



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Gambaran Umum

Dalam tugas akhir ini, penulis akan merancang *video infographic* yang digunakan sebagai *awareness* untuk penonton mengenai *body shaming*. Durasi dari video ini kurang lebih sekitar 2 hingga 3 menit. Dalam proses pengerjaan nantinya, *infographic* tersebut menggunakan aset *flat design* dan suara narator.

Narator tersebut akan membacakan narasi yang didapatkan dari hasil wawancara penulis dengan psikolog. Untuk proses wawancara akan ada di lampiran. Hasil wawancara tersebut akan diubah menjadi narasi dengan kata-kata yang lebih singkat dan umum.

Pembuatan aset akan dilakukan terlebih dahulu. Kemudian penggabungan antara aset dan suara narator yang telah di animasi. Isi dari video tersebut memiliki 4 *scene*. Pertama adalah *scene* pengenalan, lalu dilanjutkan dengan masalah, solusi, dan pesan penutup.

3.1.1. Sinopsis

Penulis membuat *video motion graphic* yang dalam video tersebut dibagi menjadi 4(empat) *scene*. Empat *scene* tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.1. *Breakdown Scene*

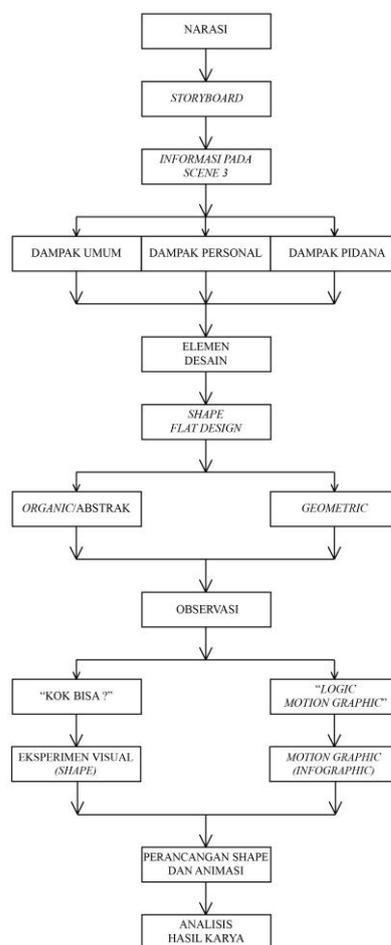
<i>SCENE</i>	<i>ISI SCENE</i>
1	<p>Pada <i>scene</i> 1 terdapat :</p> <ul style="list-style-type: none"> f. <i>Intro / Opening title</i> g. Animasi Pembuka + Suara Narasi <i>Scene</i> 1 (kinetic yang mengikuti <i>dubbing</i>) h. Durasi pada <i>scene</i> 1 sekitar 30-45 detik
2	<p>Pada <i>scene</i> 2 terdapat :</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Memasuki arti dari <i>body shaming</i> j. Jenis <i>body shaming</i> k. Penjelasan mengenai <i>body shaming</i> secara mendetail l. Durasi pada <i>scene</i> 2 sekitar 30-45 detik
3	<p>Pada <i>scene</i> 3 terdapat :</p> <ul style="list-style-type: none"> m. Penyebab orang melakukan <i>body shaming</i> n. Dampak atau pengaruh dari <i>body shaming</i> o. Penjelasan pasal pidana mengenai <i>body shaming</i>
4	<p>Pada <i>scene</i> 4 terdapat :</p> <ul style="list-style-type: none"> p. Saran atau himbauan mengenai <i>body shaming</i> q. Kalimat penutup r. <i>Close title</i>

3.1.2. Posisi Penulis

Penulis berada di posisi sebagai editor yang merancang *motion graphic* untuk *infographic* dengan menggunakan konsep *flat design* pada video “Bahayakah Body Shaming”.

3.2. Tahapan Kerja

Berikut ini adalah tahapan kerja yang dilakukan oleh penulis :

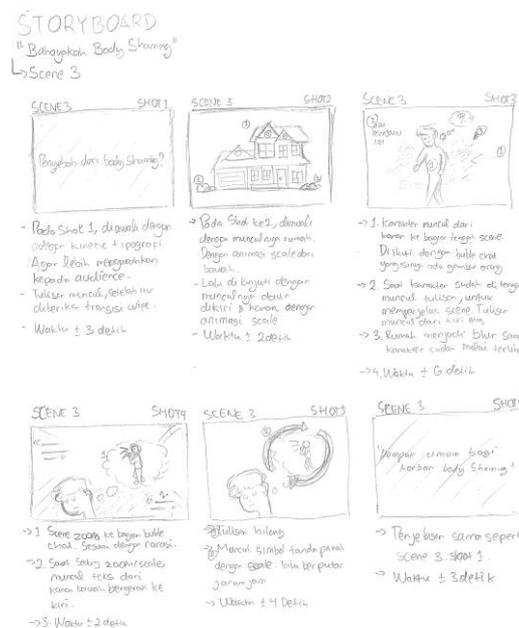


Gambar 3.1. Tahapan Kerja

(Dokumentasi Pribadi)

Pada tahapan kerja ini, penulis mengumpulkan informasi melalui narasumber. Hasil dari wawancara itu, penulis ringkas penulisannya sehingga bisa dijadikan narasi. Narasi dalam video animasi yang berjudul “Bahayakan *Body Shaming*?” akan ada sedikit tambahan informasi dari sebuah *website*.

