

BAB IV STRATEGI KREATIF

4.1 Konsep Karya

Seperti yang sudah dibahas pada bab 1, bahwa pelajar abad 21 cenderung terbiasa dengan teknologi, maka dari itu karya yang akan dibuat merupakan sebuah video pembelajaran yang dapat diakses melalui media elektronik seperti laptop, tablet, dan ponsel pintar. Video pembelajaran ini dirancang untuk membantu mahasiswa UPJ dalam memahami materi pelajaran *Design Thinking* wawasan kewirausahaan dengan lebih mudah dan menarik. Video pembelajaran ini juga akan dibuat dengan durasi pendek dengan kurun waktu 30 detik sampai 1 menit agar mahasiswa tidak mudah bosan saat menonton video pembelajaran, dan video ini akan dibagi menjadi 11 video, yang diawali dengan 1 video *overview*, 9 video instruksi, dan 1 video kesimpulan.

4.1.1 Strategi Komunikasi

Video pembelajaran ini akan menggunakan *voice over* dan teks deskripsi dengan bahasa sehari-hari agar mudah dipahami oleh mahasiswa. Sedangkan untuk teks deskripsi yang digunakan akan dibuat gaya visual pendukung agar mahasiswa tidak merasa bosan saat membaca deskripsi.

4.1.2 Strategi Media

Video pembelajaran ini akan didistribusikan langsung kepada mahasiswa Universitas Pembangunan Jaya melalui *Collabor*. Hal ini dilakukan agar video pembelajaran ini hanya dapat diakses oleh seluruh mahasiswa UPJ kapanpun dan dimanapun.

4.1.3 Konsep Kreatif

Video pembelajaran ini akan dibuat dengan konsep visual yang minimalis dengan gaya *flat illustration* dan *scribble illustration*. Video ini akan menggunakan berbagai elemen visual berupa grafis, animasi karakter, *background* dan narasi yang menarik untuk membuat mahasiswa tertarik dan fokus dalam belajar.

4.1.4 Konsep Visual

Video pembelajaran ini akan menggunakan infografis sebagai media visual utama. Infografis yang digunakan akan dibuat dengan desain yang menarik dan informatif. Selain itu, video pembelajaran ini juga akan menggunakan animasi, gambar dengan gaya visual *flat illustration*, dan grafis untuk membantu mahasiswa memahami materi yang disampaikan.

4.1.4.2 Warna

Warna yang digunakan dalam video pembelajaran adalah turunan dari warna logo UPJ. Untuk warna-warna yang digunakan sendiri yaitu antara lain:

1. Biru



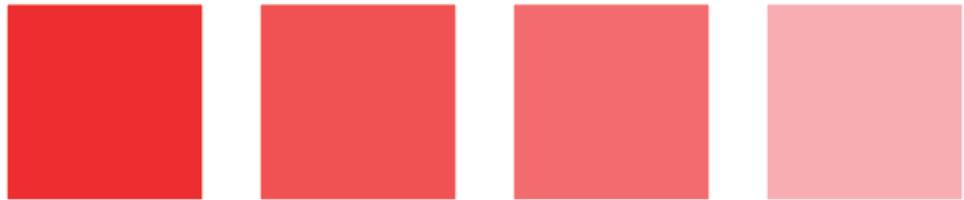
Gambar 4. 1 Warna Biru

2. Hijau



Gambar 4. 2 Warna Hijau

3. Merah



Gambar 4. 3 Warna Merah

4.1.4.3 Tipografi

Pada video pembelajaran peneliti ini akan menggunakan *font Work Sans family*.

Work Sans Family

The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890

The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890
The quick brown fox jumps over the lazy dog. 1234567890

Gambar 4. 4 Font Work Sans Family

4.1.4.4 Logo

Pada video pembelajaran ini akan mencantumkan Logo UPJ dan logo D'entrepreneur.



Gambar 4. 5 Logo UPJ dan D'entrepreneur

4.1.5 Konsep Verbal

Pada video pembelajaran ini akan menggunakan *voice over* untuk menyampaikan materi pelajaran, bahasa yang digunakan akan menggunakan bahasa sehari-hari agar mudah dipahami oleh mahasiswa UPJ.

