memiliki garis – garis kecil dan sifat dari font ini solid tegas,readable,fungsional dan simple. Fungsinya memberikan kesan elegan dan mudah difahami

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  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

*Gb. 6 – Contoh Font Revolvingdor Sumber  
(<https://www.dafont.com/>)*

Revolvingdor, adalah jenis font dekoratif, font ini bersifat tegas lebih memberi kesan Futuristik pada sebuah design. Font ini digunakan dalam perancangan biasanya untuk pemberian judul dalam video,

maka ini cocok untuk mengisi judul dalam video campaign ini yang berkonsep cinematic.

d. Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan dalam perancangan video campaign ini adalah Futurisme dimana warna-warna yang digunakan pada konsep desain futuristik biasanya merupakan kombinasi antara dua warna, dengan warna netral sebagai warna utamanya, seperti perpaduan warna putih dengan warna-warna terang yang mencolok. Kombinasi dan perpaduan warna ini dilakukan untuk menciptakan kesan kontras pada desain futuristik. Dalam dominasi putih, warna-warna terang bisa tampil lebih solid dan terasa hidup.



*Gb.7 – Contoh Ilustrasi Futuristik*

*Sumber (<https://id.pinterest.com/pin/469500329910438409/>)*

## 2. Konsep Teknik

Dalam proses pembuatan video campaign ini menggunakan beberapa alat untuk memproses produksi , alat ini sebagai gear utama yang digunakan selama pembuatan video campaign diantara lain adalah :

### a. Kamera

Alat utama pengambilan gambar video yang digunakan adalah kamera Mirrorles. Menggunakan kamera Mirrorles merk Sony A6000 karena kamera jenis ini cukup baik untuk pengambilan gambar cinematic video pada saat proses Produksi.



*Gb.8 – Kamera Mirrorless Sony A6000 Sumber (Google.co.id)*

### b. Lensa

Lensa Fix Sony FE 50mm F1.8 cukup baik untuk mendukung proses pengambilan gambar cinematic video karena hasil rekaman akan terkesan lebih besar dan luas, serta terlihat focus dan menimbulkan efek bokeh pada video. Pemilihan lensa tersebut lebih digunakan untuk shoot suasana dan footage objek yang terkesan luas.



*Gb.9 – Lensa Sumber (Google.co.id)*

c. Personal Computer

Proses editing video tentunya sangat membutuhkan Personal Computer (PC) karena komponen utama dalam hal pembuatan video company profile The Alana Hotel Solo. Hasil pengambilan gambar video akan diolah dengan PC mulai dari pemotongan gambar, penambahan suara, pemberian warna hingga tahap akhir rendering video. PC yang dalam proses produksi video yang berspesifikasi sebagai berikut :

- Prosesor :Intel® Core™ i7 4720HQ Processor,
- Sistem Operasi :DOS
- Chipset :Intel® HM86 Express Chipset
- Memori :DDR3L 1600 MHz SDRAM, 4 GB
- Display :14.0" 16:9 HD (1366x768)
- Grafis : NVIDIA® GeForce® GT 940M 2GB DDR3



Gb.10 – Personal laptop Sumber (Google.co.id)

d. Software

1. *Adobe Premiere Pro* merupakan *software* yang utama dalam pembuatan *video campaign* . Aplikasi pengolah video ini biasa dipilih baik kalangan professional maupun pemula karena *easy user* bisa dengan mudah digunakan , serta fitur nya yang sangat cukup baik untuk pembuatan video dengan gaya *cinematic video*. *Software* yang digunakan pada proses editing ini menggunakan versi *Adobe Premiere Pro CC 2019*

2. *Adobe After Effect*

*Adobe After Effect* merupakan *software* pengolah video juga, namun saat proses produksi hanya digunakan sebagai *software* pendukung. *Software* ini digunakan untuk membuat *effect/motion title pada video campaign* karena *software* ada beberapa *effect motion* maka dibutuhkan aplikasi *motion* yang nantinya lebih menekankan pada pembuatan *effect video*. *Software* yang digunakan pada proses editing ini menggunakan versi *Adobe After Effect CC 2018*.