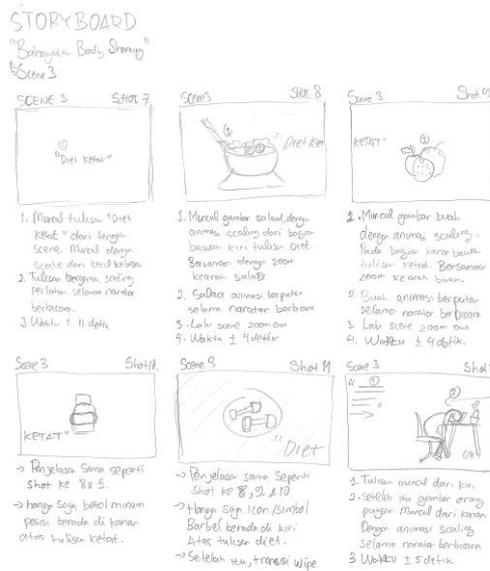
Dilanjutkan dengan pembuatan *storyboard*. *Storyboard* dibagi menjadi 4 *scene*. Batasan masalah penulis adalah membahas mengenai elemen visual *flat design* terhadap *shape* pada *scene 3*. Berikut adalah *storyboard scene 3* :



Gambar 3.2. Storyboard scene 3 shot 1-6

(Dokumentasi Pribadi)

Pada *shot* 1 sampai 6 narator menginformasikan mengenai penyebab orang melakukan tindakan *body shaming*. Lalu pada *shot* 6 diawali dengan dampak umum.



Gambar 3.3. Storyboard scene 3 shot 7-12

(Dokumentasi Pribadi)

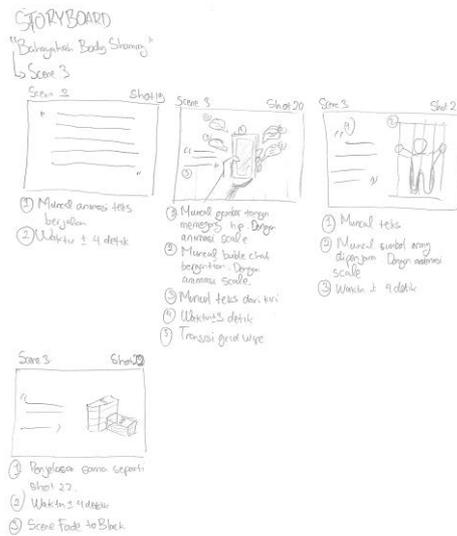
Pada *shot* 7 sampai 12 narator menginformasikan mengenai dampak umum bagi korban *body shaming*. Dampak tersebut berupa hal-hal apa saja yang biasanya korban lakukan agar tidak terkena *body shaming*.



Gambar 3.4. Storyboard scene 3 shot 13-18

(Dokumentasi Pribadi)

Pada *shot* 13 sampai 18 narator menginformasikan mengenai dampak *personal* bagi korban *body shaming*. Dampak *personal* ini lebih ke arah pribadi. Pada dampak ini tidak semua orang melakukannya.



Gambar 3.5. Storyboard scene 3 shot 19-22

(Dokumentasi Pribadi)

Pada *shot* 19 sampai 22 narator menginformasikan mengenai dampak pidana bagi pelaku yang melakukan tindakan *body shaming*. Narator menginformasikan mengenai pasal-pasal yang berlaku.

Pada *storyboard* diatas, penulis telah menjabarkannya dengan uraian yang ada dibawah. Untuk lebih jelasnya, penulis akan menaruh *storyboard scene 3* tersebut pada lembar lampiran. Konsep pada setiap *shot*nya telah penulis jelaskan pada bagian bawah *storyboard*. *Scene 3* tersebut menggunakan tehnik animasi *scale* dan *position* disertai dengan transisi agar pergantian *shot* menjadi lebih natural.

Lalu penulis akan membuat *shape* untuk *scene 3* tersebut. *Shape* yang penulis buat berdasarkan acuan dari “Kok Bisa”. “Kok Bisa” merupakan *platform*

media yang mempunyai misi untuk menginformasikan konten edukasi dengan cara menarik dan menyenangkan. Krasner (2008) mengatakan *motion graphic* juga harus menarik dan bisa mengedukasikan melalui animasi yang dihasilkan. Penulis juga menggunakan acuan dari “*Logic Motion Graphic*”, dimana acuan tersebut penulis gunakan sebagai gambaran mengenai *motion graphic infographic*.

Lalu penulis mulai melakukan proses animasi sehingga menghasilkan satu video pendek animasi. Hasil karya yang telah jadi, akan penulis lakukan analisa apakah *shape* yang dibuat sudah memvisualkan *flat design* berdasarkan teori dan acuan yang digunakan.

3.3. Acuan

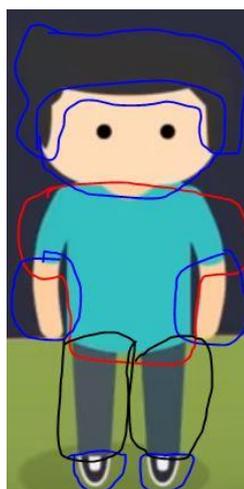
3.3.1. Visual Style

Dalam pembuatan perancangan karakter penulis juga memperhatikan mengenai tampilan visual yang ada pada video animasi. Untuk tampilan visual tersebut penulis menggunakan acuan dari “Kok Bisa” dan “*Logic Motion Graphic*”.

3.3.2. Referensi Shape

Referensi *shape* yang penulis gunakan pada perancangan tugas akhir ini berdasarkan acuan “Kok Bisa?”. Perancangan yang dihasilkan nantinya akan menggunakan karakter dan objek pendukung. Objek pendukung seperti aset pelengkap atau latar. Penulis ingin membahas mengenai karakter terlebih dahulu.

Pada acuan “Kok Bisa?” karakter yang dibuat lebih banyak menggunakan *shape organic*. Dapat kita lihat *shape organic* lebih terlihat hidup atau menyerupai dalam pembuatan karakter. Berikut adalah penjelasannya :



Gambar 3.6. Shape organic karakter pada film “Apakah Sugesti Bisa Menyembuhkan Penyakit?”