4.2 Final Art

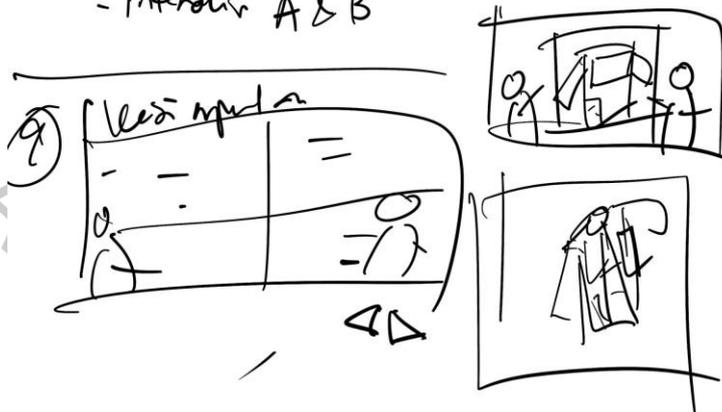
Tahap akhir dalam penelitian ini adalah finalisasi perancangan video pembelajaran *Design Thinking* wawasan kewirausahaan menggunakan perangkat lunak *Adobe After Effects*. Dalam tahap ini, dilakukan penyempurnaan elemen visual, pembuatan animasi, dan audio. Elemen-elemen ini digabungkan untuk menghasilkan video pembelajaran yang menarik, informatif, dan mudah dipahami oleh mahasiswa.

4.2.1 Pre Production

4.2.1.1 Materi Breakdown

Untuk tahapan awal pembuatan video pembelajaran ini peneliti melakukan pembedahan materi dari mata kuliah wawasan kewirausahaan. Hal ini dilakukan agar mempermudah peneliti dalam menyiapkan segala keperluan yang akan digunakan dalam video pembelajaran nantinya.

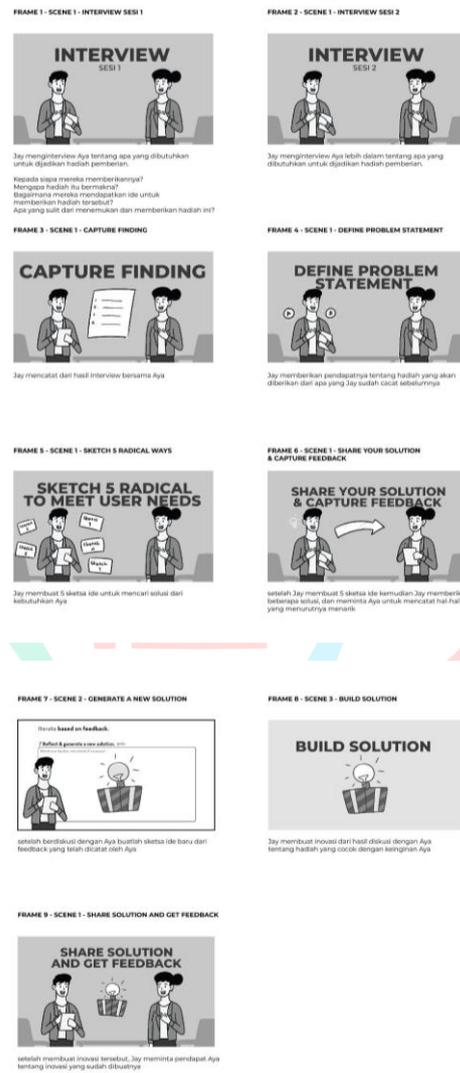
1. intv 1 → umum, tujuan (dari) → topik umum
2. intv 2 → spesifik ttg aktivitas
- ③ → Goal
- ④ Defne → ceritakan poin pentingnya.
→ kebutuhan vs kesulitan, #1
- ⑤ sketch → elastis & leluasa & alt
- ⑥ share → presentasi → feedback
- ⑦ sketch #2 → detail catatan dari 1 alt cepat + catatan
- ⑧ sketch #3 - cover - barcode
- introduksi A & B



