

## **BAB IV**

### **STRATEGI KREATIF**

#### **4.1 Strategi Komunikasi**

Strategi komunikasi yang akan digunakan dalam perancangan video "Kisah Bobit Si Boneka Karet" ini menggabungkan pendekatan rasional dan emosional. Pendekatan rasional akan diterapkan melalui pesan verbal yang disajikan dalam bentuk cerita. Tujuan ini untuk memberikan pemahaman kepada anak-anak tentang pesan mengenai memahami makna penerimaan diri dan menghargai perbedaan. Pendekatan emosional diimplementasikan melalui visual dan penambahan gerakan animasi pada video untuk mendorong target merasakan empati terhadap karakter dalam cerita.

#### **4.2 Analisis *Segmentation, Targetting, dan Posistioning***

Menerapkan analisa *Segmentation, Targeting, dan Positioning* pada video "Kisah Bobit Si Boneka Karet":

##### *1. Segmentation*

- Segmentasi demografis video dibuat terutama untuk anak-anak usia 6-10 tahun yang sedang mengenyam pendidikan dasar. Tidak ada batasan jenis kelamin, sehingga dapat diakses baik anak laki-laki maupun perempuan.
- Segmentasi psikografis ditujukan untuk anak-anak yang memiliki perilaku kurang percaya diri dan menyukai video dengan pergerakan animasi karakter.
- Segmentasi geografis pada video ini untuk sekolah dasar swasta atau negeri yang memiliki alat mendukung untuk bisa mengakses video.

##### *2. Targetting*

Target pengguna yaitu anak-anak umur 6-10 tahun yang sedang membutuhkan hiburan dan orang tua atau guru yang butuh konten kepada anaknya agar bisa mengajarkan nilai-nilai positif.

##### *3. Positioning*

Memposisikan video “Kisah Bobit Si Boneka Karet” sebagai sarana hiburan yang juga membawa pesan dan nilai positif untuk mendukung perkembangan karakter anak-anak.

### 4.3 Analisis SWOT

Tabel IV.1 Analisis SWOT

<b>Faktor Internal</b> <b>Faktor Eksternal</b>	<b><i>Strengths:</i></b>	<b><i>Weaknesses:</i></b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cerita Bobit menyampaikan pesan moral positif dan mendidik sesuai kebutuhan perkembangan anak.</li> <li>• Video bisa diakses kapan dan dimana saja, dengan tambahan pergerakan animasi dan audio yang meningkatkan kejelasan cerita visual.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perangkat seperti smartphone, tablet, atau computer dibutuhkan untuk melihat video.</li> <li>• Video tergantung pada pemahaman visual anak-anak, sehingga kurang efektif untuk anak-anak yang memiliki preferensi belajar berbeda.</li> </ul>
<b><i>Opportunities:</i></b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memanfaatkan pesan video dan aksesibilitas untuk kolaborasi dengan media lain guna memperluas jangkauan pendidikan karakter anak.</li> <li>• Penggunaan animasi dan audio untuk promosi di media sosial, menarik lebih banyak penonton.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kolaborasi dengan platform media lain untuk menyediakan perangkat yang mendukung akses video.</li> <li>• Diversifikasi konten untuk mengakomodasi berbagai preferensi belajar anak-anak melalui media sosial.</li> </ul>

<p style="text-align: center;"><b>Threats:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Persaingan dengan video lainnya untuk anak yang memiliki pesan moral serupa.</li> <li>• Akses internet untuk melihat video.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menonjolkan keunikan cerita Bobit dan kualitas animasi untuk bersaing dengan video lainnya.</li> <li>• Distribusi alternatif bagi yang memiliki keterbatasan akses internet.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buat versi <i>offline</i> atau unduhan video untuk mengatasi keterbatasan akses internet.</li> <li>• Alternatif perangkat atau solusi akses bagi anak-anak dengan keterbatasan teknologi.</li> </ul>
--	--	---

#### 4.4 Analisa Model 5W+1H

1. *What*

Video “Kisah Bobit Si Boneka Karet” bertujuan untuk menyajikan cerita visual dengan lebih jelas dan meningkatkan kejelasan pesan moral agar lebih dapat dipahami dan meresap dalam pengalaman penonton.