(<https://www.youtube.com/watch?v=Ufd9sJw1ABU>)

Tabel 3.2. Penjelasan karakter

WARNA	PENJELASAN
Warna Biru	Lingkaran garis biru pada rambut, dapat dilihat <i>shape</i> tersebut <i>organic</i> . Karena memang terlihat natural seperti rambut manusia. Juga pada bagian kepala dan tangan yang sedikit lonjong bentuknya.
Warna Merah	Garis merah pada baju karakter tersebut, dapat dilihat <i>shape</i> tersebut <i>organic</i> karena tidak ada sudut dan memiliki garis lengkung yang menyerupai bagian tubuh.
Warna Hitam	Garis hitam pada sepatu dan celana juga memiliki <i>shape organic</i> . Dapat dilihat karena bentuknya lonjong.



Gambar 3.7. Shape geometric dan organic latar pada film “Tomat : Buah atau Sayur ?”

(https://www.youtube.com/watch?v=nZQWX_TaSEU)

Jika kita perhatikan gambar diatas, terutama pada bagian selain karakter banyak menggunakan shape organic dan shape geometric. Jika dilihat storyboard penulis, pada scene 3 juga terdapat penjelasan mengenai makan salad dan buah-buahan. Shape tersebut penulis gunakan sebagai acuan yang ada pada gambar buah dan sayur diatas.

Untuk penjelasan mengenai shape yang digunakan pada latar, akan penulis jelaskan sebagai berikut :

Tabel 3.3. Penjelasan latar

WARNA	PENJELASAN
Warna Biru	<p>Pada bagian warna biru terdapat kulkas, jendela, dan papan nama. Untuk kulkas sendiri jika dilihat tidak memiliki bagian titik disetiap sudut. Bagian sudut pada kulkas, jendela, dan papan nama diubah menjadi kurva atau lengkung. Namun shape yang digunakan tetap saja geometric karena bentuknya masih beraturan.</p>
Warna Hijau	<p>Pada bagian warna hijau terdapat wadah untuk menaruh buah dan sayur. Alas itu berbentuk trapesium. Sama seperti sebelumnya jika diperhatikan pada bagian sudut diubah menjadi kurva. Shape yang digunakan berjenis geometric.</p>
Warna Merah	<p>Pada bagian warna merah terdapat panci. Panci tersebut disetiap sudutnya diubah menjadi kurva. Shape yang digunakan berjenis geometric.</p>

Kesimpulan yang penulis dapatkan dari acuan tersebut, “Kok Bisa ?” menggunakan *shape geometric* terutama pada aset pendukung atau latar. Untuk karakter sendiri menggunakan *shape organic*. Komposisi secara keseluruhan, video animasi akan seperti “Kok Bisa ?” terutama pada bagian *shape* yang digunakan. Namun untuk tampilan visual akan ada perpaduan dari “Kok Bisa ?” dan “*Logic Motion Graphic*” karena video penulis berjenis *motion graphic infographic* sehingga penulis perlu memasukkan unsur *infographic* kedalam karya yang dibuat.

Proporsi untuk penggunaan *shape organic* dan *geometric* sendiri akan disesuaikan dengan kebutuhan yang ada pada *storyboard*.

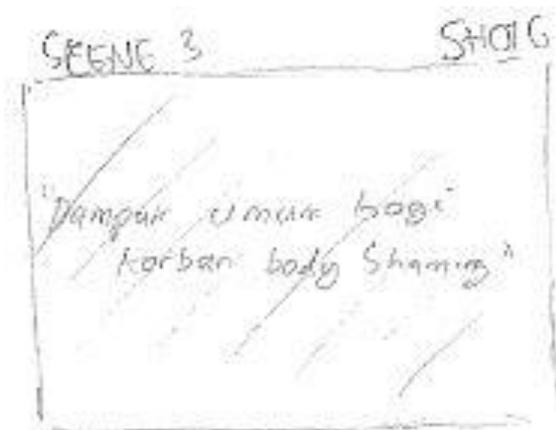
3.4. Proses Perancangan

3.4.1. Perancangan *Shape* pada *Scene 3*

Sesuai dengan batasan masalah penulis, merancang *shape* pada *scene 3*. Dalam *scene 3* itu penulis akan merancang dan membahas *shape* mengenai dampak umum dan dampak personal dari *body shaming*. Pada *scene 3* awalnya narator akan menjelaskan mengenai penyebab dari *body shaming*.

Kemudian dilanjutkan dengan dampak dari *body shaming*. Dampak itu sendiri dibagi menjadi dua, yang pertama dijelaskan adalah dampak umum kemudian dilanjutkan dengan dampak personal. Setelah itu bagian terakhir pada *scene 3* mengenai dampak pidana untuk pelaku *body shaming*.

Pertama-tama penulis membuat *storyboard* terlebih dahulu. *Storyboard* dapat dilihat pada lembar lampiran. Mengenai dampak umum dari *body shaming* dimulai pada *scene 3 shot 6*. Pada *shot 6* dimulai dengan tulisan “Dampak umum bagi korban *body shaming*”.



Gambar 3.8. Scene 3 shot 6
(Dokumentasi Pribadi)

Pemberian teks ini seakan narator sedang memberikan kita arahan kepada penonton. Landa (2008) mengatakan teks juga salah satu dari sifat *shape*. Karena pada dasarnya teks itu 2 dimensi. Selain itu pada dasarnya infografis adalah memberikan info dalam bentuk grafis yang disertai dengan teks. Acuan pada “Kok Bisa” juga menggunakan unsur teks dalam animasinya.



Gambar 3.9. Penggunaan teks pada *motion graphic* dalam film “Kok Bisa Pemilu : Coming Soon !”