Gambar 4. 6 Bedah Materi

4.2.1.1 Storyboard

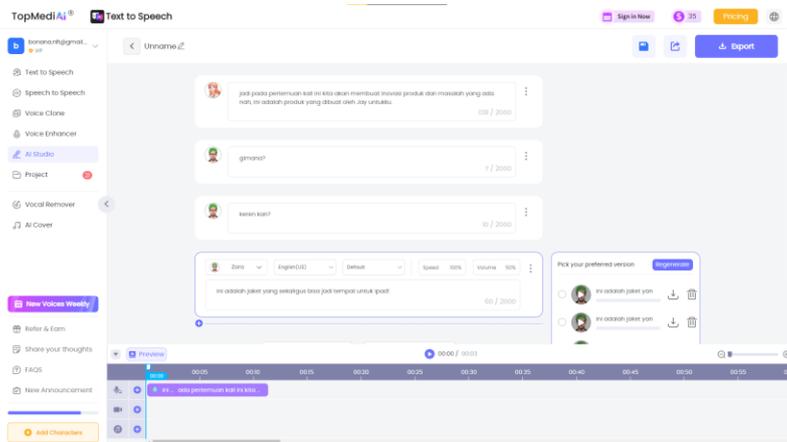
Setelah melakukan bedah materi, tahap selanjutnya yaitu pembuatan storyboard. pembuatan storyboard ini bertujuan agar mempermudah dalam perancangan video pembelajaran nantinya.



Gambar 4. 7 Storyboard

4.2.1.3 Voice Over

Pada video pembelajaran ini *voice over* yang digunakan merupakan hasil dari *generate Artificial Intelligence*.



Gambar 4. 8 TopmediAi Ai Text to Speech

4.2.2 Production

4.2.2.1 Desain Karakter

Desain karakter untuk video pembelajaran ini merupakan *redesign* maskot 3 dimensi UPJ Jay dan Aya yang dibuat menjadi gaya *flat illustration*.



Gambar 4. 9 Desain Karakter Jay dan Aya

4.2.2.2 Desain Gambar Latar

Pada setiap pembukaan video pembelajaran ini akan menggunakan *background* sederhana dengan sedikit gradasi warna putih dan abu-abu serta tambahan elemen visual pendukung berupa tanaman hias dan tong sampah.