2. *Where*

Menentukan di mana video animasi ini akan dipublikasikan atau promosikan ke media sosial khusus untuk melihat berbagai video.

3. *When*

Mempertimbangkan waktu yang tepat untuk peluncuran dan penerimaan terbaik dari target audiens.

4. *Who*

Target yang ditargetkan untuk video animasi ini adalah anak-anak dengan umur dari 6-10 tahun.

5. *Why*

Menganalisa mengapa pentingnya memberikan nilai moral pada anak-anak melalui media video.

6. *How*

Menggunakan teori alih wahana dalam proses perancangan dari buku cerita menjadi video animasi.

## 4.5 Proses Tahapan Perancangan

### 4.5.1 Sinopsis Cerita

Cerita “Kisah Bobit Si Boneka Karet” adalah kisah tentang seorang boneka bernama Bobit yang merasa kesepian dan diabaikan oleh pemiliknya, Ian, karena kebiasaannya yang terus melompat-lompat. Suatu malam, Bobit merasa sedih dan sendirian, hingga bertemu dengan Singa, boneka baru Ian, yang mengajaknya untuk bergabung dalam pertunjukan malam itu. Dalam pertunjukan itu, Bobit menemukan keberanian untuk melompat-lompat tinggi, memukau penonton mainan lainnya. Setelah pertunjukan selesai, Bobit merasa penuh kepercayaan diri dan bahagia dengan bakat uniknya. Ketika malam berikutnya, Bobit memperlihatkan aksi lompatan tingginya kepada Ian, yang membuat Ian takjub dan bahagia. Akhirnya, Bobit menyadari bahwa keunikan dirinya adalah kelebihan yang membuatnya dicintai, dan tidak lagi merasa kesepian di antara mainan-mainan lainnya.

### 4.5.2 Storyline

*Storyline* adalah garis besar atau alur cerita yang mencakup urutan peristiwa dan perkembangan yang terjadi dalam sebuah narasi atau karya sastra. Elemen dalam *storyline* mencakup pengenalan karakter, konflik, klimaks, dan penyelesaian. Berikut *storyline* untuk video “Kisah Bobit Si Boneka Karet”:

Tabel IV.2 Alur Cerita

<b>Pengenalan</b>	Bobit, seorang boneka yang sering diabaikan oleh Ian karena kebiasaannya yang terus melompat-lompat, merasa kesepian di antara mainan-mainan lainnya.
<b>Konflik</b>	Suatu malam, Bobit merasa sedih dan sendirian, hingga bertemu dengan Singa, boneka baru Ian, yang mengajaknya untuk bergabung dalam pertunjukan malam itu.
<b>Klimaks</b>	Dalam pertunjukan, Bobit menemukan keberanian untuk melompat-lompat tinggi, memukau penonton mainan lainnya, dan merasa penuh kepercayaan diri serta bahagia dengan bakat uniknya.
<b>Penyelesaian</b>	Pada malam berikutnya, Bobit memperlihatkan aksi lompatan tingginya kepada Ian, yang membuat Ian takjub dan bahagia. Bobit kemudian menyadari bahwa keunikan dirinya adalah

	kelebihan yang membuatnya dicintai, dan tidak lagi merasa kesepian di antara mainan-mainan lainnya.
--	---