*Gb.11 – Adobe Premiere Pro CC 2018  
Sumber (Google.co.id)*

### 3. *Corel Draw X7*

*Corel Draw* merupakan software pengolah gambar berjenis vector, dimana gambar tidak akan pecah walaupun dilakukan zooming atau scaling secara maksimal. Software ini digunakan untuk pembuatan text dan pembuatan logo pada saat proses produksi. *Software* yang digunakan pada proses editing ini menggunakan versi *Corel Draw 2019*.



*Gb.12 – Corel Draw 2019  
Sumber (Screenshoot)*

### 3. Teknik Estetik

#### a. Sinopsis

Dikisahkan seorang pelajar SMK yang lahir dari keluarga yang kurang harmonis, ini disebabkan beberapa faktor seperti ekonomi. Fahri adalah anak yang pintar, dia sebenarnya adalah anak yang rajin yang disukai oleh gurunya. Memang keadaan keluarganya membuat dia sering terguncang emosionalnya, yang berdampak pada kegiatan belajarnya disekolah. Pandemi Covid – 19 yang melanda negri ini memaksa semua lapisan untuk memulai kebiasaan baru, akhirnya kegiatan belajarpun harus dirumah. Sering kali gurunya mencoba mendekati Fahri bahkan juga kerumah sebelum ada virus Corona dan kebijakan belajar dirumah , bukan tanpa alasan selain Fahri adalah anak yang pintar sebenarnya, Fahri juga mengingatkan pada Almarhum anaknya yang meninggal saat kecil karena penyakit DBD,namun Fahri setiap melihat gurunya malah sebaliknya dia teringat akan ayahnya yang terekam dalam memorinya menjadikannya benci dan terkadang menjauh, Fahri sering menyendiri mencari tempat yang nyaman termasuk di taman., Fahri hanya fokus untuk segera ada ujian sebab gurunya mengechatnya untuk mengingatkan bahwa pelajaran daring ini akan mendekati ujian. . Setelah ada informasi itu Fahri hanya berfokus belajar semakin giat karena pada dasarnya Fahri adalah anak yang pintar. Saat mau belajar gurunya yang mengingatkan, terus seperti itu. Tapi Fahri tak begitu menghiruakannya, dan akhirnya Fahri pun sadar untuk tidak boleh terpuruk akhirnya Fahri semangat belajar sampai akhirnya ujian Fahri mendapat nilai bagus, Fahri diberikan Nilainya melalui guru lain,

yang membuatnya bertanya kemanakah gurunya Pak Rudy itu, lalu ketika ditanya dijawab bahwa gurunya sudah pensiun, dengan rasa kaget dia langsung berlari bergegas, sambil dengan rasa tidak percaya dia menelfon temannya dan mendapat jawaban yang sama bahwa gurunya sudah pensiun. Dengan rasa penuh bersalah sambil mengingat masa dahulu tentang perhatiannya yang begitu banyak. Membuat Fahri sedih. Sesampainya di rumah pak Rudy, dia melihat beliau yang bersantai di depan rumah . Fahri pun segera menuju gurunya dan meminta maaf atas semua kesalahannya

b. Storyboard

1. Pembukaan dengan berjalan menuju rumah
2. Memperkenalkan bahwa Fahri adalah anak yang memiliki latar belakang keluarga yang kurang harmonis yang berdampak pada aktivitas belajarnya di sekolah yang sebenarnya dia adalah anak yang disayangi oleh gurunya sebab dia pintar
3. Gurunya adalah orang yang peduli dan memperharikan Fahri, namun Fahri sebaliknya dia tidak nyaman sebab dianggapnya mengganggu privasinya
4. Gurunya pensiun, Fahri pun mulai merasakan betapa Gurunya sangat sayang dan memperhatikannya semasa di sekolah.
5. Fahri menyesal dan mencoba meminta maaf kepada Gurunya yang sudah pensiun .
6. Penutupan dengan keduanya saling meminta maaf dan berpelukkan melepaskan rindu semasa sekolah dahulu yang belum tersampaikan.