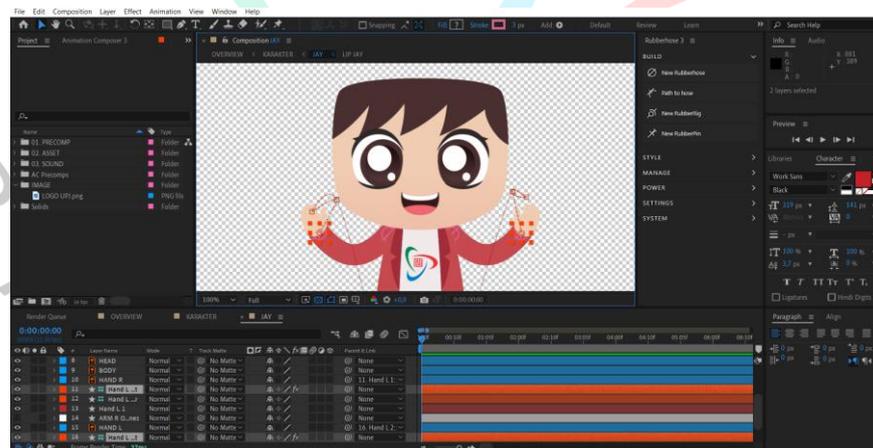


Gambar 4. 10 Asset Background

4.2.2 Post Production

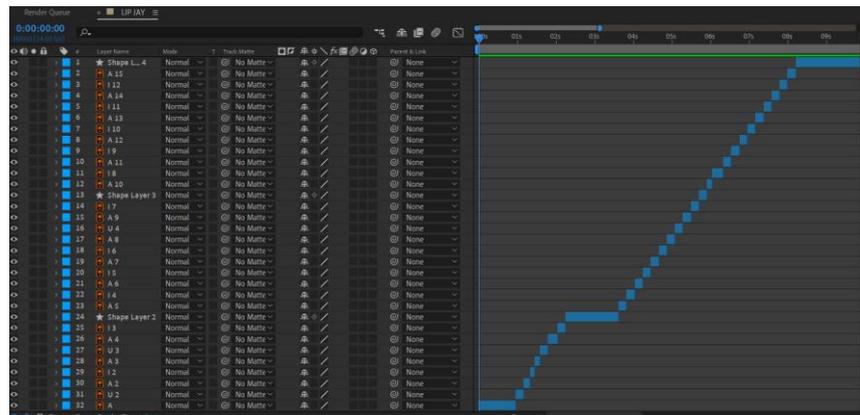
4.2.2.3 Animasi Karakter

Untuk pembuatan animasi karakter peneliti menggunakan *plugin* yang bernama *Rubberhose*. Pada video pembelajaran ini peneliti hanya menggerakkan bagian tangan, dan untuk menggerakkan badan, peneliti menggunakan efek *position* dengan mengatur *keyframe* sesuai posisi yang diinginkan.



Gambar 4. 11 Proses Animasi Karakter Menggunakan Adobe After Effects

Sedangkan Untuk bagian mulut, peneliti hanya menyesuaikan bentuk mulut dengan suara narasi.



Gambar 4. 12 Timeline Lipsync di Program Adobe After Effects

4.2.1.2 Animasi Teks

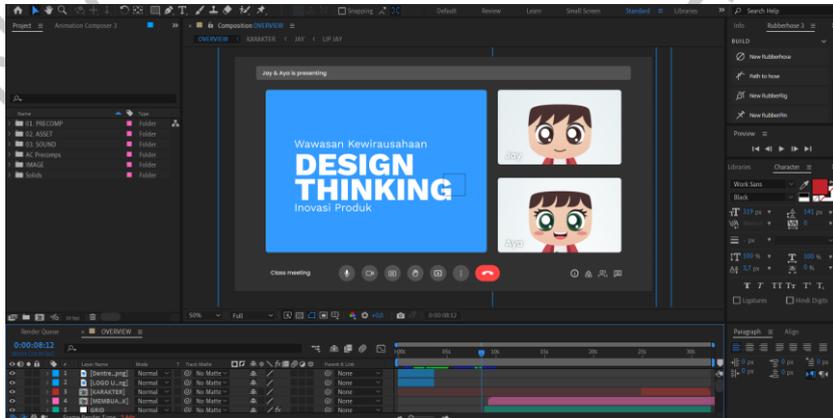
Untuk pembuatan animasi teks peneliti menggunakan *plugin* yang bernama *Animation Composer* dari *Mister Horse*.

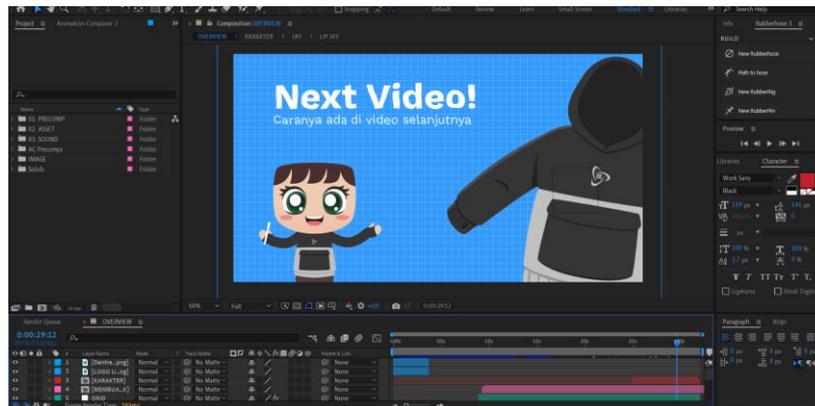


Gambar 4. 13 Proses Pembuatan Animasi Text Reveal

4.2.3 Isi Konten

Pada video *overview* terdiri dari beberapa bagian, yang dimulai dengan pengenalan karakter Jay dan Aya, kemudian masuk ke dalam pengenalan materi dan contoh kegiatan yang akan dilakukan oleh mahasiswa, dan diakhiri dengan penutup dengan kalimat ajakan untuk lanjut menonton video selanjutnya.