(<https://www.youtube.com/watch?v=PqDVi2PEIbk>)

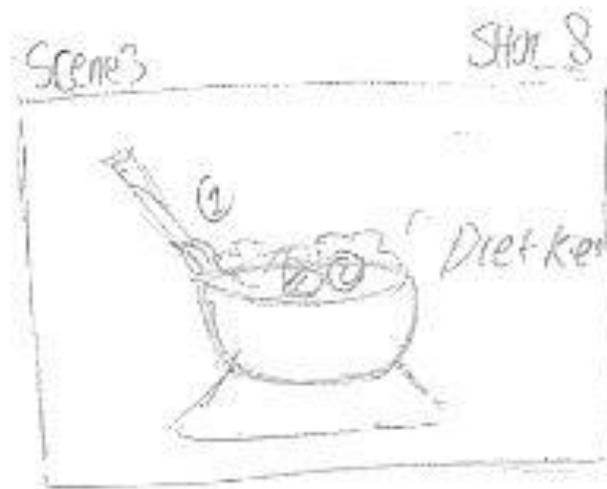
Jika kita lihat, gambar diatas juga menggunakan teks. Juga adanya *shape geometric* persegi panjang yang digunakan untuk latar teks tersebut. Sehingga penonton menjadi lebih tertarik terhadap video tersebut. Hal yang sama juga penulis pada perancangan ini.



Gambar 3.10. Perancangan *scene 3 shot 6*

(Dokumentasi Pribadi)

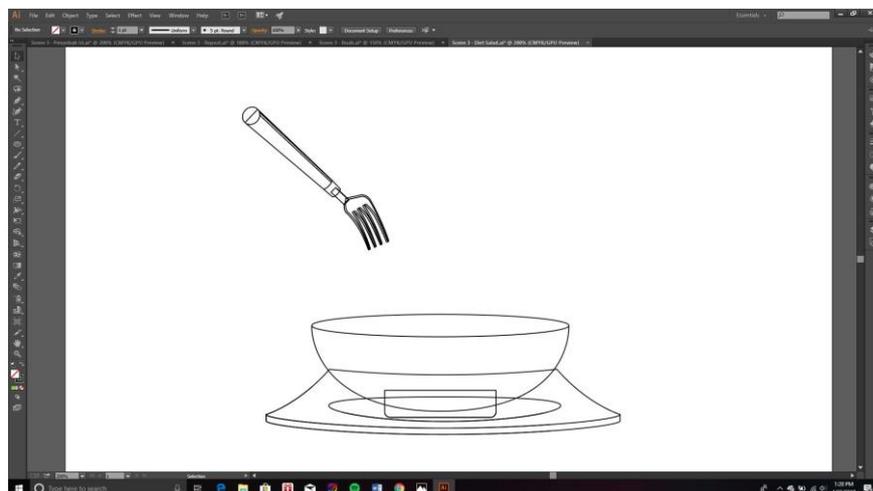
Penulis menggunakan teks pada *shot 6* ini agar penonton bisa lebih mengerti bagian-bagian dari dampak *body shaming*. Selanjutnya pada *shot* ke 8, 9, 10, dan 11 narator menjelaskan mengenai apa saja dampak yang timbul. Dampak yang timbul adalah makan salad, makan buah, minum air putih dan berolahraga. Dampak-dampak tersebut penulis buat bentuk *shapenya*.



Gambar 3.11. *Storyboard scene 3 shot 8*

(Dokumentasi Pribadi)

Dari *storyboard* itu, ada sebuah gambar garpu yang akan menancap ke salad. Salad itu berada di sebuah mangkok yang diberi alas. Kemudian setelah selesai *storyboardnya*, penulis mulai membuat bentuk *shape* tersebut.



Gambar 3.12. Proses pembuatan *shape* salad

(Dokumentasi Pribadi)

Gambar diatas adalah proses saat penulis mulai membuat *shape salad*.

Penulis membuat *shape* tersebut menurut gambaran penulis.



Gambar 3.13. Perancangan *scene 3 shot 8*

(Dokumentasi Pribadi)

Tabel 3.4. Penjelasan *scene 3 shot 8*

Bentuk pada	Penjelasan
Bagian alas mangkok	Menggunakan <i>shape geometric</i> , pada awalnya itu berasal dari bentuk persegi. <i>Shape</i> tersebut penulis ubah rotasinya,
Bagian atas garpu	Menggunakan <i>shape geometric</i> lingkaran
Bagian tomat yang ada di tengah	Menggunakan <i>shape geometric</i> setengah lingkaran
Bagian daun-daun salad	Dibuat secara random dengan <i>pen-tool</i> sehingga menjadi <i>shape organic</i> .

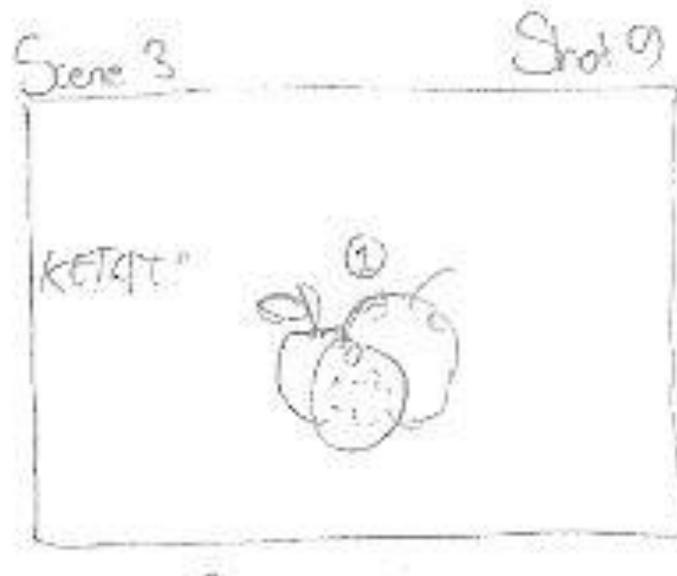
	Bentuk daun-daun menjadi tidak beraturan sehingga menyerupai salad.
--	---



