

BAB IV

STRATEGI KREATIF

4.1 Strategi Komunikasi

Konsep karya dalam rancangan video edukasi “Jejak Perjalanan Indonesia dalam Rupiah” yaitu menggunakan tema kebudayaan Indonesia, diantaranya ornamen daerah yang akan menjadi bingkai atau *safe area* pada video edukasi ini, hingga penggunaan latar musik yang berasal dari instrumen khas daerah dari pahlawan nasional dan tarian daerah pada pecahan uang Rp100.000, Rp20.000 dan Rp1.000. Video edukasi akan dikemas dengan gaya *motion graphic*, membuat penyampaian materi menjadi lebih menarik, ditambah dengan iringan narasi dan takarir yang akan mempermudah penonton untuk memahami isi dari video ini.

Bahasa yang digunakan pada video ini adalah bahasa Indonesia, dengan gaya penyampaian yang sederhana dan informatif, sesuai dengan target audiens yaitu anak-anak usia 7—11 tahun. Format video menggunakan format video vertikal dengan gaya ilustrasi sastra yang bertujuan memperkuat narasi dari video edukasi ini.

4.2 Analisis Segmentasi, *Targeting* dan *Positioning*

1. Segmentasi

Segmentasi dilakukan dengan membagi beberapa aspek tertentu pada kerangka proyek tugas akhir ini, termasuk demografis, geografis, psikografis dan perilaku. Dari segi demografis, anak-anak yang berusia 7—11 tahun adalah target utama dalam perancangan video edukasi pahlawan nasional dan kebudayaan Indonesia pada rupiah emisi 2022 ini, baik dari gender laki-laki maupun perempuan. Dari segi geografis berfokus pada wilayah daerah Tangerang Selatan. Target *audience* pada video edukasi ini ditujukan untuk anak-anak yang gemar menggunakan gawai, memiliki hasrat keingintahuan yang tinggi terhadap sejarah pahlawan nasional dan kebudayaan Indonesia, juga senang bermain sembari belajar.

2. *Targeting*

Berdasarkan sasarannya, video edukasi pahlawan nasional dan kebudayaan Indonesia pada rupiah emisi 2022 ditujukan untuk anak-anak yang berumur 7—11 tahun, terutama bagi anak-anak yang belum mengetahui tentang sejarah dari para pahlawan nasional dan kebudayaan Indonesia yang terdapat pada rupiah emisi 2022.

3. *Positioning*

Perancangan video edukasi pahlawan nasional dan kebudayaan Indonesia pada rupiah emisi 2022 ini akan mengenalkan sejarah pahlawan nasional dan kebudayaan Indonesia, salah satunya tarian tradisional kepada anak-anak usia 7—11 tahun. Tentunya hal ini terlihat berbeda bila dibandingkan dengan pesaing yang hanya mengenalkan tentang cara membaca nominal uang kertas rupiah emisi 2022.

4.3 Analisis SWOT

Peneliti menerapkan beberapa analisis SWOT dalam perancangan video edukasi "Jejak Perjalanan Indonesia dalam Rupiah" yang menggunakan format matriks berisikan S, W, O, T, SO, WO, ST, WT dengan penjabaran sebagai berikut.

Gambar 4.1 Matriks SWOT

<i>Strengths (S)</i>	<i>Weakness (W)</i>
<ul style="list-style-type: none">• Video edukasi pertama tentang fisik uang emisi 2022 untuk segmentasi umur 7-11.• Video membahas sejarah pahlawan nasional, dan tarian tradisional sesuai dengan tema video.• Video pendek dengan format vertikal.	<ul style="list-style-type: none">• Belum ada video edukasi tentang fisik uang emisi 2022 pada segmentasi umur 7-11

<p>Opportunity (O)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berpeluang untuk bisa berkolaborasi dengan instansi pendidikan dalam memberikan edukasi mengenai pahlawan nasional dan kebudayaan yang terdapat pada rupiah emisi 2022. • Penelitian ini berpeluang menjadi sebuah inovasi dalam dunia pendidikan dalam memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui kemajuan teknologi. 	<p>S-O</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan kekuatan unik video edukasi yang menarik untuk anak-anak usia 7—11 dan membahas kebudayaan, kolaborasi dengan sekolah dapat menciptakan konten yang belum ada di pasaran • Adanya pemanfaatan format video vertikal dan teknologi terbaru, video bisa menjadi alat pembelajaran inovatif yang lebih menarik. 	<p>W-O</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meski ada buku dan video lain tentang mata uang rupiah, kolaborasi dengan instansi pendidikan bisa membantu menciptakan konten yang unik dan lebih informatif • Mengembangkan video vertikal interaktif dapat memperkaya <i>experience</i> bagi pelajar dibandingkan dengan buku atau video yang ada.
<p>Threats (T)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Video edukasi bertema mengenai sejarah dan kebudayaan Indonesia dengan media lain seperti permainan daring. 	<p>S-T</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memproduksi video yang terus diperbarui sesuai dengan emisi rupiah terbaru agar tetap relevan • Menambahkan konten tentang kebudayaan Indonesia lainnya untuk bersaing dengan media edukasi lain seperti <i>game</i>. 	<p>W-T</p> <ul style="list-style-type: none"> • Untuk menghadapi buku dan video yang sudah ada, konten harus dibuat lebih menarik dan informatif, bisa dengan format yang interaktif • Menambahkan elemen interaktif dalam video agar bisa bersaing dengan media edukasi lain seperti <i>game</i>.

4.4 Proses Tahapan Perancangan Videografi

4.4.1 Sinopsis Cerita

Sinopsis cerita pada perancangan video edukasi "Jejak Perjalanan Indonesia dalam Rupiah" berfokus pada penjabaran secara singkat detail apa saja yang terdapat pada fisik uang kertas rupiah emisi 2022, bagaimana para pahlawan berusaha untuk meraih kemerdekaan Indonesia, serta penjelasan singkat mengenai tarian tradisional yang terdapat pada bagian belakang uang kertas rupiah emisi 2022 mulai dari akulturasi budaya, makna tarian hingga pakaian dari tarian tradisional tersebut.

4.4.2 Storyline

Storyline pada perancangan video edukasi "Jejak Perjalanan Indonesia dalam Rupiah" mengambil alur campuran. Alur ini diterapkan dengan menyebutkan julukan atau gelar yang diberikan kepada pahlawan nasional terlebih dahulu, setelah itu video akan menjelaskan perjalanan atau perjuangan para pahlawan secara singkat dan jelas. Tarian tradisional dibahas dengan singkat secara garis besar, seperti asal tarian dan makna dari tarian tersebut.

4.4.3 Shootlist

Peneliti menggunakan *shootlist* yang sudah dirancang pada saat pembuatan *storyboard*. *Angle shot* pada perancangan video edukasi ini berfokus pada sudut pandang kamera *eye level* dengan subjek utama yaitu pahlawan dan penari tari tradisional. Audio yang digunakan pada video ini yaitu *voice over* atau menggunakan pengisi suara dalam membaca naskah yang sudah dirancang. Latar *shoot* mencakup latar eksternal dan internal, seperti pemandangan alam, ruang rapat, museum, dan kota.

Tabel 4.1 Shootlist Fisik Uang Rupiah

Scene	Shoot	Audio	Deskripsi
1	MCU	VO + BGM	Bertanya kepada audiens mengenai detail pada fisik uang rupiah emisi 2022
2	MED	VO + BGM	Menjelaskan kapan rupiah emisi 2022 diterbitkan
3	MCU	VO + BGM	Menyebutkan detail-detail pada bagian depan uang kertas rupiah emisi 2022

4	MCU	VO + BGM	Menyebutkan detail-detail pada bagian belakang uang kertas rupiah emisi 2022
5	MED	VO + BGM	Memperlihatkan pengaman yang ada pada uang kertas rupiah emisi 2022
6	MCU	VO + BGM	Menyebutkan macam-macam pecahan uang kertas rupiah emisi 2022

Tabel 4.2 Shootlist Pahlawan Nasional pada Pecahan Rp100.000 Emisi 2022

Scene	Shoot	Audio	Deskripsi
1	MCU	VO + BGM	Bertanya kepada audiens mengenai pahlawan nasional yang terdapat pada bagian depan pecahan Rp100.000 emisi 2022
2	MED	VO + BGM	Menampilkan Ir. Soekarno dan Moh. Hatta yang sedang membacakan proklamasi
3	INSERT	VO + BGM	Menyebutkan buku yang mereka terbitkan
4	WIDE	VO + BGM	Memperlihatkan Ir. Soekarno dan Moh. Hatta yang aktif berorganisasi
5	MED	VO + BGM	Memperlihatkan Ir. Soekarno dan Moh. Hatta yang aktif berorganisasi
6	MCU	VO + BGM	Menampilkan rupiah pecahan Rp100.000 sebagai penutup video.

Tabel 4.3 Pahlawan Nasional pada Pecahan Rp20.000 Emisi 2022

Scene	Shoot	Audio	Deskripsi
1	MCU	VO + BGM	Bertanya kepada audiens mengenai pahlawan nasional yang terdapat pada bagian depan pecahan Rp20.000 emisi 2022
2	MED	VO + BGM	Memperlihatkan sosok Sam Ratulangi yang dijuluki “Tokoh Multidimensional Indonesia”
3	MCU	VO + BGM	Memperlihatkan Sam Ratulangi yang sedang menyusun organisasi SUDARA

4	MCU	VO + BGM	Memperlihatkan Sam Ratulangi yang menjadi gubernur pertama di Sulawesi
5	MED	VO + BGM	Memperlihatkan patung Sam Ratulangi yang dibuat sebagai penghargaan kepada beliau.
6	MCU	VO + BGM	Menampilkan rupiah pecahan Rp20.000 sebagai penutup video.

Tabel 4.4 Pahlawan Nasional pada Pecahan Rp1.000 Emisi 2022

<i>Scene</i>	<i>Shoot</i>	<i>Audio</i>	<i>Deskripsi</i>
1	MCU	VO + BGM	Bertanya kepada audiens mengenai pahlawan nasional yang terdapat pada bagian depan pecahan Rp1.000 emisi 2022
2	CU	VO + BGM	Memperlihatkan sosok Cut Meutia yang disebut sebagai “Sang Wanita Ahli Strategi Perang”
3	WIDE	VO + BGM	Memperlihatkan Cut Meutia yang memegang bendera sebagai wujud simbol kekuatan perempuan dalam perjuangan kemerdekaan
4	WIDE	VO + BGM	Cut Meutia yang sedang melakukan taktik perang gerilya
5	CU	VO + BGM	Memperlihatkan Cut Meutia yang terus berjuang melawan penjajah hingga akhir hayatnya.
6	MCU	VO + BGM	Menampilkan rupiah pecahan Rp1.000 sebagai penutup video.

