

BAB III

KONSEP PERANCANGAN

A. Identifikasi Data

Proses ataupun tahapan setelah mendapatkan data hasil wawancara dan observasi lapangan adalah mengolah data hasil wawancara dan observasi lapangan. Identifikasi data ini diperlukan agar dapat menentukan strategi kreatif yang sesuai dengan rumusan masalah. Pada tahapan ini, penulis telah melakukan wawancara dan observasi lapangan ke beberapa tempat yang ada di Kota Surakarta, yaitu psikolog, *designer motion graphic*, dan masyarakat yang berusia 11-16 tahun.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi lapangan menghasilkan beberapa data yang tentunya dapat membantu dalam proses strategi kreatif pada perancangan ini, diantaranya adalah :

Muhammad Afif Alhad (29 tahun) sebagai Dosen Psikologi di Universitas Sahid Surakarta. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data mengenai *bullying*.

Afif Alhad (29) berpendapat tentang *bullying* sebagai berikut :

“*Bullying* adalah suatu tindakan agresif yang merugikan orang lain.

Bullying dapat terjadi karena adanya faktor pendorong seperti *bullying* karena ingin berkuasa, ingin terlihat keren atau senang karena bisa mengintimidasi orang lain. Dampak jangka pendek untuk korban *bullying* yaitu mengalami kesulitan untuk bersosialisasi dan mengganggu konsentrasi belajar di sekolah.

Dampak jangka panjang yaitu dapat membuat korban tidak percaya diri/rendah diri” (wawancara, 03 Mei 2018).

Alfian Ferry Ardianto (28 tahun) bekerja sebagai *Freelancer Designer Grafis*. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data mengenai desain *motion graphic*.

Ferry Ardianto (28) memberikan pendapat mengenai *motion graphic* sebagai berikut :

“*Motion graphic* merupakan penggabungan dari ilustrasi, fotografi, videografi dan tipografi yang menggunakan teknik animasi. *Motion Graphic* juga dapat disebut dengan istilah Grafis Gerak. Hasil kerja dari seorang *Motion Graphic Designer* yaitu huruf, ilustrasi atau foto akan bergerak. *Motion graphic design* mempunyai disiplin ilmu, mempunyai etika dan estetika kerja yang tidak bisa diperoleh hanya dengan menguasai software atau perangkat lunak komputer” (wawancara, 30 April 2018).

Arief Fatoni Rohman (30 tahun) bekerja sebagai *Designer Motion Graphic*. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data mengenai *motion graphic*.

Fatoni Rohman (30) memberikan pendapat mengenai *motion graphic* sebagai berikut :

“*Motion Graphic* bagian dari animasi yang menciptakan ilusi dari gerak atau rotasi, dan biasanya dikombinasikan dengan audio. Teknik yang digunakan dalam pembuatan *motion graphic* 2D yaitu *size*, *position*, dan *rotate*. Tahapan pembuatan *motion graphic* dimulai dari produksi

seperti *storyline* dan *storyboard*, praproduksi seperti pembuatan karakter dan gerakan animasi, pasca produksi seperti rendering video. Untuk memudahkan membuat *motion graphic*, disarankan menggunakan bantuan *plugins* seperti *Animation Composer*, dan *Duik*” (wawancara, 06 September 2018).

Ayu Safitri (14 tahun) siswi SMP Kasatriyan Surakarta Kelas 2. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data mengenai korban *bullying*. Safitri (14) memberikan pendapat mengenai korban *bullying* sebagai berikut :

“Pernah di *bully* oleh teman-teman karena sulit beradaptasi dan menjadi anak yang pendiam atau *introvert*. Sering diejek dengan kata-kata kasar yang menyakiti hati, tetapi tidak punya keberanian untuk melawan mereka. Sering dijauhi teman-teman karena menjadi anak yang pendiam” (wawancara, 07 Mei 2018).

Muhammad Ilham (14 tahun) siswa SMP kasatriyan Surakarta Kelas 2. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data mengenai Pelaku *Bullying*.

Ilham (14) memberikan pendapat mengenai pelaku *bullying* sebagai berikut :

“Pernah melakukan *bully* dengan cara mengejek teman yang lemah. Menjadi pelaku *bully* bukan karena keinginan diri sendiri, tetapi hanya mengikuti teman yang *membully*” (wawancara, 07 Mei 2018).