c. Treatment

Fahri masuk rumah menjumpai kedua orang tuanya sedang bertengkar di ruang tengah, Fahri langsung masuk kamar tanpa menghiraukan kedua orang tuanya sedikitpun. Dalam keadaan kamar yang gelap, Fahri menonton siaran dari komputernya yaitu berita bahwa mulai hari esok kegiatan belajar sekolah dilakukan secara daring (dirumah) dikarenakan virus corona, dilanjutkan melihat grup kelas whatsapp nya juga diumumkan sama seperti di berita yang Fahri tonton, Terlihat juga ada pesan dari Pak Rudy yang menanyakan kabar Fahri, Pak Rudy: Fahri, sudah makan apa belum? Pak Rudy : Jangan lupa makan dulu sebelum tidur, Oh iya, mulai besok kegiatan belajarnya daring. tanpa dihiraukan, Fahri meletakkan hp nya dan tidur. Fahri membuka hp, Pak Rudy memberitahukan bahwa pukul 08.00 akan dimulai kegiatan belajar daring, dan mulai lah kegiatan belajar daring dengan guru Pak Rudy. Kegiatan belajar daring telah usai, Fahri merasa bosan, sambil membuka hpnya, terlihat ada pesan masuk dari Pak Rudy, Pak Rudy :Fahri, kegiatan belajarnya sudah selesai ya Pak Rudy :Lalu apa kegiatanmu selanjutnya?? Pak Rudy: Kalau bosan, barang kali mau main kerumah bapak tidak apa apa, Bapak dirumah. Tanpa dihiraukan Fahri pun keluar, pergi ke taman umum Fahri mengambil buku lalu pergi ke salah satu gazebo dan memulai membaca, tak lama kemudian ada pesan masuk dari Pak Rudy menanyakan kabar Fahri Pak Rudy : Sedang apa Fahri? sudah makan apa belum, kalau belum dirumah bapak ada makanan kalau mau main2 kerum...Fahri merasa kesal, karena terlalu sering Pak Rudy mengirim pesan ke Fahri, lalu Fahri memblokirnya. Fahri melanjutkan membacanya, sambil mendengarkan suara untuk

membuatnya relax membuatnya menjadi teringat masa dimana dia bisa selalu berkomunikasi dengan baik dengan orangtuanya yang sangat perhatian kepadanya sekalipun dengan menggunakan HP. Waktu menunjukkan pukul 16.45, taman akan tutup pukul 17.00, kemudian Fahri bergegas kembali pulang . Fahri masuk rumah, langsung masuk kedalam kamar, membuka hp ada pengumuman bahwa tidak lama lagi akan

dilaksanakan ujian akhir semester terlihat Fahri sedang belajar menjelang ujian akhir semester. Hari demi hari berlalu, dan tibalah hari ujian akhir semester... Fahri lantas bersiap siap, mandi, lalu balik ke kamar membuka komputer, untuk Ujian berlangsung secara daring, -suasana serius- sampai berakhirnya ujian . Hari ini, hari dimana diumumkan rapor, biasanya peringkat kelas diumumkan melalui grup kelas, sambil menunggu, Fahri merasa bosan dia tidak terlalu memperhatikan sampai namanya sudah hamper dipanggil barulah dia memperhatikannya. Baru dia menyadari seperti ada yang hilang, ternyata pak Rudy yang biasanya chat di grup kelas, namun beberapa hari ini beliau tampak tidak aktif di grup dan pemberian rapot saja oleh guru lain. Fahri membuka blokir pak Rudy, Fahri keluar dengan terburu duduk dekat pagar mencoba menelepon pak Rudy, tapi tidak bisa, Fahri pun berinisiatif untuk pergi kerumah pak Rudy, Fahri berlari menuju rumah pak Rudy di pertengahan jalan, Fahri mencoba menelpon guru lain, yaitu pak Dinar, Fahri “ halo pak” Pak Dinar “iya nak, ada apa” Fahri “mau Tanya pak, apa pak Rudy ada di sekolah ?” Pak Dinar “Pak Rudy?, loh, apa kamu belum tau kalau pak Rudy sudah tidak lagi mengajar di sekolah ini, dia sudah pensiun” Fahri “...” Fahri langsung

menutup telepon dan lanjut berlari menuju rumah pak Rudy. Fahri melihat sepeda pak Rudy ada di halaman menyentuh lembut sebentar dan bergegas masuk. Seraya membuka pintu dengan agak keras. Dan wajah yang berlinang air mata. Fahri “assalamualaikum” “assalamualaikum pak, ini saya Fahri” Pak Rudy dengan hati yang gembira membukakan pintu “walaikumsalam” Fahri “pak, maafkan saya yang selama ini tidak lagi merespon pesan bapak” Pak Rudy “sudah, sudah, sini mari duduk dulu” “maafkan bapak nak, bapak sudah tidak bisa mengajar lagi di sekolah” “bapak sudah pensiun”