Tabel 4.5 Tarian Tradisional pada Pecahan Rp100.000 Emisi 2022

<i>Scene</i>	<i>Shoot</i>	<i>Audio</i>	<i>Deskripsi</i>
1	MCU	VO + BGM	Bertanya kepada audiens mengenai tarian tradisional yang terdapat pada bagian belakang pecahan Rp100.000 emisi 2022
2	WIDE	VO + BGM	Memperlihatkan Tari Topeng Betawi

3	MCU	VO + BGM	Menjelaskan akulturasi budaya yang terdapat pada Tari Topeng Betawi
4	MED	VO + BGM	Menjelaskan kegunaan Tari Topeng Betawi pada masa lampau
5	WIDE	VO + BGM	Menjelaskan kegunaan Tari Topeng Betawi pada masa kini
6	MCU	VO + BGM	Menampilkan rupiah pecahan Rp100.000 sebagai penutup video.

Tabel 4.6 Tarian Tradisional pada Pecahan Rp20.000 Emisi 2022

Scene	Shoot	Audio	Deskripsi
1	MCU	VO + BGM	Bertanya kepada audiens mengenai tarian tradisional yang terdapat di sisi belakang pecahan Rp20.000 emisi 2022
2	WIDE	VO + BGM	Memperlihatkan Tari Gong Kalimantan
3	MED	VO + BGM	Menyebutkan makna dari Tari Gong Kalimantan
4	MCU	VO + BGM	Menampilkan rupiah pecahan Rp20.000 sebagai penutup video.

Tabel 4.7 Tarian Tradisional pada Pecahan Rp1.000 Emisi 2022

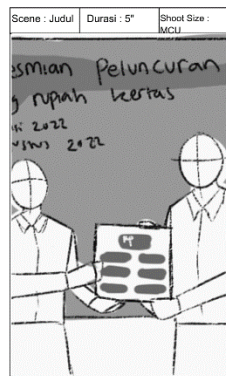
Scene	Shoot	Audio	Deskripsi
1	MCU	VO + BGM	Bertanya kepada audiens mengenai tarian tradisional yang terdapat pada bagian belakang pecahan Rp1.000 emisi 2022
2	WIDE	VO + BGM	Memperlihatkan Tari Tifa Papua
3	MED	VO + BGM	Menyebutkan detail kostum dan properti alat musik yang digunakan penari Tari Tifa
4	MCU	VO + BGM	Menampilkan rupiah pecahan Rp1.000 sebagai penutup video.

4.4.4 Storyboard

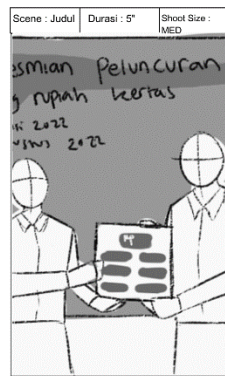
Storyboard pada perancangan video edukasi "Jejak Perjalanan Indonesia dalam Rupiah" terbagi menjadi tujuh storyboard dengan pembahasan yang berbeda, tetapi tetap berkesinambungan dengan topik tugas akhir peneliti. Satu storyboard untuk membahas fisik uang secara garis besar, tiga storyboard untuk membahas pahlawan nasional yang terdapat pada uang kertas rupiah, dan tiga storyboard yang membahas tentang tarian tradisional Indonesia.

1. Storyboard Fisik Uang Rupiah Emisi 2022

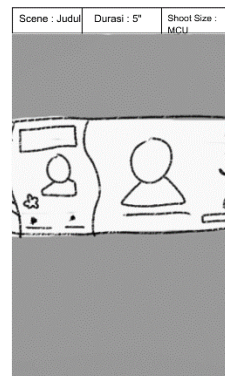
TITLE **Detail pada fisik Uang Rupiah emisi 2022** PAGE **1** OF **11**



Tahukah kamu detail apa saja yang ada di uang kertas rupiah emisi 2022?

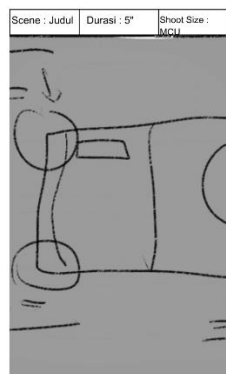


Uang kertas rupiah emisi 2022 resmi diluncurkan pada 17 Agustus 2022.



Pada bagian depan terdapat lambang Garuda, peta Indonesia, keterangan nominal uang, pahlawan nasional, benang pengaman, logo Bank Indonesia, bunga anggrek dan tanda tangan.

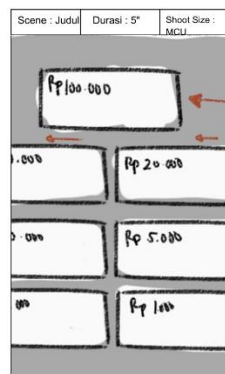
TITLE **Detail pada fisik Uang Rupiah emisi 2022** PAGE **2** OF **11**



pada bagian belakang, terdapat kebudayaan Indonesia seperti tarian tradisional, pemandangan alam, flora dan nomor seri.



Uang tahun emisi 2022 memiliki desain warna yang lebih tajam dengan unsur pengaman yang lebih handal, sehingga sulit dipalsukan.



7 pecahan emisi 2022 diantaranya Rp 100.000, Rp 50.000, Rp 20.000, Rp 10.000, Rp 5.000, Rp 2.000 dan Rp 1.000. Gimana, sekarang sudah tahu, kan?

Gambar 4.2 Storyboard Fisik Uang Rupiah Emisi 2022

2. Storyboard Pecahan Rp100.000 (Ir. Soekarno & Moh. Hatta)



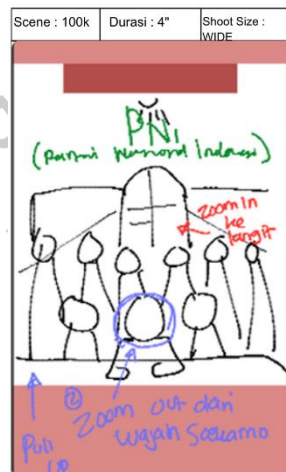
Apakah kamu siapa tokoh pahlawan yang ada di uang kertas 100 ribu Rupiah emisi 2022?



Ir. Soekarno dan Moh. Hatta adalah Bapak Proklamator Indonesia. Keduanya berperan besar dalam mengumumkan kemerdekaan Indonesia pada tanggal 17 Agustus 1945.



Dua buku mereka yang berpengaruh pada kemerdekaan Indonesia yaitu "Indonesia Menggugat" dan "Demokrasi Kita" yang berisi tuntutan terhadap Belanda serta visi kemerdekaan Indonesia.



Soekarno dan Moh. Hatta juga bergabung dalam partai politik seperti PNI (Partai Nasional Indonesia)



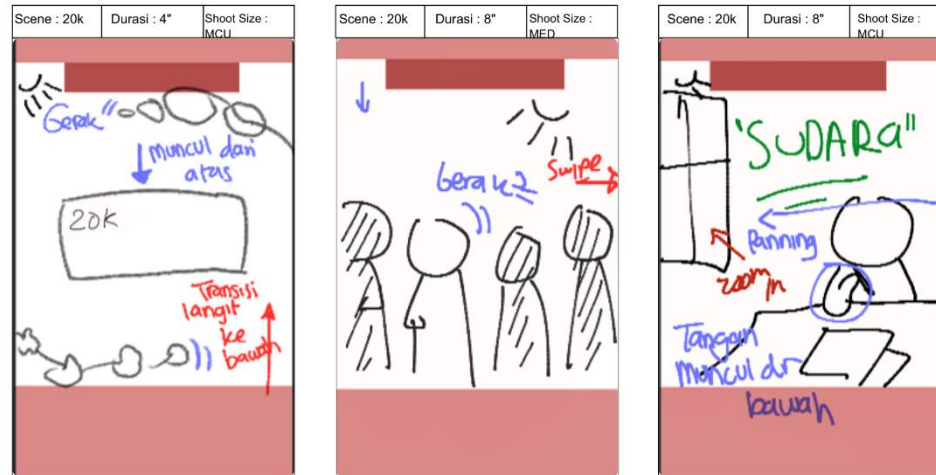
dan BPUPKI untuk membebaskan Indonesia dari penjajahan dan menyusun dasar negara Indonesia setelah merdeka.



Hal inilah yang akhirnya menjadikan mereka sebagai sosok di pecahan Rp. 100.000 (seratus ribu rupiah). Gimana, sekarang sudah tahu, kan?

Gambar 4.3 Storyboard 100k Depan

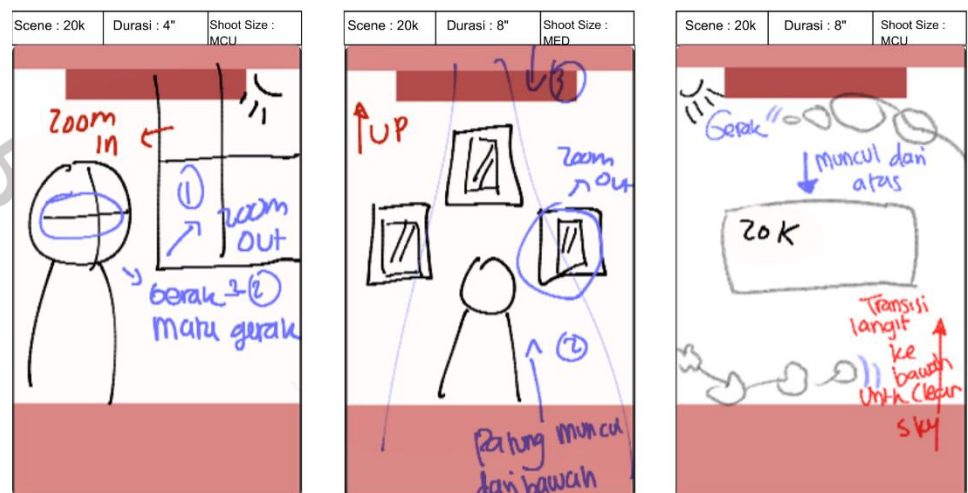
3. Storyboard Pecahan Rp20.000 (Sam Ratulangi)



Tahukah kamu siapa tokoh pahlawan yang ada di uang kertas 20 ribu rupiah emisi 2022?

Sam Ratulangi adalah tokoh multidimensional karena kontribusinya yang beragam serta memiliki berbagai keahlian dan pengalaman yang luas.

Ia mendirikan Organisasi Sumber Darah Rakyat atau SUDARA untuk berjuang melawan ketidakadilan dari para penjajah.



Selain itu, Ratulangi menjadi gubernur pertama di Sulawesi. Perannya dalam mengatur dasar negara menunjukkan kontribusi yang luar biasa.

Ratulangi mencerminkan keberagaman peran dalam memajukan Indonesia.

Hal inilah yang akhirnya menjadikan ratulangi sebagai sosok di pecahan Rp. 20.000 (dua puluh ribu rupiah). Gimana, sekarang sudah tahu, kan?

Gambar 4.4 Storyboard 20k Depan

4. Storyboard Pecahan Rp1.000 (Cut Meutia)

Pahlawan Nasional pada Pecahan Rp1.000



ah kamu siapa tokoh wan yang ada di uang s seribu rupiah emisi



Cut Meutia adalah seorang tokoh perempuan yang dijuluki sebagai "Wanita Ahli Perang dari Aceh".