Gambar 3.14. Referensi sayur

(https://www.youtube.com/watch?v=nZQWX_TaSEU)

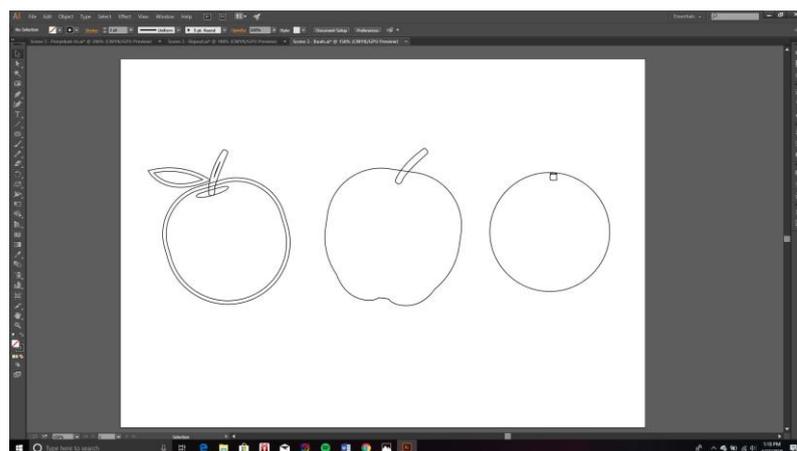
Jika kita lihat gambar diatas, gambar sayur tersebut juga tidak memiliki *shape geometric*. *Shape* yang ada pada gambar diatas yang dilingkari warna biru menggunakan *shape organic*. Jika sayuran menggunakan *shape geometric* akan sulit dimengerti oleh penonton. Untuk mendapatkan gambaran sayur yang jelas penulis menggunakan *shape organic* sehingga menyerupai bentuk aslinya.



Gambar 3.15. *Storyboard scene 3 shot 9*

(Dokumentasi Pribadi)

Pada *storyboard* diatas merupakan gambar buah. Pada gambar buah itu nantinya saat penulis desain ke bentuk *shape* akan terpisah posisi buahnya.



Gambar 3.16. Perancangan *shape* buah

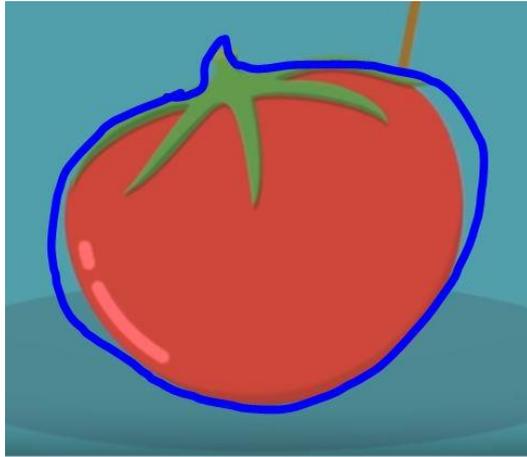
(Dokumentasi Pribadi)

Pada proses pembuatan buah penulis menggunakan *pen-tool*. Penulis membuat buah tersebut dengan *shape organic*. *Shape organic* terdapat pada gambar ketiga buah tersebut. Walaupun menyerupai lingkaran, tetapi tetap saja bentuk tersebut tidak beraturan. Landa (2008) mengatakan bahwa *shape* yang menyerupai gambaran asli bisa juga disebut *shape natural*.



Gambar 3.17. Perancangan *shape* buah 2
(Dokumentasi Pribadi)

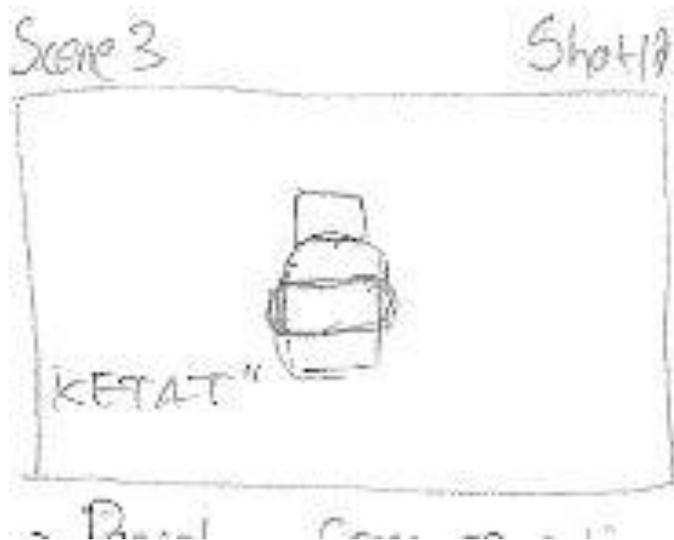
Shape yang dibuat tersebut berdasarkan acuan dari “Kok Bisa?”. pada acuan dibawah ini, ada gambar tomat. Tomat itu dibuat menggunakan *shape organic*, karena dapat dilihat pada garis berwarna biru menunjukkan lingkaran itu tidak benar-benar bulat.