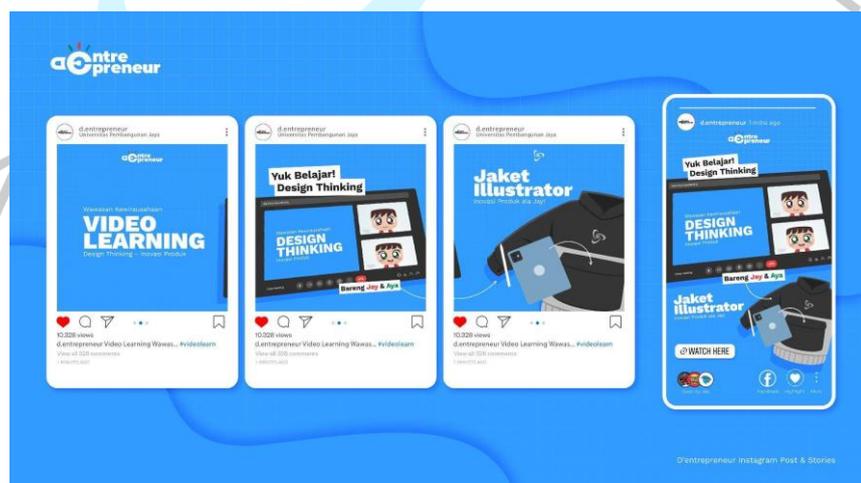
Gambar 4. 14 Isi Konten Video

4.2.4 Media Pendukung

Untuk media pendukung yang digunakan akan dibagi menjadi 2, yaitu untuk kebutuhan video pembelajaran dan kebutuhan event di akhir semester “*Innovation Day*”.

4.2.4.1 Instagram

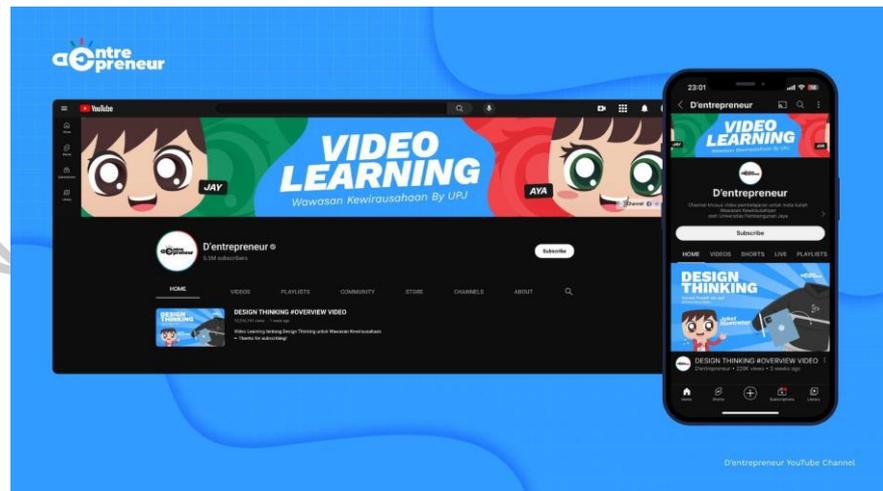
Peneliti menggunakan *Instagram Feeds* dan *Stories* sebagai media pendukung untuk membagikan konten-konten yang berkaitan dengan video pembelajaran. Penggunaan media sosial *Instagram* ini cukup ideal untuk menjangkau audiens yang luas, meningkatkan interaksi, dan mempromosikan video pembelajaran ini.