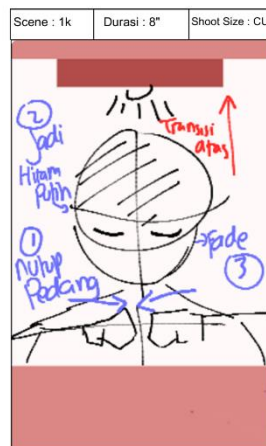


Kehadirannya menjadi si kekuatan perempuan c perjuangan kemerdekaan.

TITLE **Pahlawan Nasional pada Pecahan Rp1.000**



Dalam melawan pasukan Belanda, Taktik perang unggulannya adalah taktik gerilya, yang dilakukan secara sembunyi-sembunyi dan cepat oleh kelompok cut meutia.



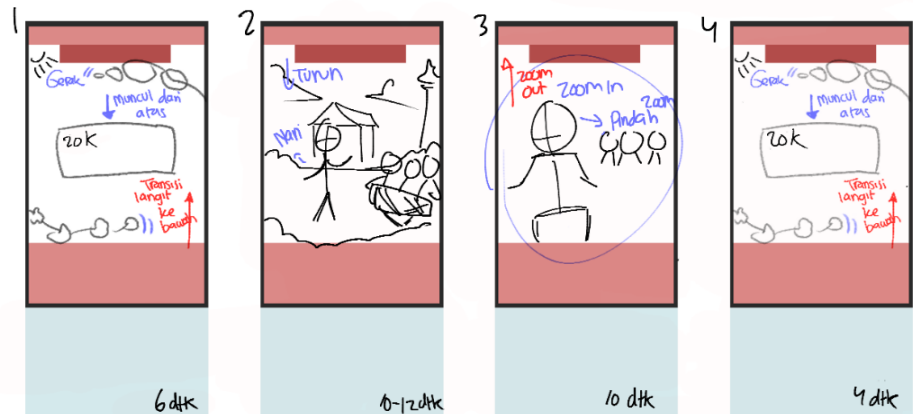
Meskipun dihadapkan pada tekanan dan ancaman, ia tetap teguh dan mempertahankan perjuangannya sampai akhir hayatnya.



Hal inilah yang akhirnya menjadikan Cut Meutia sebagai sosok di pecahan Rp. 1.000 (seribu rupiah).

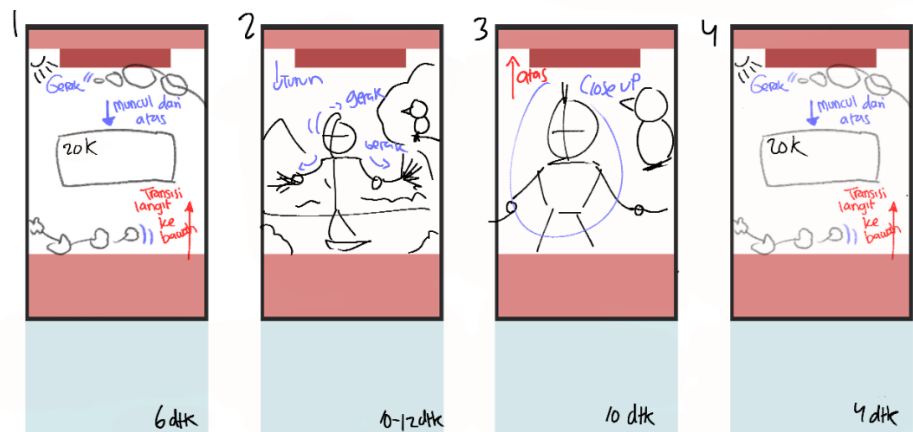
Gambar 4.5 Storyboard 1k Depan

5. Storyboard Pecahan Rp100.000 (Tari Topeng Betawi)



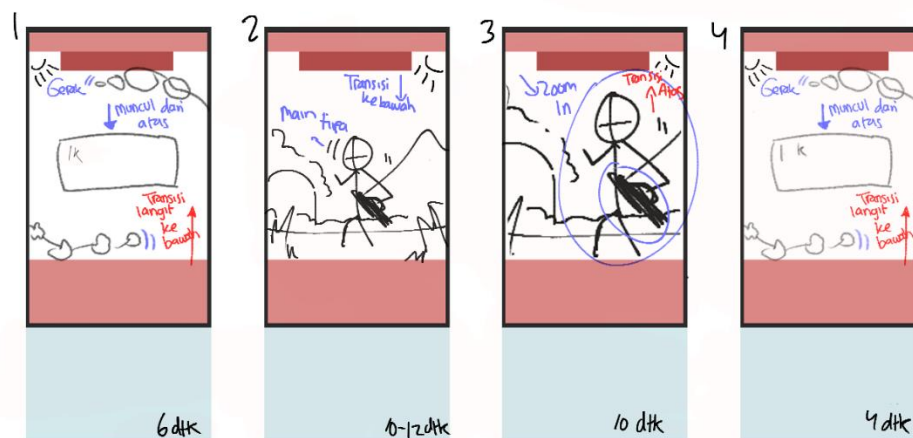
Gambar 4.6 Storyboard 100k belakang

6. Storyboard Pecahan Rp20.000 (Tari Gong Kalimantan)



Gambar 4.7 Storyboard 20k belakang

7. Storyboard Pecahan Rp1.000 (Tari Tifa Papua)



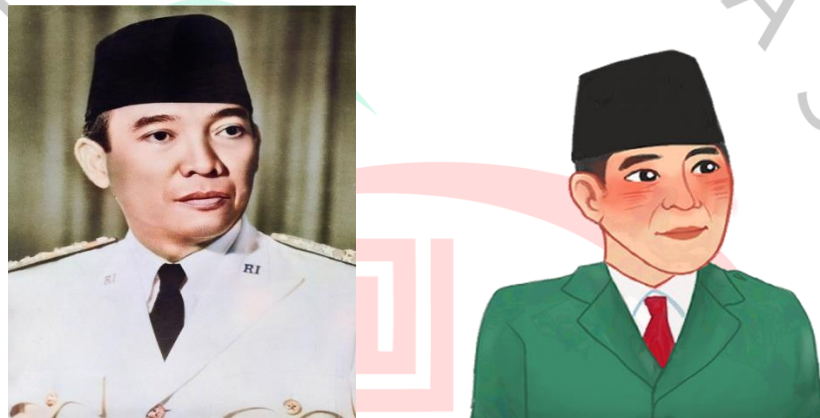
Gambar 4.8 Storyboard 1k belakang

4.4.5 Studi Karakter

Studi karakter pada perancangan video edukasi "Jejak Perjalanan Indonesia dalam Rupiah" mencakup empat pahlawan nasional Indonesia, diantaranya Ir. Soekarno, Moh. Hatta, Sam Ratulangi, dan Cut Meutia.

Ir. Soekarno

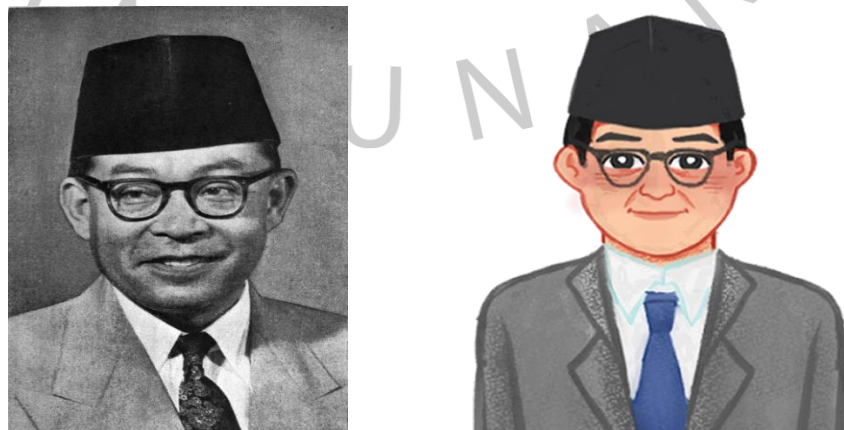
Ir. Soekarno adalah Bapak Proklamator Indonesia, Ir. Soekarno, memiliki karakter yang tegas, berjiwa pemimpin dan nasionalis. Sebagai presiden pertama Indonesia, Ir. Soekarno dikenal sebagai pembicara yang berwibawa. Pidatonya yang tegas bisa membangkitkan semangat rakyat untuk meraih kemerdekaan.



Gambar 4.9 Ir. Soekarno

Moh. Hatta

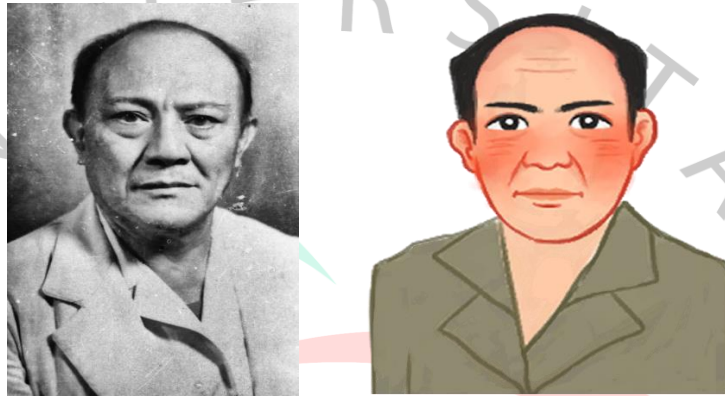
Moh. Hatta, memiliki karakter yang cerdas dan nasionalis. Moh. Hatta juga menjadi seorang teladan dalam berbangsa dan bernegara yang, demokratis, pandai berorganisasi, serta dijuluki dengan julukan Bapak Koperasi Indonesia.



Gambar 4.10 Moh. Hatta

Sam Ratulangi

Sam Ratulangi memiliki karakter berjiwa diplomat, berdedikasi untuk negara dengan berkontribusi melalui berbagai aspek. Dikenal sebagai pendidik dan ilmuwan terkemuka yang meraih gelar doktor dalam ilmu eksakta. Sebagai aktivis kemerdekaan, beliau berjuang untuk hak-hak rakyat Indonesia melawan penjajahan. Politikus ini pernah menyandang jabatan sebagai Gubernur Sulawesi serta menjadi anggota BPUPKI.



Gambar 4.11 Sam Ratulangi

Cut Meutia

Cut Meutia, yang memiliki karakteristik pemberani, berjiwa pejuang dan pantang menyerah. Cut Meutia menunjukkan keberanian dan keteguhan hati yang luar biasa dalam memimpin perlawanan bersenjata. Sosok beliau terkenal akan kecerdasan dalam menyusun strategi perang yang efektif, mampu mengorganisir dan memimpin pasukannya dengan baik. Di samping itu, beliau adalah figur tokoh berwatak tegas juga semangat juangnya yang membara, menjadikannya sebagai inspirator bagi rakyat Aceh untuk mempertahankan tanah air mereka.