Gambar 3.18. Gambar tomat

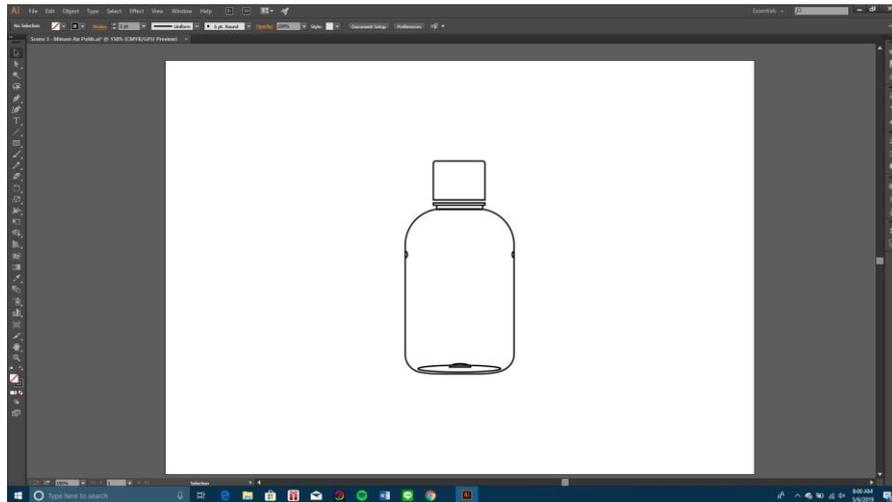
(Dokumentasi Pribadi)

Selanjutnya pada *shot* ke 10, dimana pada *shot* itu narator sedang menjelaskan mengenai minum air putih terus menerus. Penulis menggambarkannya dengan botol kemasan.



Gambar 3.19. *Storyboard scene 3 shot 10*

(Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3.20. Perancangan botol kemasan

(Dokumentasi Pribadi)

Dapat dilihat pada gambar diatas, penulis menggunakan *shape geometric* kotak untuk tutup botol kemasan. Untuk badan dari botol kemasan, penulis menggunakan *shape organic* yang menyerupai bentuk badan botol. Jika dibandingkan dengan acuan, bentuk botol atau sejenisnya tidak berbeda jauh. Dapat dilihat pada garis biru yang melingkari kaleng nyamuk dibawah juga menggunakan *shape organic* yang menyerupai bentuk semprotan nyamuk.

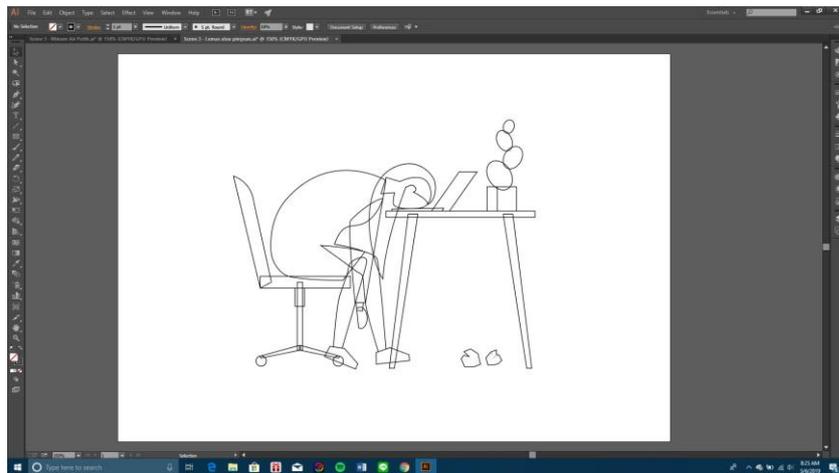


Gambar 3.21. Semprotan nyamuk

(Dokumentasi Pribadi)

Selanjutnya untuk *shot* ke 11, narator menjelaskan mengenai berolahraga setiap hari. Penulis menggambar *dumbee* karena alat tersebut sering digunakan dalam tempat *gym*. Proses perancangan sama seperti proses pada *shot* ke 8, 9, dan 10. Penulis lanjutkan menuju *shot* ke 12. *Shot* ke 12 ini merupakan *shot* terakhir dari penjelasan dampak umum bagi korban *body shaming*. Narator menjelaskan mengenai jika melakukan *diet* ketat yang tidak benar, bisa mengalami lemas bahkan sampai pingsan.

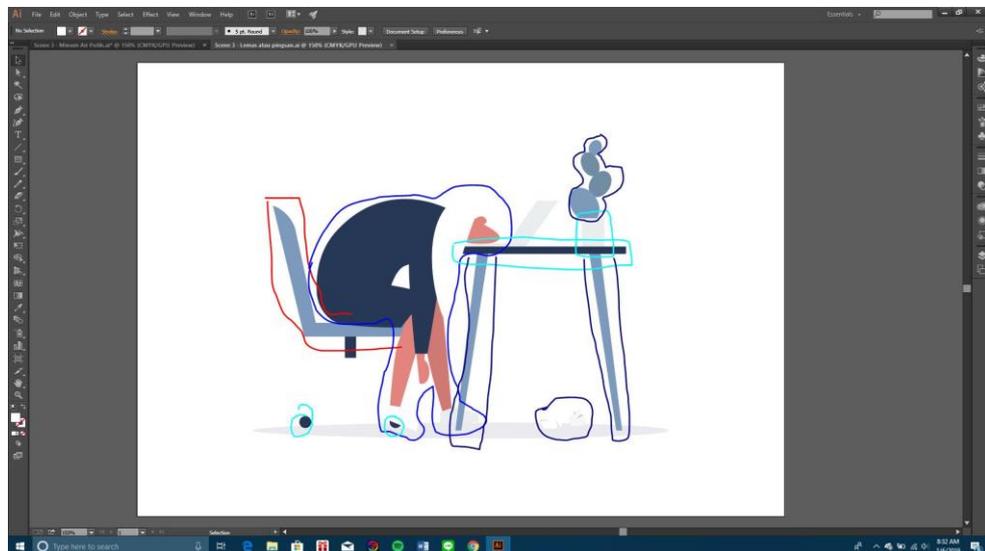
Penulis menggambar sebuah wanita yang sedang bekerja di meja, tetapi dalam keadaan tertidur diatas meja. Kondisi tersebut menjelaskan bagaimana wanita yang suka *diet* namun memiliki pekerjaan yang banyak sehingga membuatnya lemas.