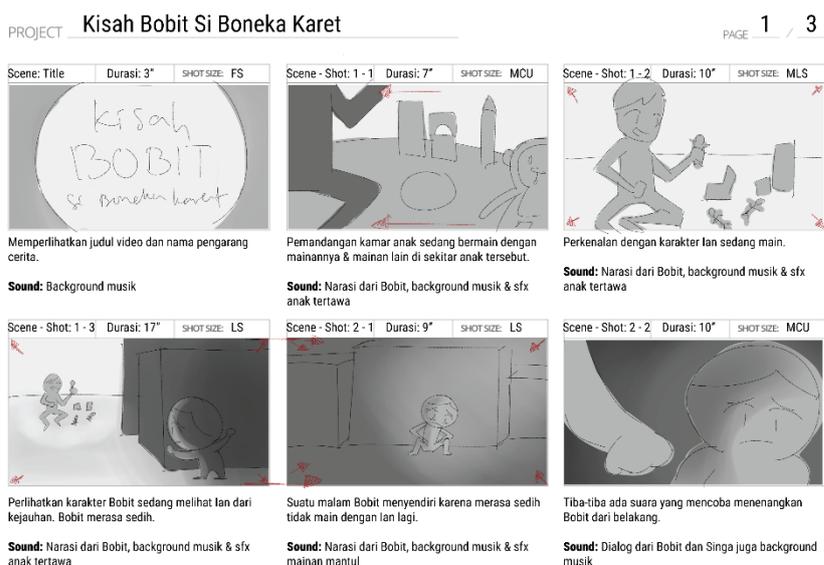
### 4.5.3 Shootlist

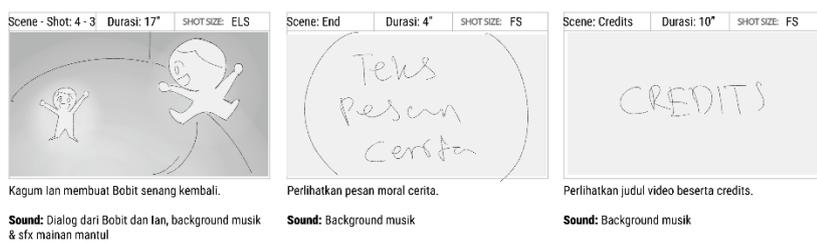
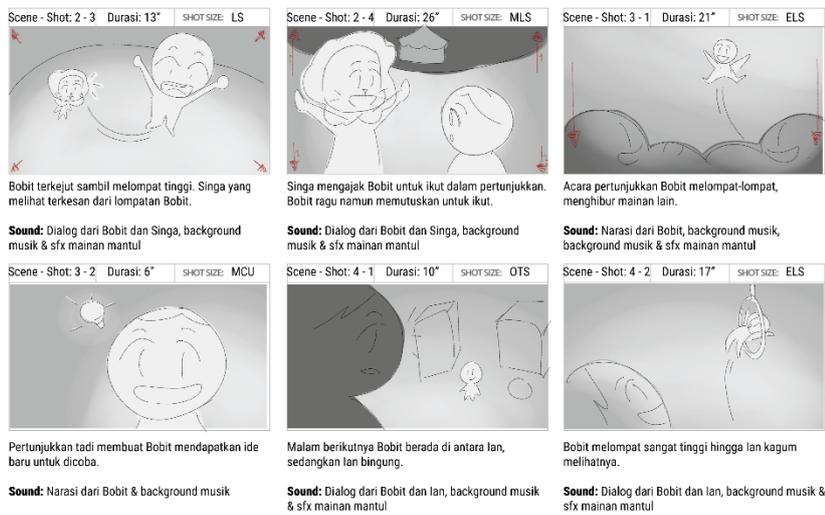
Tabel IV.3 Shotlist

Scene	Deskripsi Adegan	Banyak Shot
Scene 1	Perkenalan Ian dan Bobit	3
Scene 2	Konflik Bobit yang sedih dan Singa mengajak Bobit untuk ke pertunjukannya	4
Scene 3	Bobit melakukan aksinya saat pertunjukan dan mendapatkan ide menarik.	2
Scene 4	Malam berikutnya Bobit melompat untuk menghibur Ian dan akhirnya Bobit sangat bahagia.	3

### 4.5.4 Storyboard

Storyboard adalah serangkaian gambar atau sketsa yang disusun secara berurutan untuk menceritakan cerita atau skenario secara visual. Berikut storyboard untuk alur visual yang digunakan untuk perancangan video animasi “Kisah Bobit Si Boneka Karet”:





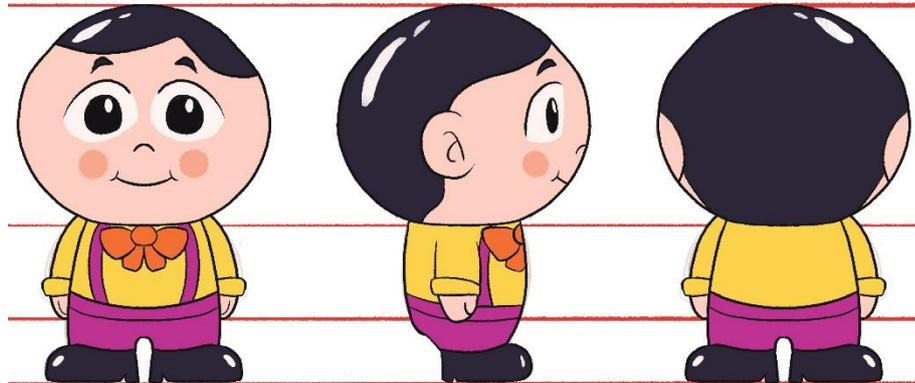
Gambar IV.1 Storyboard Video

## 4.5.5 Studi Karakter

### 1. Bobit

Karakter utama pada cerita adalah Bobit yang diperlihatkan sebuah boneka karet menyerupai anak laki-laki atau manusia. Bobit merupakan karakter protagonis dalam cerita yang memiliki sifat baik dan energik.

# Bobit

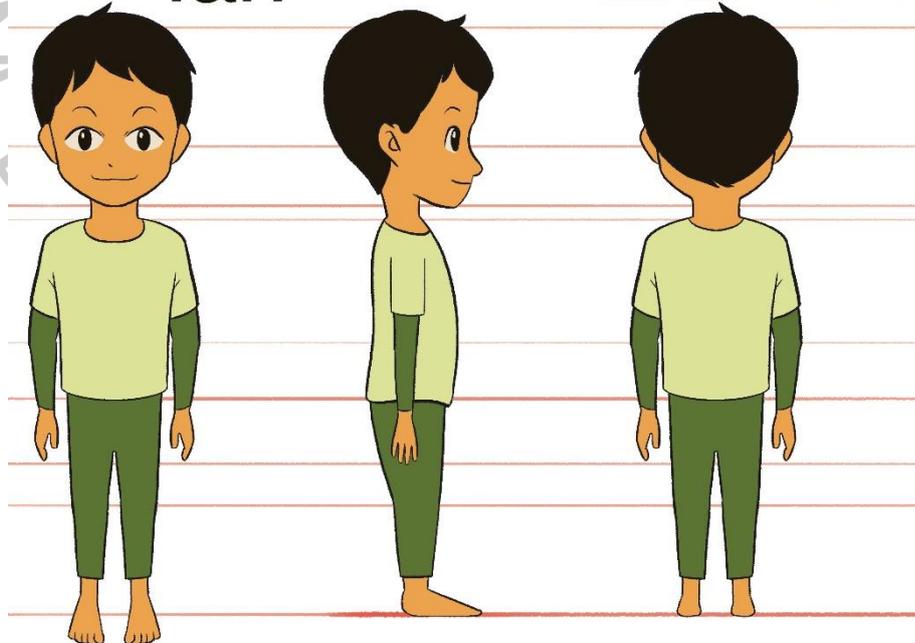


Gambar IV.2 Karakter Desain Bobit

## 2. Ian

Karakter pendukung pertama dalam cerita ini yaitu Ian. Ian merupakan karakter anak laki-laki berumur tujuh tahun yang ceria dan gemar bermain dengan mainannya. Ian juga pemilik boneka dari Bobit dan Singa.