Gambar 4.12 Cut Meutia

4.4.6 *Studi Properti*

Properti yang digunakan pada perancangan video edukasi "Jejak Perjalanan Indonesia dalam Rupiah" meliputi kekayaan alam dan rumah adat sebagai latar belakang pada perancangan video ini. Latar yang dipilih yakni Gunung Jayapura, Gunung Liangpran Kalimantan, Laut Ujong Kareung, Rumah adat Betawi dan Papua. Peneliti juga menggunakan properti dalam ruangan seperti museum untuk menjadi properti yang peneliti gunakan dalam pembuatan video edukasi ini.



Gambar 4.13 Studi Properti

4.5 Sinematografi

Peneliti menerapkan beberapa prinsip dari sinematografi dalam perancangan video edukasi "Jejak Perjalanan Indonesia dalam Rupiah" diantaranya sebagai berikut.

4.5.1 *Lighting*

Lighting atau pencahayaan pada perancangan video edukasi "Jejak Perjalanan Indonesia dalam Rupiah" mengacu pada cahaya alami matahari yang telah peneliti visualisasikan ke dalam ilustrasi yang dibuat. Peneliti menerapkan penggunaan cahaya matahari pada ilustrasi seolah cahaya yang menembus dari jendela dan dari luar ruangan. Peneliti juga menggunakan beberapa tipe pencahayaan, seperti *top light*, yaitu penempatan cahaya di atas objek dan *side light* yang berarti sumber cahaya berada di samping objek, menimbulkan kesan dramatis dan menambah *depth* pada ilustrasi untuk video edukasi yang dibuat oleh peneliti.

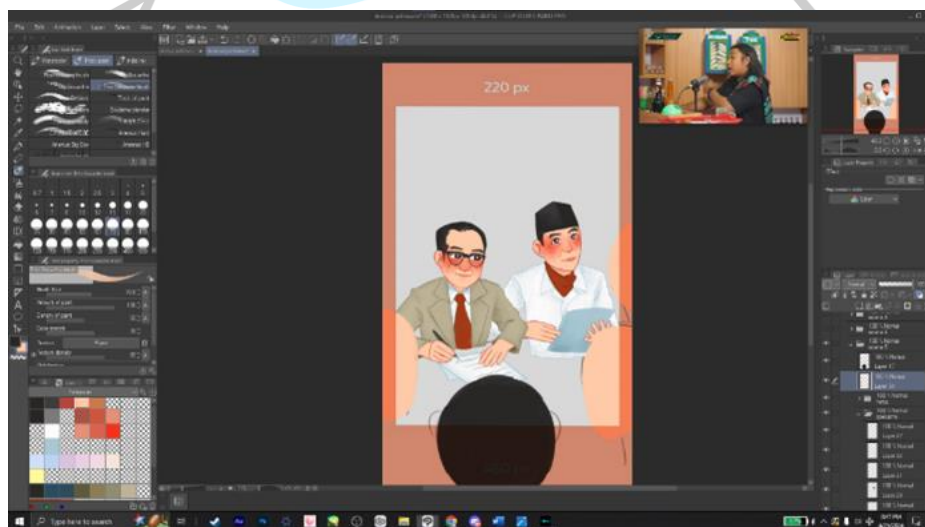
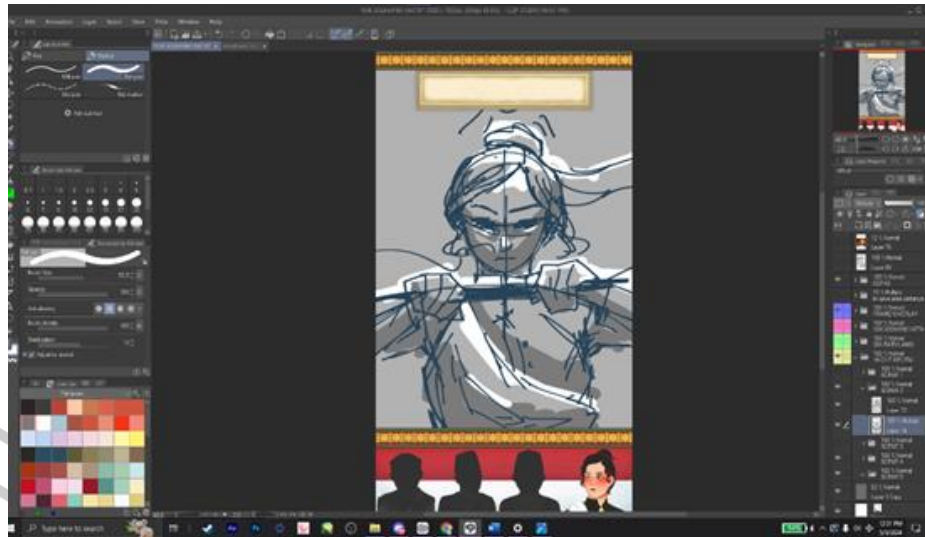


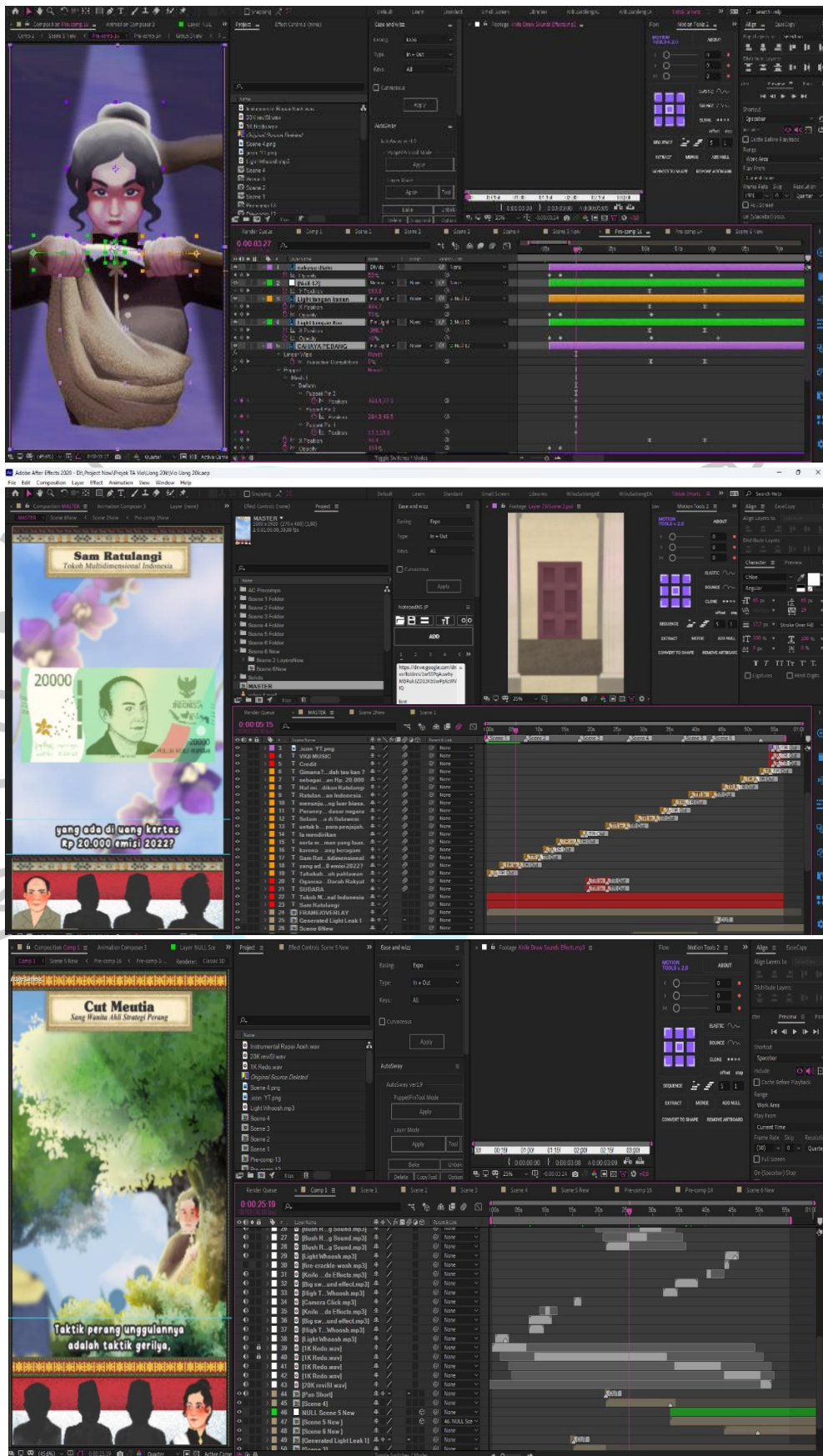
Gambar 4.14 Gambar Penggunaan Cahaya pada Video Edukasi

4.5.2 *Editing*

Peneliti menggunakan perangkat lunak *Adobe After Effect* dan *Premiere Pro* sebagai tempat untuk mengedit video edukasi "Jejak Perjalanan Indonesia dalam

Rupiah". Peneliti juga menggunakan teknik editing seperti *panning*, *motion*, *motion blur*, *puppet tool* dan beberapa efek sederhana untuk transisi *editing* video edukasi ini.





Gambar 4.15 Gambar Proses Pengeditan Video Edukasi dengan Adobe After Effect

4.5.3 Suara/Sound Effect

Peneliti menggunakan *sound effect* pada perancangan video edukasi "Jejak Perjalanan Indonesia dalam Rupiah", seperti suara angin dan suara bel. Untuk latar suara, peneliti menggunakan musik instrumental khas daerah dari masing-masing pecahan rupiah emisi 2022. Peneliti juga menggunakan *voice over* dalam menarasikan materi yang terdapat pada video edukasi yang dibuat.