Gambar 3.22. Perancangan *scene 3 shot 12*

(Dokumentasi Pribadi)

Pada perancangan diatas penulis menggunakan *shape organic* hampir secara keseluruhan.



Gambar 3.23. Penjelasan *scene 3 shot 12*

(Dokumentasi Pribadi)

Table 3.5. Penjelasan *scene 13 shot 12*

WARNA	PENJELASAN
Merah	Gambar pada bangku tersebut menggunakan <i>shape organic</i> , karena bentuknya yang menyerupai bangku
Biru	Gambar pada karakter tersebut menggunakan <i>shape organic</i> , agar lebih menyerupai bentuk asli
Mint	Gambar pada meja, pot bunga dan roda bangku menggunakan <i>shape geometric</i> persegi panjang dan lingkaran
Ungu	Gambar pada bunga dan kaki meja menggunakan <i>shape organic</i> yang menyerupai bentuknya. Pada bunga <i>organic</i> terlihat bulat ke arah lonjong

Pembuatan karakter tersebut berdasarkan acuan dari “Kok Bisa?”. Pada gambar dibawah ini, dapat dilihat setiap bagian tubuh karakter dibuat secara satu-satu yang kemudian terlihat menyatu karena adanya penggunaan warna. Kalau pada acuan dibawah ini perbedaan tiap bagian tubuh dilihat dari warnanya.



Gambar 3.24. Penjelasan karakter pada film “Apakah Monster Laut Benar-Benar Ada ?”

(<https://www.youtube.com/watch?v=sPOCRgTV4pk&t=31s>)

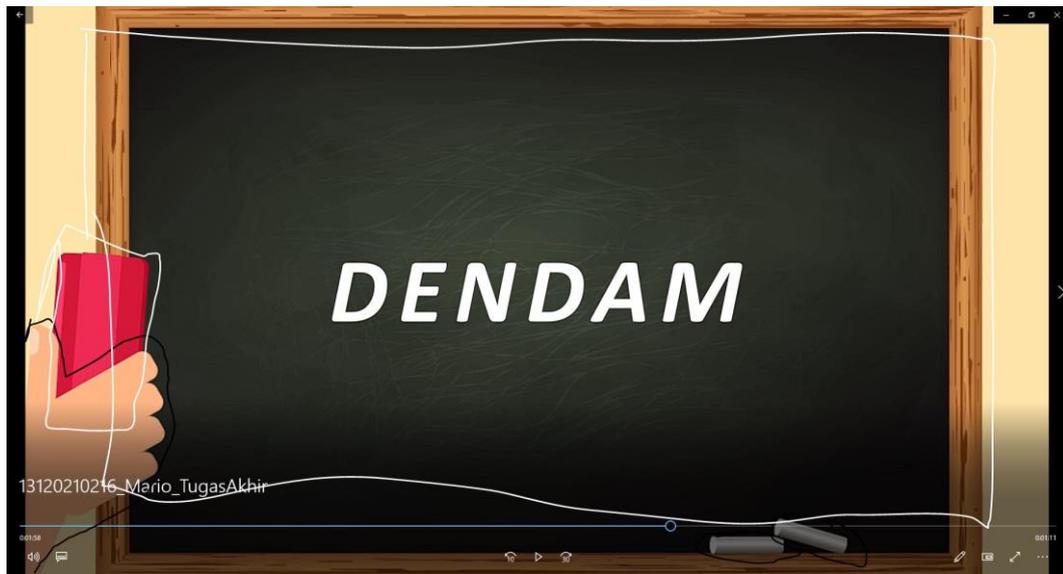
Selanjutnya penulis akan menjelaskan mengenai dampak *personal* bagi korban *body shaming*. Dampak *personal* ini ada pada *scene 3 shot* ke 13 hingga 16. Pada *shot* ke 13, diawali dengan teks. Hal ini sama seperti *shot* sebelumnya *shot* ke 6. Pada *shot* ke 7, narator menjelaskan mengenai korban bisa dendam bahkan stress. Penulis coba untuk menggunakan teks lagi tetapi dengan latar papan tulis. Dan ada tangan yang sedang menghapus teks tersebut.



Gambar 3.25. *Storyboard scene 3 shot 14*

(Dokumentasi Pribadi)

Penulis menggunakan *shape geometric* persegi panjang untuk papan tulis dan penghapus pada garis warna putih. Sementara pada bagian tangan dan kapur penulis menggunakan *shape organic* yang menyerupai bentuk tangan pada garis warna hitam.



Gambar 3.26. Hasil perancangan *shot* 14

(Dokumentasi Pribadi)

Perancangan *shot* ke 14, penulis mengacu kepada “Kok Bisa ?” dimana pada gambar tersebut, seseorang menjelaskan sebuah gambar di papan tulis. Ide tersebut penulis aplikasikan ke *shot* 14. Dapat dilihat dibawah ini adalah acuan yang penulis gunakan.

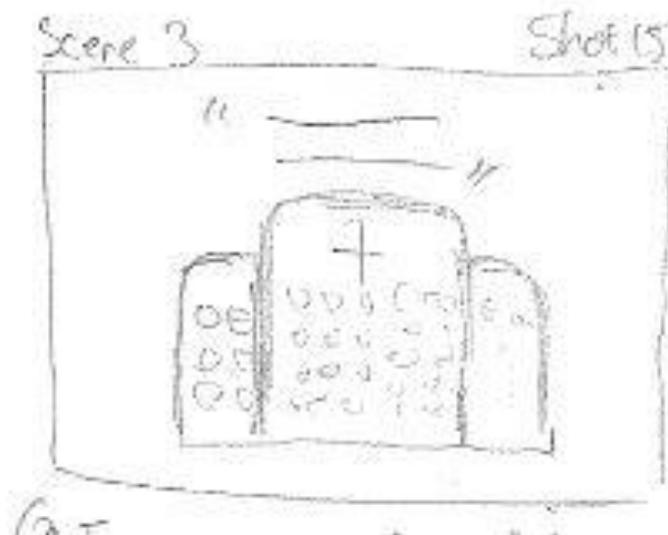


Gambar 3.27. Seberapa Jauh Bumi dan Matahari ?