Berdasarkan hasil wawancara antara pelaku dan korban *bullying*, penulis dapat menyimpulkan bahwa *bullying* yang terjadi di lingkungan sekolah termasuk jenis *bullying* verbal dan relasional. *Bullying* verbal seperti menghina dan mengejek dengan kata-kata kasar, contohnya jelek, bau, kotor, bodoh dll. Sedangkan *bullying* relasional seperti pelemahan harga diri korban secara sistematis melalui pengabaian, pengucilan atau penghindaran.

Identifikasi data wawancara dan observasi lapangan bertujuan untuk mengetahui lebih dalam mengenai *bullying* yang terjadi di lingkungan sekolah. Pada perancangan ini penulis akan membuat iklan layanan masyarakat tentang *bullying* yang menggunakan media *motion graphic*. Seperti yang sudah banyak beredar, *motion graphic* tetap menjadi pilihan utama penulis dalam pembuatan iklan layanan masyarakat. Tentunya *motion graphic* ini ditujukan kepada masyarakat yang sesuai dengan target *audience*. *Motion graphic* ini menggunakan desain yang menarik dan mudah dipahami.

B. Analisa Data

Berdasarkan hasil identifikasi data, maka perancangan ini terdapat beberapa data yang ditentukan untuk dijadikan landasan pendukung perancangan ini, diantaranya adalah :

1. Segmentasi

Guna tercapainya proses Perancangan *Motion Graphic* Iklan Layanan Masyarakat “*Say No To Bullying*”, target ditentukan dengan berbagai pertimbangan sebagai berikut :

a. Segmentasi Geografis

Cakupan wilayah untuk mengkampanyekan iklan layanan masyarakat ini yaitu Karesidenan Surakarta.

b. Segmentasi Demografis

Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan

Usia : 11 sampai 16 tahun

Pendidikan : SMP

Agama : Semua Agama

c. Segmentasi Psikografis

Pelajar yang membutuhkan informasi tentang *bullying*, sehingga mereka paham cara mencegah terjadinya *bullying*.

d. Behavior

Pelajar yang punya kebiasaan melakukan *bullying*.

2. USP (*Unique Selling Proposition*)

USP (*Unique Selling Proposition*) merupakan strategi untuk menciptakan keunikan dan keunggulan produk ataupun jasa yang diproduksi yang tidak dimiliki produk maupun jasa sejenis yang sudah ada, sehingga produk maupun jasa tersebut mempunyai daya beda dan lebih unggul.

Iklan Layanan Masyarakat “*Say No To Bullying*” ini memiliki keunikan tersendiri, karena umumnya Iklan Layanan Masyarakat banyak menggunakan teknik *Videography* tetapi penulis membuat Iklan Layanan Masyarakat ini dengan teknik *Motion Graphic* yang masih jarang digunakan.

Perancangan *Motion Graphic* ini juga mempunyai keunggulan yaitu menggunakan gaya *flat design* yang cocok dengan *trend design* saat ini. warna yang digunakan hanya warna-warna solid saja.

3. Positioning

Positioning adalah suatu proses atau upaya untuk menempatkan suatu produk merk, perusahaan, individu atau apa saja dalam alam pikir mereka yang dianggap sasaran atau konsumennya (Kasali, 1992:157). Perancangan *Motion Graphic* Iklan Layanan Masyarakat “*Say No To Bullying*” bertujuan untuk memberikan informasi dan mencegah terjadinya *bullying* di kalangan remaja.

Penulis menempatkan video *motion graphic* “*Say No To Bullying*” sebagai media informasi yang tepat. Target *Audiens* yang telah menonton video tersebut akan dapat dengan mudah memahami dan mengaplikasikan informasi yang didapat untuk kepentingan mereka, dalam hal ini pemahaman mengenai mencegah *bullying*.

C. Strategi Kreatif

1. Konsep Estetis

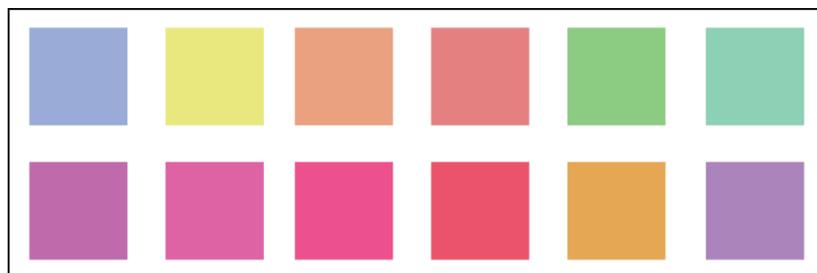
Hasil jadi dari perancangan ini berbentuk *video motion graphic* dengan konten di dalamnya terdapat ilustrasi *flat design* yang merupakan daya tarik utama bagi masyarakat. Karena itu perlu adanya konsep estetis dan strategi kreatif yang sesuai dengan target *audience* dan pokok permasalahannya. Berikut uraian mengenai konsep estetis yang digunakan pada perancangan ini :

a. Visual

Berikut penjabaran dari beberapa unsur yang ada pada perancangan ini :