4.6 Moodboard

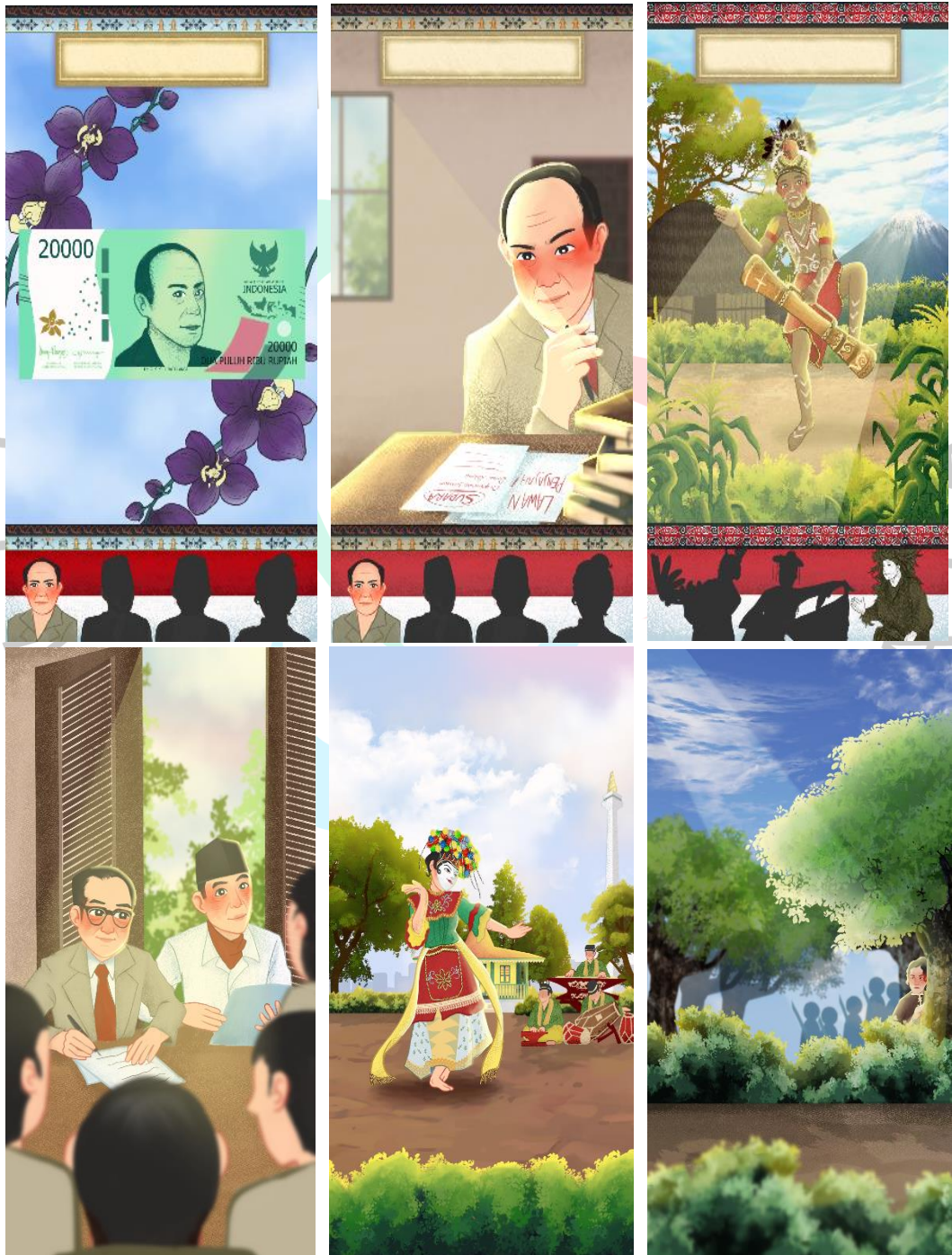
Peneliti memiliki *moodboard* yang berisi referensi warna, *font* hingga *artstyle* yang akan digunakan. Berdasarkan *moodboard* yang telah peneliti susun, video edukasi akan berfokus dengan warna cerah serta ilustrasi pahlawan yang sederhana dengan pemakaian ornamen daerah dan *font* yang ramah untuk anak-anak.



Gambar 4.16 Gambar Moodboard

4.7 Konsep Kreatif & Gaya Desain (*Tone & Manner*)

Konsep kreatif dan gaya desain yang diterapkan oleh peneliti pada perancangan video edukasi ini yaitu adanya ornamen daerah dengan menampilkan alam yang terdapat pada daerah tersebut, serta bunga anggrek dan latar musik yang menggunakan instrumen khas daerah. Gaya desain yang digunakan peneliti adalah *fun, bright* dan *memorable*.

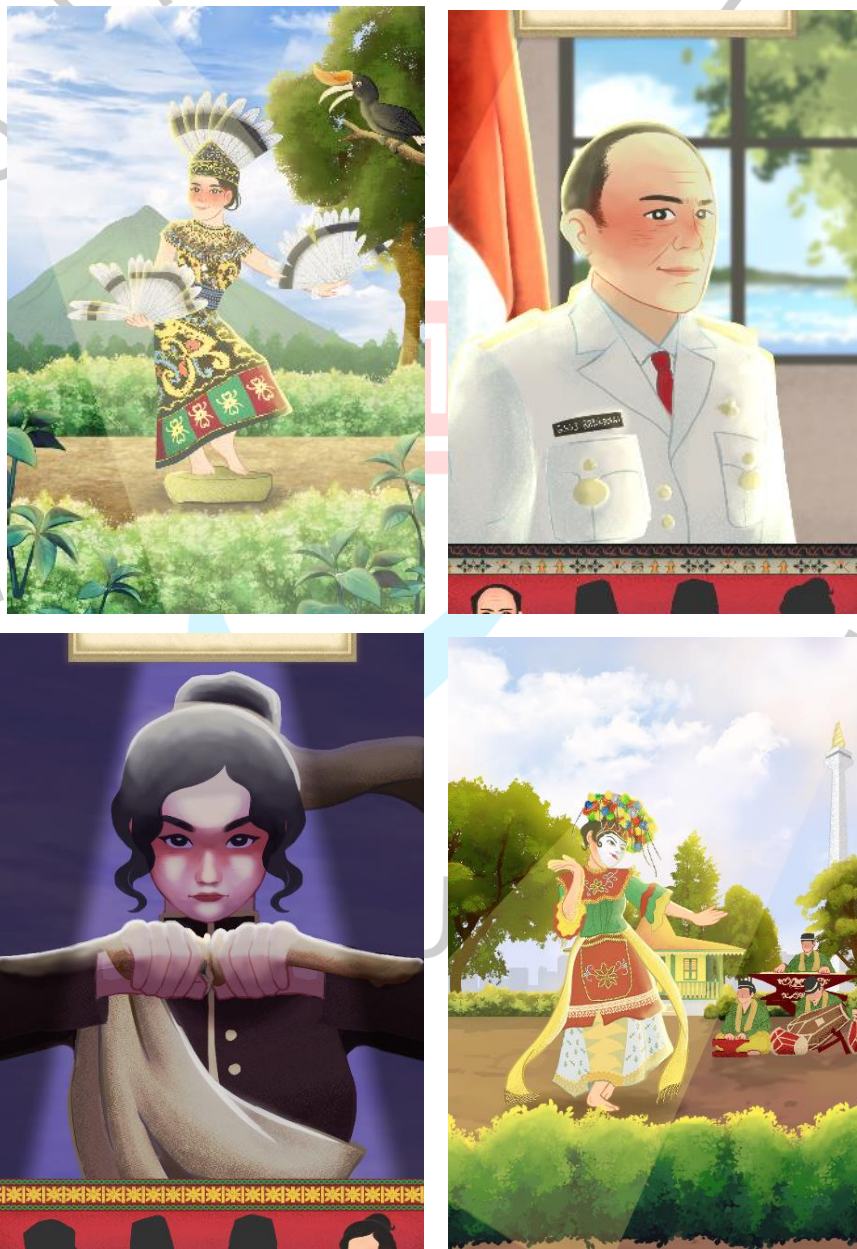


Gambar 4.17 Konsep Kreatif dan Gaya Desain

4.8 Konsep Visual

4.8.1 Visual Utama

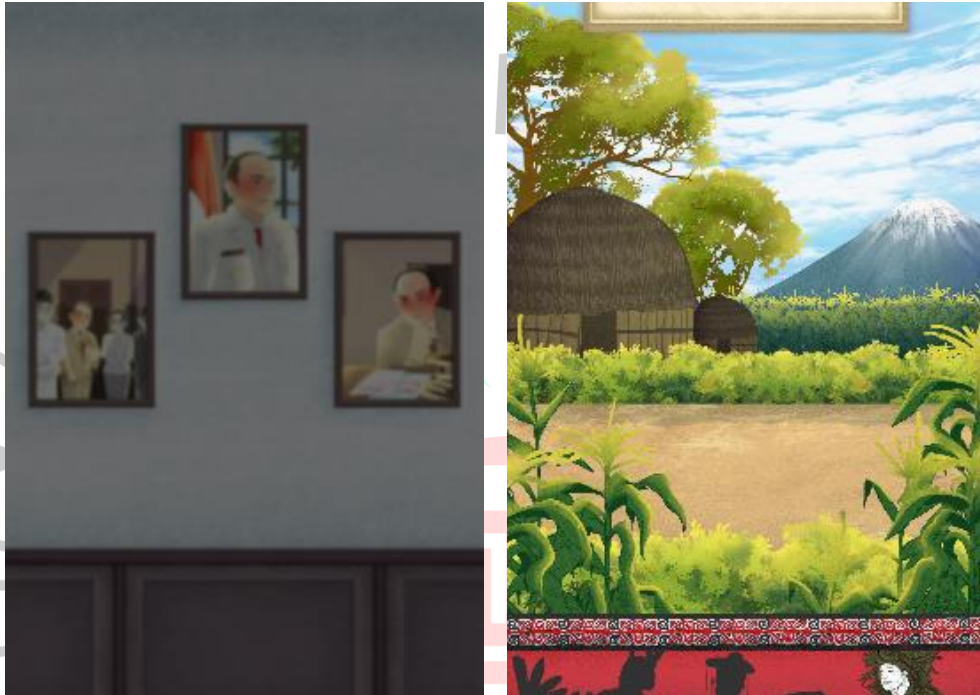
Visual utama pada perancangan video edukasi "Jejak Perjalanan Indonesia dalam Rupiah" yaitu tokoh pahlawan nasional dan penari tarian tradisional yang terdapat pada uang kertas rupiah emisi 2022 dengan menggunakan ilustrasi semi-realis sehingga masih menyisakan beberapa detail dari wajah para pahlawan di emisi rupiah 2022. Ilustrasi semi-realis dapat memperluas imajinasi penonton, memudahkan mereka dalam memahami konsep dan ide yang disampaikan dalam video edukatif.



Gambar 4.18 Visual Utama

4.8.2 Visual Pendukung (*Background & Elemen Estetis*)

Visual pendukung pada perancangan video edukasi "Jejak Perjalanan Indonesia dalam Rupiah" diantaranya berupa keindahan alam di daerah yang termuat di uang kertas rupiah emisi 2022 hingga gedung seperti museum yang menampilkan foto pahlawan nasional.



Gambar 4.19 Visual Pendukung

4.9 Konsep Verbal

4.9.1 *Tagline/Slogan*

Tagline atau slogan yang digunakan pada video ini yaitu “*Tahukah kamu?*” dan ditutup dengan kalimat “*Gimana, sekarang sudah tahu, kan?*” dengan tujuan mengundang rasa penasaran penonton mengenai materi dari video edukasi yang akan dibahas. Teknik ini dinamakan dengan *hook video*. *Hook*, yang dalam bahasa Indonesia berarti "pengait," merupakan elemen pembuka dalam video-video di media sosial yang berfungsi untuk menarik perhatian penonton dalam tiga detik pertama. *Hook* merupakan umpan yang digunakan untuk membuat penonton tertarik dan ingin melanjutkan menonton video hingga akhir.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata pengguna media sosial hanya membutuhkan tiga detik untuk memutuskan apakah mereka akan melanjutkan menonton video tersebut atau menggulir ke video berikutnya. *Hook* dapat menarik

perhatian penonton sejak awal video, membuat mereka lebih cenderung untuk melanjutkan menonton hingga akhir.