# Ian

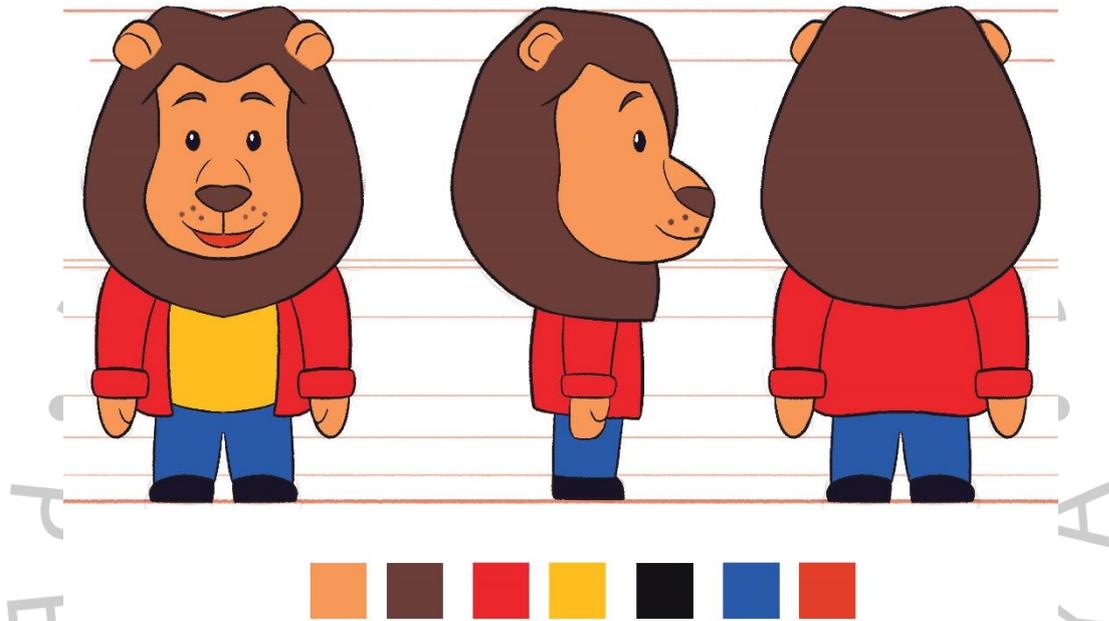


Gambar IV.3 Karakter Desain Ian

### 3. Singa

Karakter pendukung kedua dalam cerita ini bernama Singa. Singa memiliki sifat baik hati dan peduli terhadap sesama temannya. Singa merupakan boneka yang berbentuk seperti hewan singa.

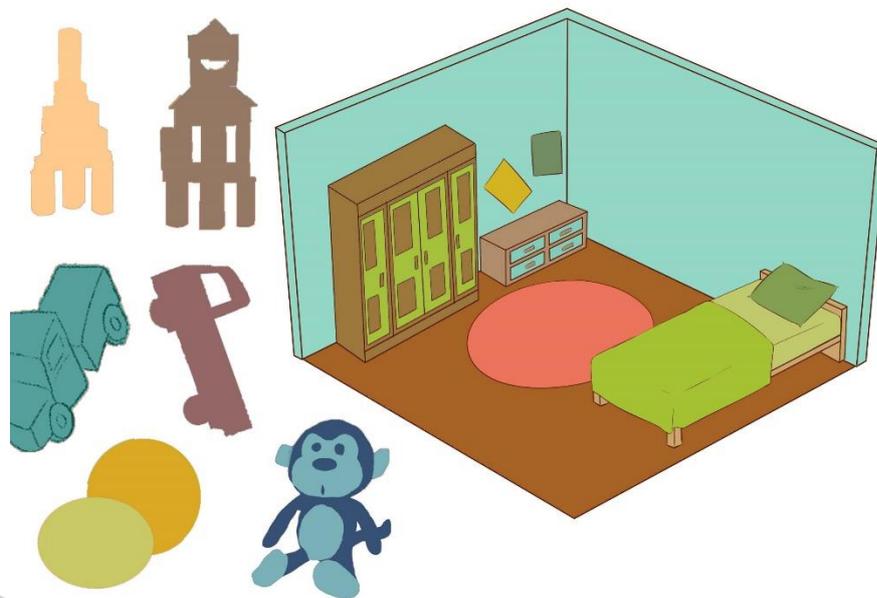
## Singa



Gambar IV.4 Karakter Desain Singa

#### 4.5.6 Studi Properti

Properti pada cerita ini berupa objek-objek pada sebuah ruang kamar anak. Objek tersebut seperti tempat tidur, meja belajar, lemari pakaian, rak penyimpanan, dan sebagainya. Mainan karakter Ian juga ditunjukkan pada ruangan memperlihatkan kesenangan kegiatan Ian saat di kamar berdasarkan isi cerita. Suasana ruang kamar karakter Ian diperlihatkan nyaman dan rapih.