1) Warna

Warna yang digunakan dalam perancangan ini mengacu pada hasil analisa data yang telah dilakukan. Warna yang digunakan merupakan warna *flat design*. Berikut warna yang digunakan dalam perancangan ini :



Gambar 01. *Flat Colour UI*

2) Typografi

Jenis font yang digunakan pada perancangan ini adalah font yang masuk ke dalam kategori *sans serif*. Pemilihan jenis font tersebut adalah kesesuaian jenis font *sans serif* yang memiliki karakteristik yang mudah terbaca dan tidak terkesan kaku seperti pada jenis font *serif*. Font *Myriad Pro* digunakan untuk judul pada *motion graphic*.



Gambar 02. Font Myriad Pro

Untuk deskripsi content yang terdapat dalam *motion graphic* ini menggunakan font *Arial Rounded MT Bold*. Menggunakan font ini karena berjenis *sans serif* dan memiliki karakter rapi sehingga mudah dilihat dan dimengerti.



Gambar 03. Arial Rounded MT Bold

3) Ilustrasi

Dalam perancangan *motion graphic* iklan layanan masyarakat “*Say No To Bullying*”, peran ilustrasi sangatlah

penting. Karena ilustrasi adalah bahan yang menunjang tersampainya pesan secara utuh dalam iklan layanan masyarakat ini. Selain itu, ilustrasi menjadi bahan utama yang penting karena animasi *motion graphic* merupakan gambar/ilustrasi yang bergerak. Ilustrasi yang akan dibuat dalam video *motion graphic* ini menggunakan gaya *flat design*. Warna-warna yang digunakan juga hanya menggunakan warna solid saja, layout yang sederhana dan tidak terlalu banyak elemen.



Gambar 04. Ilustrasi *flat design*

b. Verbal

Perancangan ini menggunakan beberapa unsur verbal yang tujuannya untuk mendukung unsur visual pada perancangan ini, berikut adalah unsur verbal yang digunakan :

1) Headline

Headline digunakan sebagai judul pada suatu paparan, selain itu juga berperan sebagai daya tarik pembaca untuk membaca lebih jauh mengenai isi dari paparan yang ditulis.

Headline pada perancangan ini dibuat dengan tujuan untuk menarik minat target *audiens*

Headline : Apa itu *Bullying* ?

2) Tagline

Tagline pada perancangan ini dibuat dengan tujuan untuk memberi kejelasan headline.

Tagline : Ayo Lawan Tindakan *Bullying*

3) Slogan

Slogan merupakan suatu kalimat yang singkat, menarik dan mudah diingat oleh siapa saja yang mendengar atau membacanya. Slogan pada perancangan ini dibuat dengan tujuan mengajak masyarakat untuk mengurangi terjadinya *bullying*.

Slogan : *Be a friend Not a Bully*

2. Konsep Teknis

Berbagai peralatan yang digunakan dalam pengerjaan perancangan ini diantaranya adalah :

- a. Processor AMD E1-2100 APU with Radeon (TM) HD Graphics
1.00 GHz
- b. Memory (RAM) 4 GB

Selain itu, beberapa peralatan pendukung untuk mengerjakan perancangan ini adalah :

- a. Kertas HVS A4
- b. Pensil 2B
- c. Penghapus

Perancangan ini menggunakan beberapa software yang digunakan untuk menunjang proses pengerjaan ini, beberapa software yang digunakan adalah :

- a. Adobe Illustrator CC 2015

Software ini digunakan untuk membuat karakter *flat design*.

- b. Adobe After Effect CC 2015

Software ini digunakan untuk menggerakkan atau membuat animasi dari karakter yang sudah dibuat.

- c. Adobe Audition CC 2015

Software ini digunakan untuk merekam suara dan mengedit suara agar hasilnya lebih bagus.

- d. Adobe Premier Pro CC 2015

Software ini digunakan untuk mengedit video dan menggabungkan video dan audio ke hasil akhir.

3. Media Promosi

Pemilihan media yang berguna untuk menunjang branding dari perancangan ini adalah :

- a. X-Banner
- b. Poster
- c. Gantungan Kunci
- d. Sticker
- e. Kaos
- f. Topi
- g. Totebag
- h. Bottle