4.9.2 *Headline, Sub Headline, dan Body Copy*

Headline pada video tugas akhir ini memaparkan judul dari masing-masing kategori video edukasi, mulai dari nama pahlawan beserta gelarnya, hingga terdapat *subtitle* pada bagian bawah video edukasi untuk mempermudah penonton dalam memahami isi dari video edukasi yang telah dibuat dan mengetahui nama pahlawan beserta gelarnya, serta nama dari tarian tradisional yang sedang dibahas.

4.9.3 *Tipografi/Jenis Huruf*

Tipografi digunakan untuk penelitian judul dan teks narasi pada video edukasi “Jejak Perjalanan Indonesia dalam Rupiah”. Peneliti menggunakan jenis tipografi *sans-serif* dan *serif* dengan ujung yang tumpul serta tidak memiliki ornamen pada ujung huruf dengan tujuan memberikan kesan ramah anak-anak.

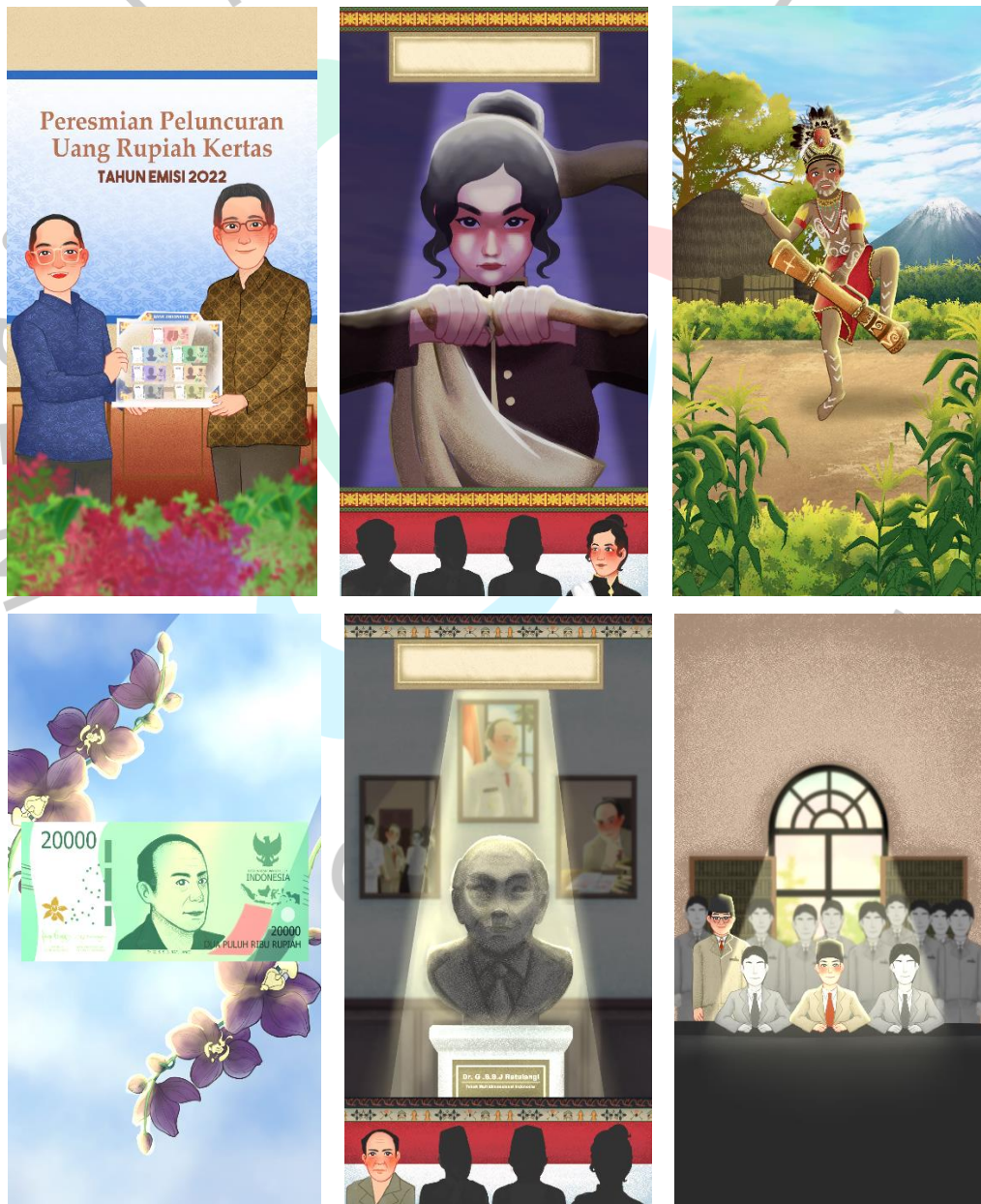


Gambar 4.20 *Tipografi/Jenis Huruf*

4.10 *Konsep Perancangan (Layout & Komposisi)*

Konsep perancangan *layout* dan komposisi pada video yang dirancang oleh peneliti berfokus dengan komposisi tengah atau *centered composition* dengan tujuan memudahkan penonton mengidentifikasi objek utama dan dapat fokus terhadap video edukasi yang dirancang oleh peneliti. Video edukasi yang dirancang oleh peneliti menggunakan *layout* video vertikal. Neurosensus pada jejaring situs

dream.co.id menuliskan artikel “Survei: 87 Persen Anak Indonesia Sudah Kenal *Medsos Sebelum 13 Tahun*” pada 2021 memuat kesimpulan mengenai *YouTube*, *Instagram* dan *TikTok* yang merupakan beberapa di antara media sosial dengan intensitas penggunaan paling tinggi terutama oleh pengguna usia anak-anak di Indonesia. Peneliti juga memanfaatkan algoritma dari satu platform yang ramai digunakan khalayak umum terkhusus bagi anak-anak yaitu *YouTube* sebagai tempat pengunggahan video edukasi tersebut dalam rupa video *YouTube Shorts* karena algoritma *YouTube Shorts* dirancang untuk menampilkan konten yang lebih singkat, interaktif, dan relevan.



Gambar 4.21 Layout dan Komposisi

4.11 Penerapan Desain (*Final Artwork*)

4.11.1 Media Utama

Penerapan desain pada *final artwork* perancangan video edukasi "Jejak Perjalanan Indonesia dalam Rupiah" yaitu dengan menggabungkan seluruh elemen visual dan konsep kreatif yang telah dirancang oleh peneliti. Video dibuka dengan pertanyaan yang membuat penonton penasaran dengan penjelasannya. Selama video berlangsung, terdapat suara latar musik khas daerah serta narator yang membacakan materi. Peneliti juga menggunakan visual uang kertas sebagai *scene* pembuka dan penutup video edukasi.

Penelitian ini melewati serangkaian tahapan dalam membuat karya tugas akhir ini, yaitu diawali oleh tahap pra produksi, kemudian diteruskan ke tahap produksi, dan diakhiri oleh tahap pasca produksi. Awal mula pada tahapan pra produksi dibuka dengan melaksanakan pengamatan terhadap rujukan video-video yang mengulas pembahasan uang kertas rupiah dan pahlawan nasional untuk mendapatkan referensi mengenai tokoh yang akan dibahas serta menyimpulkan visual seperti apa saja yang akan dibuat untuk pembuatan video edukasi tugas akhir ini. Peneliti mulai membuat sinopsis dan *storyline* untuk membuat sebuah gambaran umum terhadap materi dari video edukasi yang akan dibuat. Peneliti selanjutnya melakukan pengembangan konsep karakter dan visual pendukung seperti latar belakang agar semua elemen visual menjadi satu kesatuan yang harmonis. Peneliti kemudian membuat *storyboard* untuk menggambarkan adegan tiap adegan secara visual guna mempermudah peneliti dalam memahami alur dari video serta tata letak setiap *scene* yang akan dibuat.

Peneliti selanjutnya membuat sketsa ilustrasi menggunakan *Clip Studio Paint Pro* yang didasarkan pada *storyboard* yang telah dirancang saat proses sebelumnya dilakukan. Ilustrasi-ilustrasi yang telah selesai dibuat lalu diimpor kedalam *Adobe After Effects* untuk menggerakkan ilustrasi yang sudah dibuat atau memberikan animasi sesuai dengan *storyboard* dan narasi yang telah dirangkai sedemikian rupa.

Tahapan terakhir yaitu tahap pasca produksi. Hal yang diperlukan pada langkah ini ialah melakukan penambahan *voice over*, *sfx* atau efek suara, *subtitle*, serta musik latar video setelah tahap pembuatan animasi selesai. Tahap ini

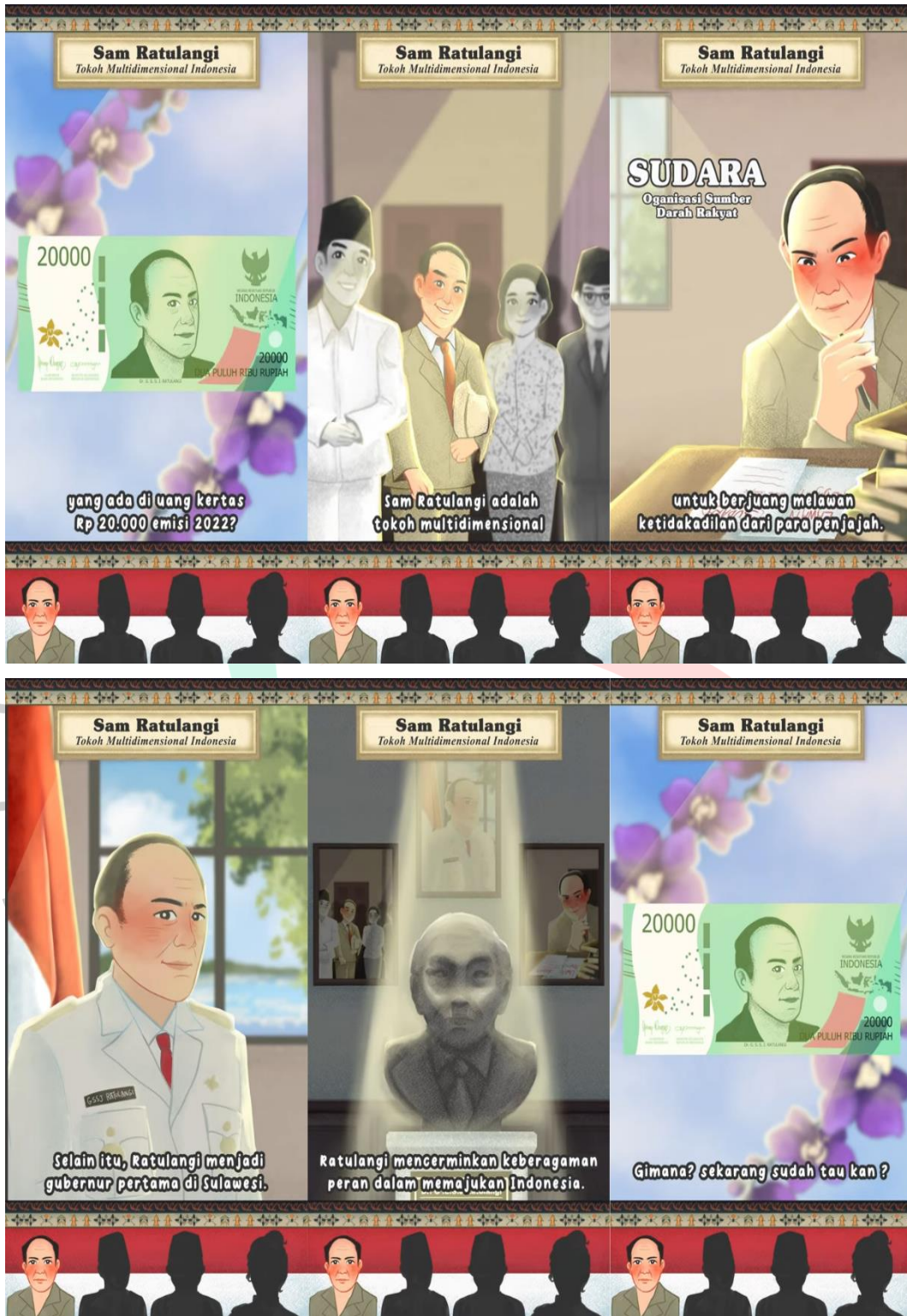
dilakukan melalui *Adobe Premiere Pro*, setelah semua elemen berhasil digabungkan, peneliti menambahkan sentuhan akhir yaitu *scene* kredit pada setiap bagian akhir video. Video edukasi “Jejak Perjalanan Indonesia dalam Rupiah” memiliki total durasi sekitar lima setengah menit, dengan beberapa tampilan visual dari video edukasi “Jejak Perjalanan Indonesia dalam Rupiah” sebagai berikut.