Gambar IV.5 Desain Kamar dan Properti

## 4.6 Sinematografi

### 4.6.1 *Lighting*

Penggunaan *lighting* (pencahayaan) sangat penting dalam konteks pembuatan video. Pencahayaan dapat memengaruhi suasana, suasana hati, fokus perhatian, dan interpretasi visual dari suatu ruang atau objek. Pencahayaan pada video "Kisah Bobit Si Boneka Karet" menggunakan cahaya buatan dari lampu ruangan sebab latar suasana diceritakan saat malam hari.

### 4.6.2 *Suara*

Video "Kisah Bobit Si Boneka Karet" menggunakan suara berupa *voice over*, musik, dan efek suara. *Voice over* merupakan narasi yang dibawakan oleh seorang narator yaitu karakter Bobit dalam menceritakan cerita. Dialog juga dipakai untuk suara interaksi antara karakter dalam cerita. Musik digunakan untuk memberikan tambahan suasana pada pembawaan cerita.

## 4.7 *Moodboard*

*Moodboard* adalah alat yang berguna dalam industri desain, pemasaran, dan kreatif lainnya untuk menyampaikan konsep visual, gaya, dan suasana yang diinginkan untuk proyek tertentu. *Moodboard* untuk video "Kisah Bobit Si Boneka

Karet" menggunakan referensi dari visual buku cerita kisah Bobit dan visual lainnya untuk *background* kamar serta karakter.



Gambar IV.6 Moodboard

#### 4.8 Konsep Kreatif & Gaya Desain

Gaya ilustrasi menggunakan jenis ilustrasi kartun. Berdasarkan teori ilustrasi, kartun merupakan jenis ilustrasi yang digambarkan dengan gaya tidak realistis atau semi-realis. Gaya kartun lebih memikat pada anak-anak karena karakter dalam cerita terdapat benda atau objek yang dapat berbicara seperti manusia. Warna yang akan dipakai pada video "Kisah Bobit Si Boneka Karet" merupakan pemilihan berbagai warna yang memiliki saturasi yang cerah. Warna yang cerah membuat video lebih menarik perhatian untuk anak-anak. Pemilihan warna juga berdasarkan observasi perbandingan dengan video yang ditargetkan bagi anak-anak.

#### 4.9 Konsep Visual

##### 4.9.1 Visual Utama

Visual utama yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah video animasi. Jenis animasi yang digunakan yaitu animasi 2D dengan teknik *puppet*. Animasi 2D dengan teknik *puppet*, juga dikenal sebagai animasi *puppet* atau

animasi *bone*, adalah teknik animasi di mana karakter atau objek digerakkan menggunakan rangka atau kerangka tulang (*skeleton*) yang tersembunyi di balik gambar 2D. Teknik ini berbeda dengan animasi tradisional di mana setiap *frame* secara manual digambar ulang untuk menggambarkan gerakan karakter.

#### 4.9.2 Visual Pendukung

Visual pendukung yang dirancang berupa *background* suasana ruang kamar anak laki-laki dengan berbagai mainan di sekitar ruangan.



Gambar IV.7 Background Kamar Ian

#### 4.10 Konsep Verbal

Konsep verbal pada tema video "Kisah Bobit Si Boneka Karet" yang diangkat yaitu pesan mengenai penerimaan diri dan menghargai perbedaan. Hal ini bertujuan untuk menumbuhkan pendidikan karakter anak.