d. Shooting Script

Kamera dari depan lalu bergerak mendekat/Zoom lalu juga dari samping, dan berjalan mengikuti dari arah belakang. Dan take dari arah samping menunjukkan objek akan segera sampai untuk masuk kedalam rumah, angel dari dalam rumah saat masuk kedalam rumah, lalu dari arah belakang atau bahu, untuk mengambil take seolah mendengarkan obrolan orangtuanya, dan shoot arah masuk kamar, lalu angel mematikan lampu, setelah itu angel ketika duduk sambil melihat berita dari arah samping, dan saat melihat chat . lalu angel ketika tidur dari arah atas belakang. Dan ketika bangun tidur dari arah samping objek masuk frame, dan meninggalkan frame. Lalu ketika masuk kedalam kamar setelah mandi yaitu angle dari belakang dan samping saat menyalakan kran air, dan angle dari belakang ketika masuk ke kamar, dan medium angle saat mengambil baju seragam. kelas belajar online . dan ketika ke taman. Dari arah belakang kemudian kamera menjauh, seakan

ditinggalkan. Dan dari samping medium shot mengikuti objek saat duduk mulai membaca buku. Close up menunjukkan kesedihan yang dirasakan. Kemudian angle saat mendapat pesan akan segera ujian dan angle close up ketika mulai belajar untuk mendapat kesan serius dan focus. Dan angle membuka buku dengan extreme close agar tekesan belajar dengan serius. Setelah itu saat dimana menerima rapor. Lalu angle ketika mendapat kabar bahwa gurunya sudah pensiun, dan angle saat samping ketika mau mengambil motor, kamera dari bahu, dan saat dirumah pak Rudy dengan angle close up dan pengambilan footage rumah

#### A. Media Plan

Salah satu media yang digunakan dalam menginterpretasikan informasi adalah dengan membuat media aplikasi yang menarik dan informatif sehingga masyarakat terkhusus untuk para murid dapat menerima informasi ini dengan mudah dan menarik, antara lain media plan yang akan digunakan adalah :

##### 1. Totebag

Totebag adalah merupakan tas yang biasanya digunakan wanita, tapi sekarang menjadi mode baru yang juga biasa digunakan pria untuk membawa bermacam barang yang dibutuhkan. Bahan yang biasa digunakan adalah kain kanvas. Dalam perancangan video campaign ini juga dapat menggunakan Tote bag sebagai media aplikasi dengan cara memberi souvenir berupa Tote Bag bagi siswa agar selalu ingat dan selalu ingat dan mengingatkan.

## 2. Mug

Mug adalah salah satu alat yang erat dengan kita biasanya digunakan untuk mewedahi minuman, dizaman sekarang sudah banyak muncul berbagai macam model Mug, media yang akan digunakan pada media plan ini adalah berbentuk gelas

## 3. Keychain

*Keychain* atau gantungan kunci merupakan gantungan kecil yang digunakan untuk mengaitkan benda kecil dengan lubang. Gantungan kunci terbuat dari beraneka jenis bahan seperti logam, plastic, acrylic dan karet. Gantungan kunci juga biasanya dijadikan souvenir dan media promosi didalam video campaign ini menjadi media plan aplikasi. Karena gantungan kunci bisa dengan mudah kita gunakan sebagai sarana untuk selalu pengingat kita.

## 4. Poster

Poster merupakan suatu alat untuk promosi barang, jasa,dan lain-lain, poster juga dalam media plan video campaign ini berguna untuk mengedukasi para murid/siswa yang didalamnya berupa infromasi terbuat dari kertas

## 5. *T-shirt*

*T-shirt* atau biasa disebut kaos adalah pakaian sederhana dan juga ringan yang pada umumnya sering dikenakan orang-orang dalam segala hal.

Biasanya kaos berlengan pendek, namun ada juga yang panjang. Bahan yang digunakan untuk membuat kaos biasanya adalah katun atau polyester. Nantinya dalam campaign ini juga dapat menggunakan Tshirt atau kaos ini sebagai media promosi untuk lebih mudah diingat.