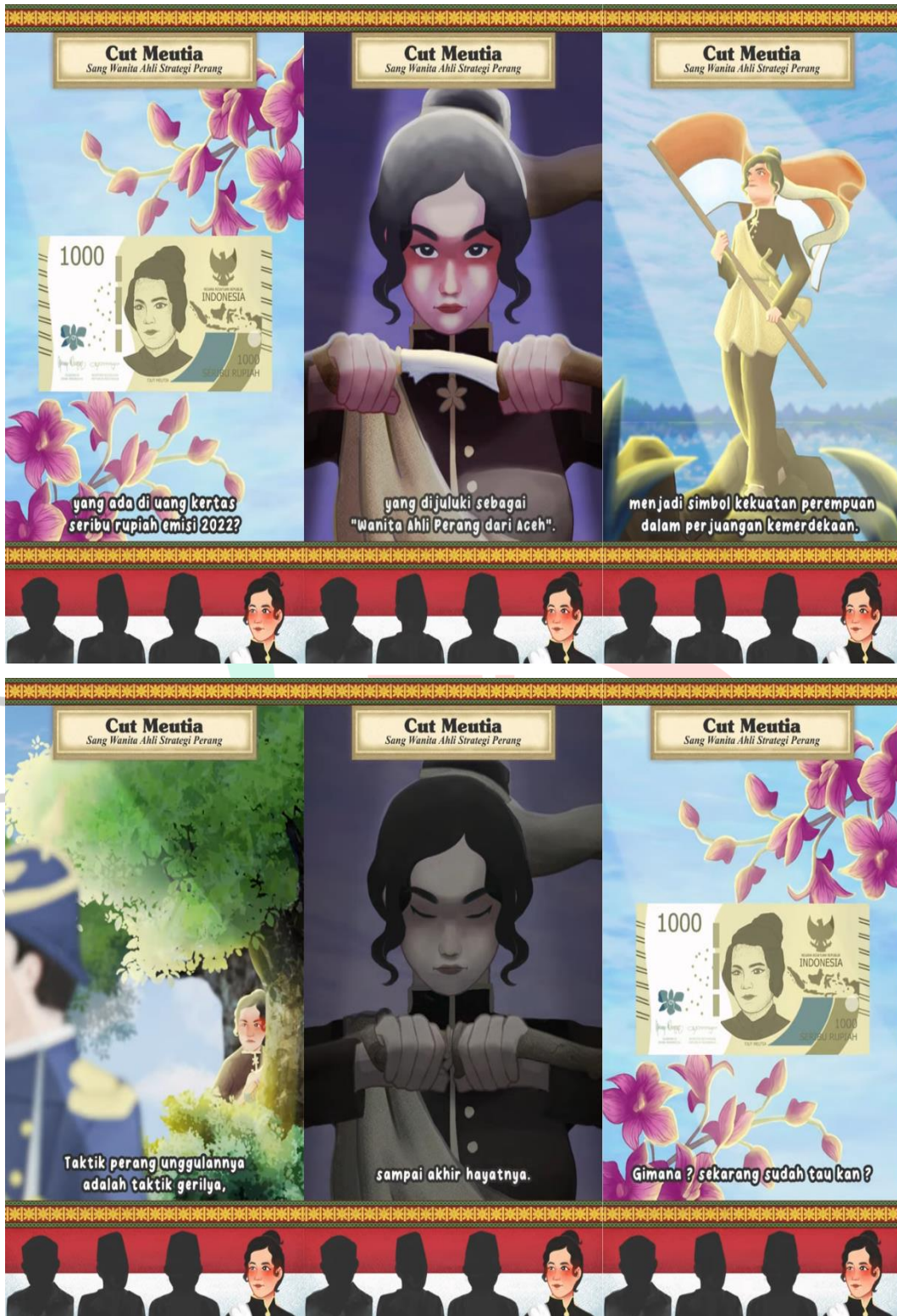
Gambar 4.22 Video Edukasi Fisik Uang Kertas Rupiah Emisi 2022



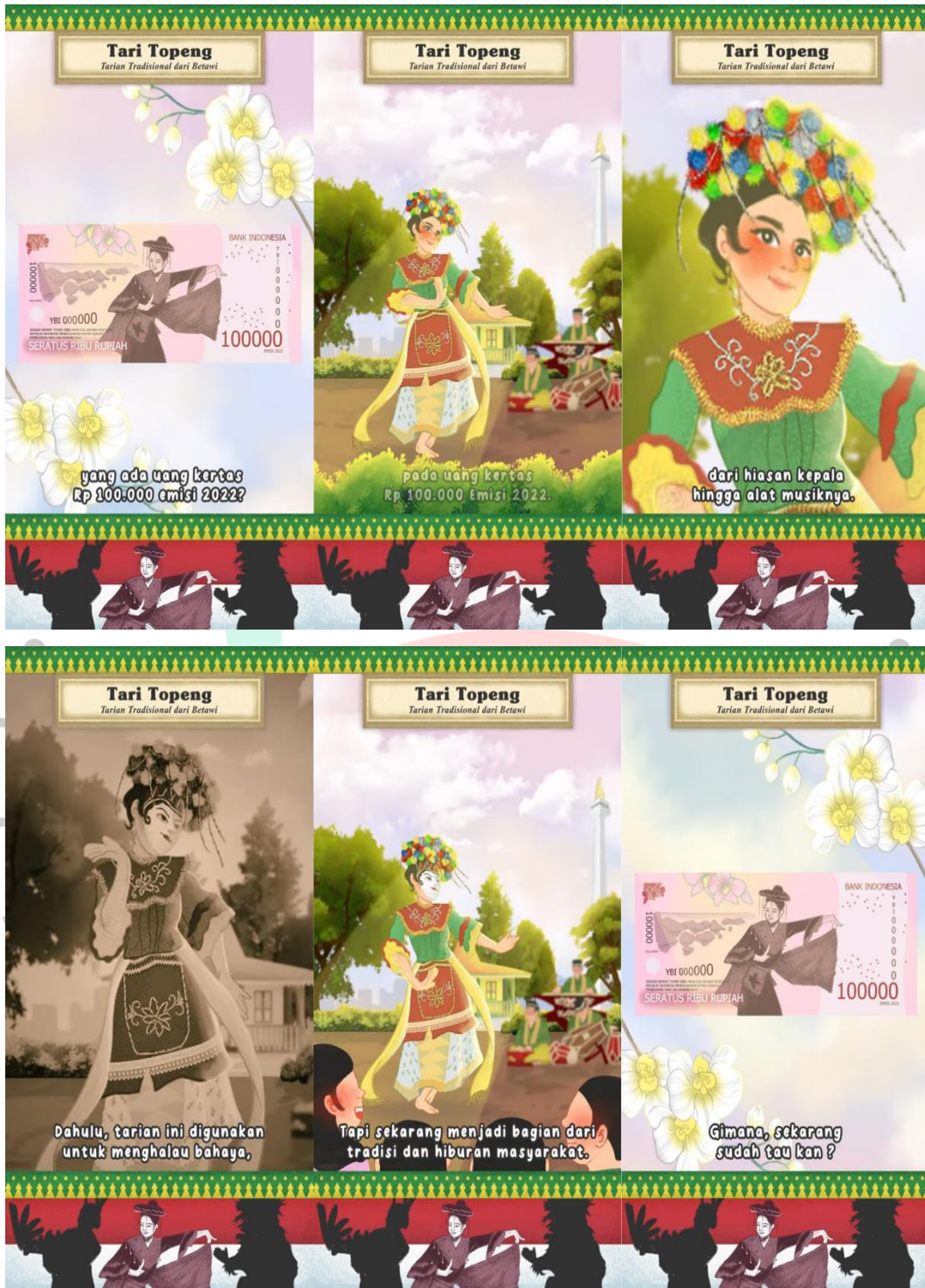
Gambar 4.23 Video Edukasi Pahlawan Nasional pada Pecahan Rp100.000 Emisi 2022



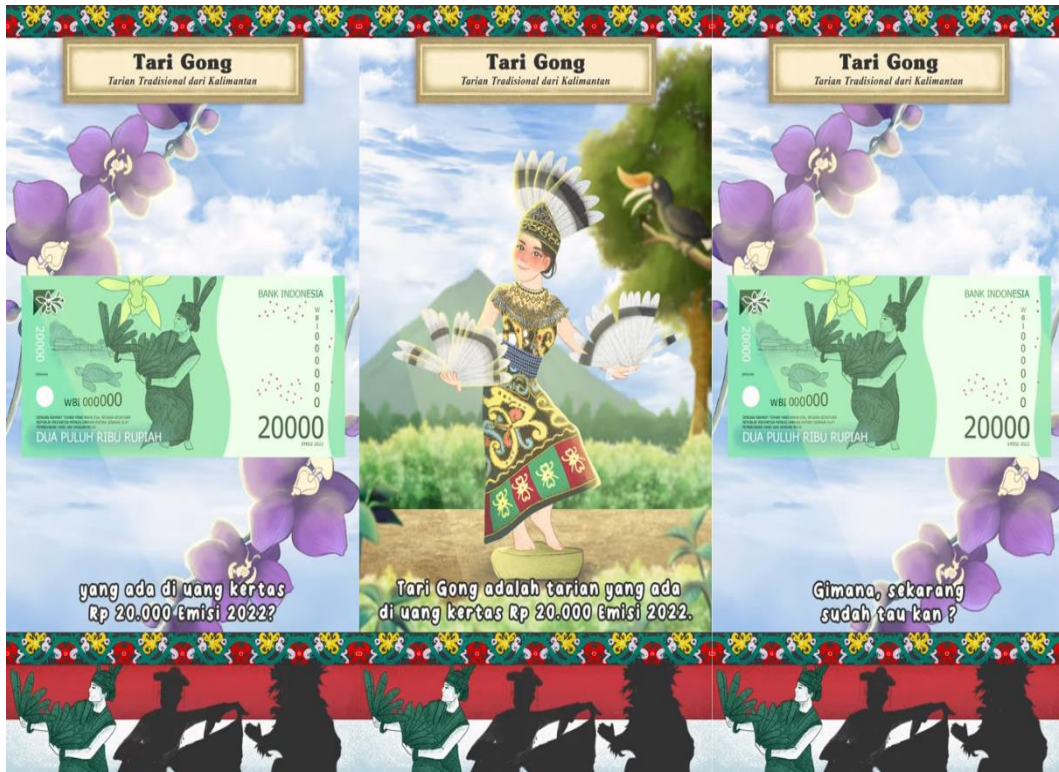
Gambar 4.24 Video Edukasi Pahlawan Nasional pada Pecahan Rp20.000 Emisi 2022