##### 4.10.1 Tagline/Slogan

*Tagline*/slogan untuk cerita "Kisah Bobit Si Boneka Karet" digunakan dalam media utama dan pendukung sebagai inti pesan cerita. *Tagline* membantu membedakan merek dari kompetitor, membangun identitas merek, dan menciptakan hubungan emosional dengan audiens. Kalimat slogan yang dipakai adalah "Keunikanmu Bisa Menjadi Kelebihanmu".

##### 4.10.2 *Headline*, dan *Bodycopy*

*Headline* berupa judul cerita yang ditampilkan pada awal video. *Bodycopy* berupa teks dialog yang ditampilkan selama durasi video untuk membantu memahami suara pada video.

### 4.10.3 Tipografi/Jenis Huruf

Pemakaian tipografi digunakan pada penulisan judul dan teks dialog pada video dan media pendukung. Jenis tipografi yang dipilih adalah jenis *sans-serif*. Tipografi *sans-serif* tidak memiliki titik kait pada ujung hurufnya, sehingga memiliki kesan minimalis dan modern. Nama *font* yang digunakan terdapat dua yaitu *font* Cookbook dan Super Buble.

Cookbook

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNnOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz

**SUPER BUBBLE**

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**

Gambar IV.8 Pemakaian Font

### 4.11 Konsep Perancangan (*Layout & Komposisi*)

- Tata letak video dirancang menyesuaikan dengan panduan *safe zone* video. *Safe zone* video adalah area di dalam layar atau *frame* video di mana konten yang penting atau informasi kunci sebaiknya ditempatkan. *Safe zone* video sangat penting untuk memastikan bahwa teks, grafik, atau elemen penting lainnya tidak terpotong atau terpotong saat ditampilkan di layar perangkat yang berbeda. Panduan ini membantu memastikan bahwa pesan atau informasi yang ingin disampaikan dalam video tetap terbaca dan mudah dipahami oleh penonton.



Gambar IV.9 Penggunaan *Safe Zone*

## 4.12 Penerapan Desain (*Final Artwork*)

### 4.12.1 Media Utama

Proses pembuatan video animasi dimulai dengan melakukan observasi terhadap buku "Kisah Bobit Si Boneka Karet" untuk memahami isi cerita, pesan moral, karakter, dan visual yang ada di dalam buku. Cerita dari buku setelah itu mengalami proses perubahan menjadi format video. Langkah pertama dalam proses pra produksi adalah membuat sinopsis dan *storyline*, yang memberikan gambaran umum tentang alur cerita yang akan diangkat ke dalam video.

Konsep karakter dan visual latar belakang kemudian dikembangkan untuk memastikan semua elemen visual sesuai dengan cerita dan pesan yang ingin disampaikan. Selanjutnya, *storyboard* dibuat untuk merencanakan adegan demi adegan secara visual, agar pada tahap produksi dapat memahami alur dan tata letak setiap *scene*.

- Langkah berikutnya pada tahap produksi adalah membuat sketsa dan ilustrasi berdasarkan *storyboard* menggunakan Adobe Photoshop. Ilustrasi yang sudah selesai lalu diimpor ke dalam After Effects, di mana animasi dibuat dan gerakan disesuaikan dengan audio yang telah dipersiapkan sebelumnya.

Tahap terakhir pada pasca produksi, proses animasi yang telah selesai akan diberi efek dan pengoreksian warna yang sesuai suasana *scene*. Hasil *scenes* tersebut kemudian diekspor dan dimasukkan ke dalam Adobe Premiere untuk digabungkan dengan *voice over*, suara latar, serta tambahan adegan seperti *opening title* dan kredit pada akhir video. Video animasi berjudul "Kisah Bobit Si Boneka Karet" memiliki durasi kurang lebih tiga menit. Berikut beberapa tampilan visual dari video.



Gambar IV.10 Adegan dalam Video

#### 4.12.2 Media Pendukung

Konsep visual pendukung yang akan digunakan yaitu penggunaan *merchandise*. *Merchandise* merupakan produk atau barang yang memiliki desain tertentu dan fungsinya sebagai alat promosi untuk memperkuat citra merek melalui aktivitas pemasaran. Media pendukung yang digunakan yaitu poster, video singkat, dan media sosial, sedangkan *merchandise* meliputi stiker, poster, *artbook* stiker, gantungan kunci, pin, dan *notebook*.

