

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN

5.1 Simpulan

Perancangan dibuat berdasarkan dari masalah sosial dan masalah desain yang memiliki keterkaitan dengan masyarakat, khususnya masyarakat yang tidak mengetahui penipuan skema segitiga *online*. Seringkali masyarakat mengetahui apa yang tidak diketahui setelah menjadi korban dari penipuan skema segitiga *online*. Oleh karena itu, perancangan ini didasari dengan penelitian lebih dalam untuk mengulik lebih lanjut dan menyimpulkan inti dari masalah.

Penelitian dilakukan dengan metode kualitatif maupun kuantitatif agar memperkuat data untuk mendapatkan solusi yang sesuai dan tepat dengan menyesuaikan simpulan dari penelitian. Setelah penelitian dilakukan maka didapatkan sebuah solusi dengan membuat video informasi dalam bentuk motion grafis agar informasi lebih ringkas tetapi fokus pada inti masalah. Perancangan menargetkan usia dewasa awal dari umur 30 tahun hingga 40 tahun dengan status sosial SES B yang berdomisili Jabodetabek. Video informasi disebarakan melalui beberapa media sosial seperti Instagram, Tiktok, Facebook dan Youtube untuk meluaskan penyebaran informasi dan didapati oleh target audiens sebuah informasi dengan bentuk baru.

Proses perancangan digunakan dengan 5 metode dari buku *Graphic Design Solution* oleh Robin Landa diantaranya orientasi, analisis, konsep, desain dan implementasi. Pada tahap orientasi, dilakukannya pengambilan data dengan melakukan wawancara terhadap pihak kepolisian Polsek Mauk dan Polres Metro Tangerang Kota untuk mendapatkan data yang valid dan resmi, juga wawancara dengan penjual toko *online* yang hampir menjadi korban dari modus penipuan skema segitiga *online*. Selanjutnya, studi eksisting dengan Instagram dari siberpoldametrojaya untuk melakukan analisis visual dari poster mengenai skema segitiga. Studi referensi pada Youtube KokBisa? menjadi ide untuk perancangan

dengan gaya *flat* desain dengan menerapkan motion grafis sebagai jenis video yang berisikan informasi penting dengan visual yang ditampilkan.

Media utama menggunakan Instagram Reels yang dirancang dalam bentuk video serta didukung dengan 2 video untuk memperluas target audiens pada Facebook Story dan Youtube Shorts. Selain itu, karya visual dibuat dengan informasi statis yang menggunakan media Instagram Ads untuk meningkatkan jumlah audiens.

Kesimpulan yang didapat yaitu video informasi dengan bentuk motion grafis lebih cepat dalam penyampaian pesan. Gaya konten yang berisi teks dan visual akan lebih cepat dipahami oleh audiens karena dibantu dengan visual-visual yang mendukung. Selain itu, video motion grafis juga didukung oleh *voice over* sebagai narator dalam pengiriman pesan.

5.2 Saran

Saran yang didapat ketika merancang sebuah karya dengan tujuan informasi yang meluas yaitu:

1. Penyesuaian *copywriting* yang sesuai untuk target audiens tetapi tetap pada *keyword* perancangan.
2. Pemilihan tipografi yang cocok untuk sebuah video informasi dengan target usia dewasa awal.
3. Sebelum melakukan pembuatan karakter, baiknya harus mencari referensi dan menganalisis untuk mendapatkan visual yang sesuai.
4. Kekonsistenan dalam pembuatan elemen untuk semua karya serta tidak terlalu memakai banyak elemen yang berbeda.
5. Pemilihan *background* yang sesuai dengan kebutuhan perancangan.
6. Melakukan penelitian target dengan pilihan jawaban yang sesuai.
7. Penggunaan kata *fun* sebaiknya digunakan untuk konten yang menghibur.