Gambar 4.25 Video Edukasi Pahlawan Nasional pada Pecahan Rp1.000 Emisi 2022



Gambar 4.26 Video Edukasi Tarian Tradisional pada Pecahan Rp100.000 Emisi 2022



Gambar 4.27 Video Edukasi Tarian Tradisional pada Pecahan Rp20.000 Emisi 2022



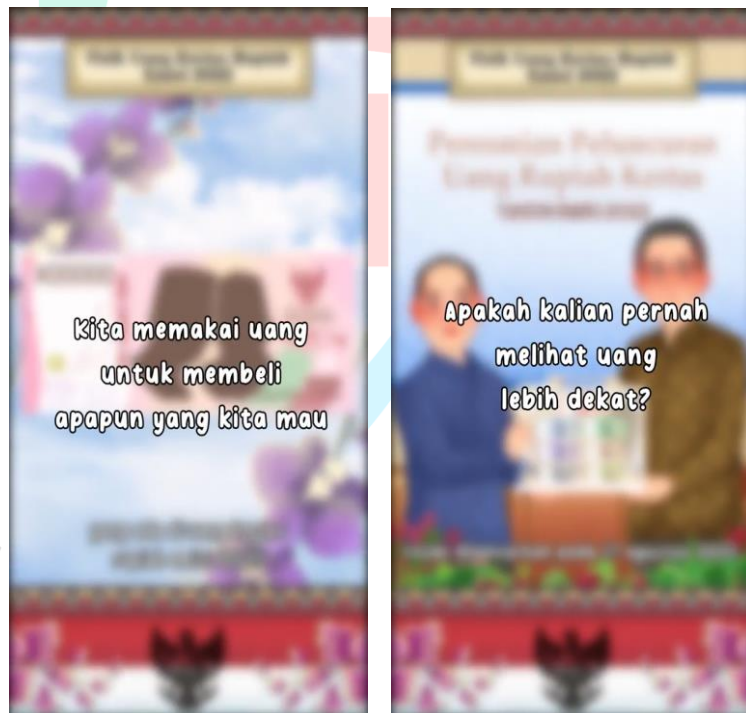
Gambar 4.28 Video Edukasi Tarian Tradisional pada Pecahan Rp1.000 Emisi 2022

4.11.2 Media Pendukung

Peneliti menggunakan *merchandise* sebagai konsep dalam membuat media pendukung dalam tugas kahir ini. *Merchandise* dapat diartikan sebagai suatu barang atau produk yang memiliki tujuan untuk mempromosikan dan mengenalkan suatu produk maupun karya kepada audiens. Perancangan video edukasi “Jejak Perjalanan Indonesia dalam Rupiah” yang dibuat oleh peneliti menggunakan beberapa media pendukung, diantaranya *video teaser*, poster, *instagram post*, *notebook*, stiker, gantungan kunci, *mug*, *totebag*, kipas dan kalender.

1. Video Teaser

Video teaser atau tayangan pratampil adalah sebuah video yang dibuat dengan tujuan untuk menarik perhatian audiens penonton, menggunakan fitur iklan yang terdapat pada sosial media dengan menunjukkan cuplikan yang menarik dari konten video edukasi yang telah dibuat.



Gambar 4.29 Video Teaser

2. Poster

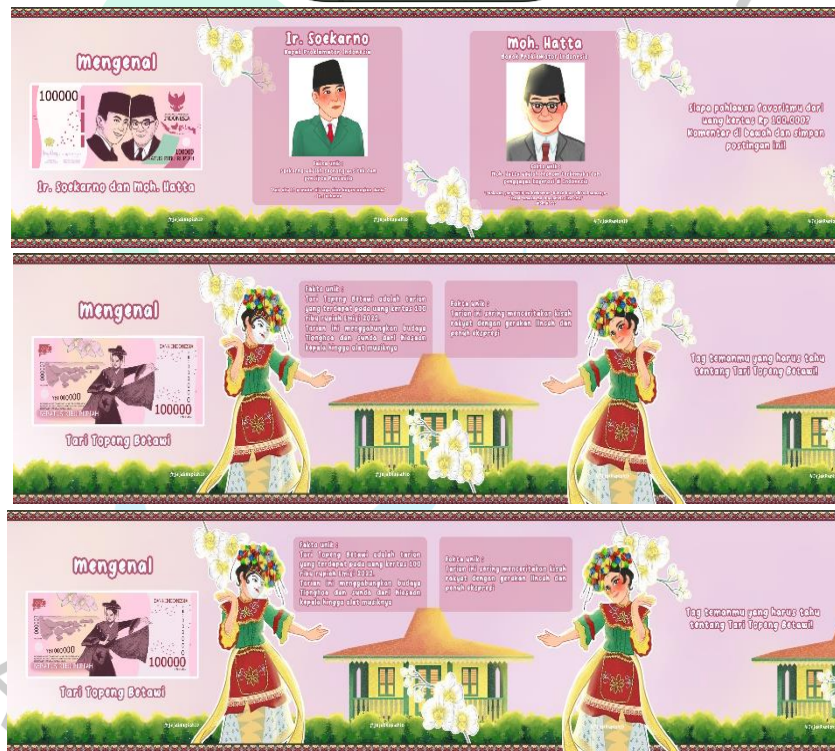
Poster merupakan media publikasi yang digubakan untuk menyampaikan informasi, gagasan, ide, atau hal penting kepada audiens. Peneliti mendesain poster yang menarik mengenai uang kertas rupiah emisi 2022 untuk menarik minat pada target audiens.



Gambar 4.30 Poster

3. Instagram Post

Peneliti menggunakan media sosial yaitu *Instagram* sebagai tempat mengunggah video edukasi yang telah di rancang dalam bentuk *Instagram Reels*. Peneliti juga menggunakan media sosial *Instagram* sebagai sarana untuk menyebarkan informasi dan menjangkau audiens yang dituju serta memberikan peluang untuk memperluas jangkauan audiens menggunakan penargetan iklan yang telah disediakan pada media sosial *Instagram*. Peneliti juga mengunggah konten *Instagram post* yang berisi tentang fakta unik dari materi yang dibahas pada video edukasi yang telah dirancang peneliti.



Gambar 4.31 Instagram Post

4. Notebook

Notebook dapat digunakan untuk membantu siswa-siswi SD dalam mengembangkan berbagai keterampilan, seperti menulis tangan dan membaca. Peneliti menggunakan ukuran *notebook* berukuran A5 atau 21 x 14,8 cm dengan karakter pahlawan nasional pada bagian sampul depan dan tarian tradisional pada sampul belakang beserta dengan penjelasan singkat mengenai tarian tradisional tersebut.



Gambar 4.32 Notebook

5. Stiker

Stiker memiliki ragam kegunaan terutama sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. Stiker dapat memotivasi siswa dalam proses belajar melalui penghargaan atas pencapaian mereka, yang dapat meningkatkan motivasi intrinsik. Penggunaan stiker juga membantu memberikan sentuhan estetika pada pembelajaran yang interaktif dan bersahaja, serta membantu dalam pengenalan konsep-konsep baru seperti bentuk, warna, angka, dan huruf. Aktivitas mengupas dan menempelkan stiker dapat mengembangkan keterampilan motorik halus yang esensial untuk kegiatan menulis. Ukuran stiker yang digunakan oleh peneliti yaitu A5 atau 21 x 14,8 cm dengan menampilkan wajah pahlawan serta tarian dan objek lainnya seperti bunga angrek dan motif ornamen.



Gambar 4.33 Stiker

6. Gantungan Kunci

Gantungan kunci memiliki beberapa fungsi, salah satunya yaitu sebagai alat pembelajaran visual bagi siswa-siswi SD, membantu mereka mengenali konsep dasar melalui gambar edukatif. Peneliti membuat desain gantungan kunci dengan ukuran 6 x 3 cm dan 6 x 6 cm yang berisikan gambar uang kertas rupiah emisi 2022 diantaranya Rp100.000, Rp20.000, dan Rp1.000, serta pahlawan nasional seperti Ir. Soekarno, Moh. Hatta, Sam Ratulangi, dan Cut Meutia dengan tujuan memberikan edukasi terhadap siswa SD mengenai uang kertas rupiah emisi 2022.



Gambar 4.34 Gantungan Kunci

7. Mug

Mug memiliki berbagai fungsi, seperti sebagai alat minum yang praktis untuk siswa sekolah dasar, membantu menjaga hidrasi mereka. *Mug* juga dapat digunakan sebagai media edukatif melalui desain gambar yang terdapat pada permukaan *mug*.



Gambar 4.35 Mug

8. Totebag

Totebag memiliki peran dalam menyampaikan edukasi kepada anak sekolah dasar melalui desain grafis dan pesan-pesan pendidikan yang dapat menarik perhatian mereka. Peneliti menggunakan *totebag* berukuran 29,5 x 38,5 cm.



Gambar 4.36 Totebag

9. Kipas

Kipas memiliki peran dalam menyajikan edukasi kepada anak-anak sekolah dasar secara menarik dan interaktif. Biasanya, kipas dihiasi dengan gambar-gambar edukatif seperti huruf, angka, atau gambar, yang memfasilitasi proses belajar visual. Peneliti menggunakan kipas

berukuran 15 x 15 cm dengan gambar bagian depan yaitu pahlawan dan tarian nasional yang terdapat pada uang kertas rupiah emisi 2022 dan pada bagian belakangnya terdapat logo dari judul video edukasi yang dibuat oleh peneliti.



Gambar 4.37 Kipas

10. Kalender

Kalender memiliki peran signifikan dalam pendidikan anak-anak sekolah dasar dengan menyediakan pemahaman terhadap waktu, hari, bulan, dan tahun. Penggunaan kalender juga dapat menjadi sarana pembelajaran mengenai pahlawan nasional dan warisan budaya seperti tarian tradisional, yang diilustrasikan dalam uang rupiah emisi 2022 oleh peneliti yang menggunakan kalender berukuran 14,8 x 21 cm.



Gambar 4.38 Kalender