(<https://www.youtube.com/watch?v=rloh5wZxFrU>)

Selanjutnya memasuki *shot* ke 15 dan 16. Dimana pada *shot* tersebut narator menjelaskan mengenai dampak personal bisa sampai operasi plastik dan tidak mau mengenal dunia luar. Penulis menggambar rumah sakit pada *shot* ke 15 karena biasanya orang yang melakukan operasi plastik pasti di rumah sakit. Untuk tidak mau mengenal dunia luar, penulis memakai aset latar dari *scene 3 shot 2* yang menjelaskan mengenai penyebab *body shaming*.

Menurut penulis memakai aset rumah, karena orang yang depresi malas untuk berpergian dan tidak kemana-kemana.



Gambar 3.28. Storyboard *scene 3 shot 15*
(Dokumentasi Pribadi)

Pada *shot* ini, penulis menggunakan teks sebagai media pelengkap. Penulis menggunakan *shape geometric* pada bagian jendela rumah sakit, bagian alas rumah sakit. Sementara bagian tambah adalah semacam *symbol* dari rumah sakit. Landa (2008) mengatakan *symbol* merupakan sifat dari *shape*. Pada bagian gedung

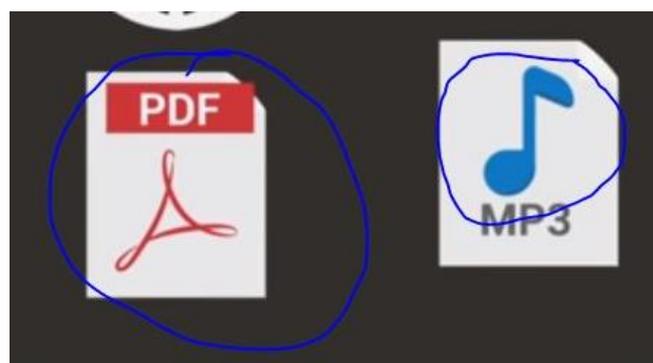
menggunakan *shape geometric*, karena bagian sudutnya memiliki kurva garis lengkung dan beraturan. Dapat dilihat pada gambar dengan garis putih.



Gambar 3.29. Perancangan *scene 3 shot 15*

(Dokumentasi Pribadi)

Pada *shot* ke 15 penulis menggunakan *symbol* mengacu kepada video “Kok Bisa?”. Dapat dilihat *symbol* ada pada lingkaran garis biru. Pertama adalah *symbol* dari not balok *symbol* dari sebuah file computer.



Gambar 3.30. Penggunaan *symbol* sebagai sifat dari *shape* pada film “Apa Jadinya Dunia jika Uang Tiba-Tiba Hilang?”

(<https://www.youtube.com/watch?v=NeY0oSh09Pc>)

Selanjutnya penulis menjelaskan *shot* ke 16, seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. *Shot* ke 16 *shot* terakhir dari dampak personal. Narator menjelaskan mengenai tidak mau mengenal dunia luar, maka penulis menggambar rumah disertai dengan teks di atasnya.

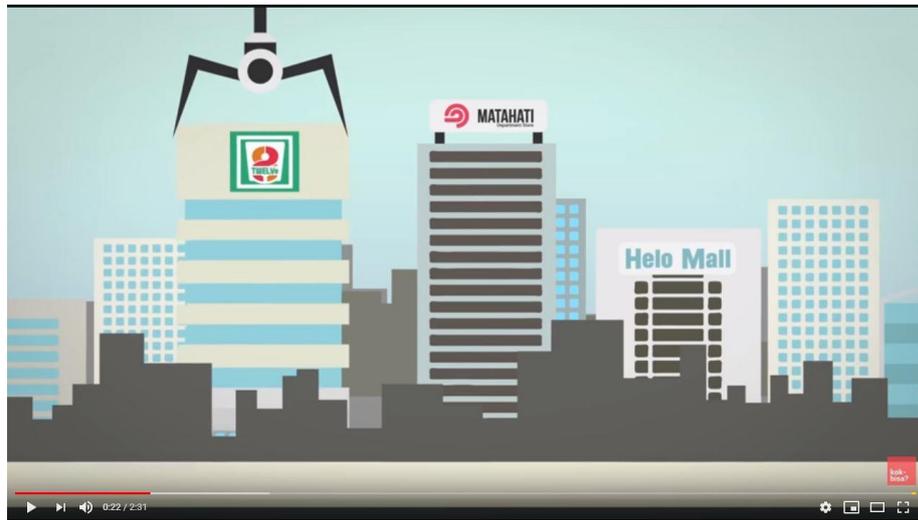


Gambar 3.31. *Shape geometric* pada rumah

(Dokumentasi Pribadi)

Dapat kita lihat pada gambar di atas, penulis melingkari dengan garis merah pada beberapa bagian rumah. Bagian yang diberi tanda adalah *shape geometric* berupa persegi yang digunakan pada jendela, lingkaran yang digunakan pada jendela paling atas, dan persegi panjang yang digunakan pada garasi jendela lantai 1 dan pintu.

Pembuatan rumah tersebut mengacu kepada video “Kok Bisa ?” dapat dilihat dibawah, bangunan yang ada pada video tersebut juga menggunakan *shape geometric* persegi dan persegi panjang.



Gambar 3.32. Benerkah Di Masa Depan Tidak Ada Mal?

(<https://www.youtube.com/watch?v=3ojcEYVg0iI>)