Gambar 4. 15 Instagram Post & Stories

4.2.4.2 YouTube Banner dan Thumbnail

Peneliti menggunakan *YouTube* untuk mempublikasikan seluruh video pembelajaran, yang mana nantinya akan dapat diakses menggunakan tautan melalui *Collabor*.



Gambar 4. 16 Channel YouTube

4.2.4.3 Stand Banner

Stand banner dipilih sebagai salah satu media pendukung proyek tugas akhir karena beberapa alasan utama. Pertama, stand banner merupakan media promosi yang relatif murah dan mudah dibuat. Kedua, stand banner dapat ditempatkan di berbagai lokasi strategis sehingga menjangkau banyak target audience. Ketiga, stand banner dapat dirancang dengan desain yang menarik dan informatif, sehingga dapat menarik perhatian dan minat para pembaca. Keempat, stand banner mudah dipasang dan dibongkar, sehingga dapat digunakan untuk berbagai acara dan kegiatan. Kelima, stand banner dapat digunakan untuk menyampaikan informasi tentang proyek tugas akhir.



Gambar 4. 17 Stand Banner

4.2.4.4 Video Conference Background

Video Conference Background dibuat sebagai salah satu kebutuhan perkuliahan online wawasan kewirausahaan.



Gambar 4. 18 Background Video Conference

4.2.4.5 Sticker Packs

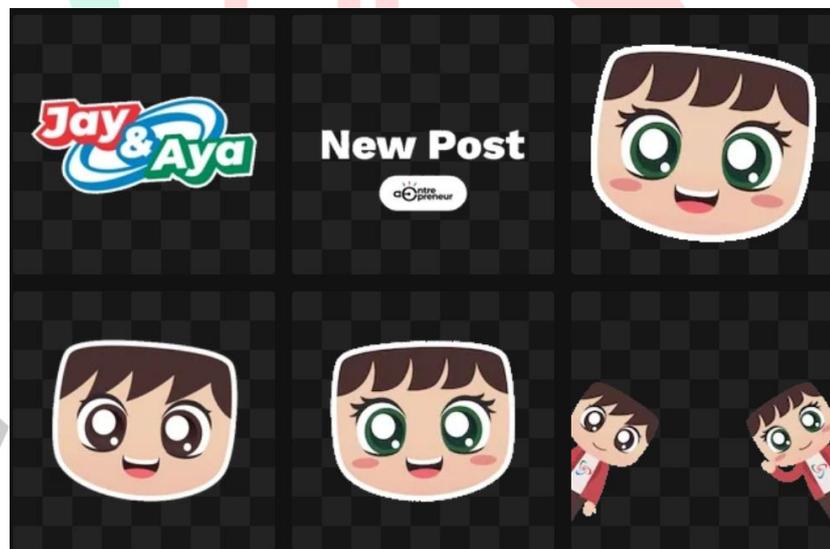
Sticker Pack digunakan sebagai *merchandise* dari video pembelajaran wawasan kewirausahaan, *sticker pack* ini dapat diperjual belikan atau dibagikan secara gratis untuk kebutuhan promosi di setiap acara kewirausahaan di wilayah Universitas Pembangunan Jaya.



Gambar 4. 19 Sticker Packs

4.2.4.6 Sticker GIF

Sticker GIF adalah salah satu fitur yang dapat digunakan di beberapa sosial media seperti *Instagram* dan *Tik-Tok*, penggunaan *sticker GIF* dapat menjadi elemen visual pendukung di *platform* tersebut.



Gambar 4. 20 Sticker GIF

4.2.4.7 Desain Poster

Sticker GIF adalah salah satu fitur yang dapat digunakan di beberapa sosial media seperti *Instagram* dan *Tik-Tok*, penggunaan *sticker GIF* dapat menjadi elemen visual pendukung di *platform* tersebut.



Gambar 4. 21 Desain Poster

4.2.4.8 Lanyard

Sticker GIF adalah salah satu fitur yang dapat digunakan di beberapa sosial media seperti *Instagram* dan *Tik-Tok*, penggunaan *sticker GIF* dapat menjadi elemen visual pendukung di *platform* tersebut.



Gambar 4. 22 Lanyard