##### 1. Poster

Poster berfungsi sebagai alat visual yang efektif untuk menarik perhatian dan mengomunikasikan informasi penting kepada audiens. Desain yang menarik dan pesan yang jelas pada poster dapat membangkitkan minat, mempengaruhi sikap, dan mendorong tindakan dari target audiens.



Gambar IV.11 Poster

##### 2. Video Singkat

Video singkat berfungsi sebagai alat promosi untuk menarik perhatian audiens dalam waktu singkat. Durasi yang terbatas, video singkat memberikan sekilas informasi atau cuplikan menarik dari konten utama. Tujuannya adalah untuk membangkitkan rasa ingin tahu dan

antusiasme. Video singkat memiliki hasil sebanyak empat video dengan durasi masing-masing sekitar 40 detik.



Gambar IV.12 Video Singkat

### 3. Media Sosial

Media sosial merupakan salah satu alat promosi yang efektif karena dapat mencapai banyak audiens secara luas. Promosi dapat dilakukan secara interaktif dan *real-time*, memungkinkan respons langsung dari audiens. Media sosial juga memungkinkan penargetan iklan yang terarah berdasarkan karakteristik demografis, minat, dan perilaku pengguna, sehingga pesan promosi dapat mencapai target dengan lebih efektif.



Gambar IV.13 Mockup Media Sosial

#### 4. Artbook Stiker

Artbook stiker berfungsi untuk mendokumentasikan dan memamerkan karya seni dan proses kreatif di balik pembuatan video ini. Artbook memberikan wawasan mendalam kepada pembaca tentang bagaimana ide-ide awal dikembangkan menjadi karya akhir, melalui berbagai ilustrasi, sketsa, dan desain konsep.



Gambar IV.14 Mockup Artbook Stiker

#### 5. Stiker

Anak-anak tertarik pada stiker, sehingga visual stiker diambil karakter atau adegan dalam video. Tujuannya adalah untuk mengingatkan anak-anak tentang pesan penerimaan diri dan menghargai perbedaan dari video cerita ini. Jumlah stiker terdapat empat dengan ukuran kertas pada kemasan stiker yaitu A5 atau 21 cm x 14,8 cm.



Gambar IV.15 Stiker

6. Gantungan kunci

Gantungan kunci untuk mengorganisir kunci sehingga mudah dibawa dan diakses, sering kali juga digunakan sebagai aksesoris atau alat promosi yang bisa menampilkan logo atau pesan tertentu.



Gambar IV.16 Mockup Gantungan Kunci

7. Pin

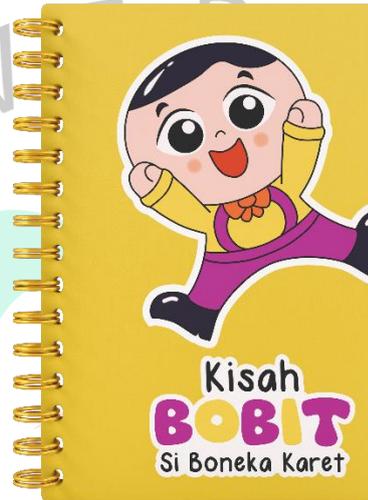
Pin berfungsi sebagai *merchandise* yang menarik perhatian dan memperkuat merek atau pesan yang ingin disampaikan. Ukuran desain menyesuaikan dengan luas area pin yang memiliki ukuran yaitu 4,4cm.



Gambar IV.17 Mockup Pin

#### 8. *Notebook*

*Notebook* digunakan untuk promosi *merchandise* yang berguna untuk menulis atau menggambar sesuatu dan sebagai hadiah yang dapat meningkatkan kesan positif. Ukuran *notebook* adalah A5 atau 21 cm x 14,8 cm. Cover depan desain terdapat ilustrasi dan judul dari video animasi ini, sedangkan cover belakang berisi kata tagline dari cerita.



Gambar IV.18 Mockup Notebook