

Perancangan Video Eksplainer Tentang Perkembangan Gaya Desain *Art Nouveau*

Salma Aulia Zamala Sanusi¹ dan Rahmatsyam Lakoro²

¹Departemen Desain Produk, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

²Departemen Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

e-mail: djangkarock@gmail.com

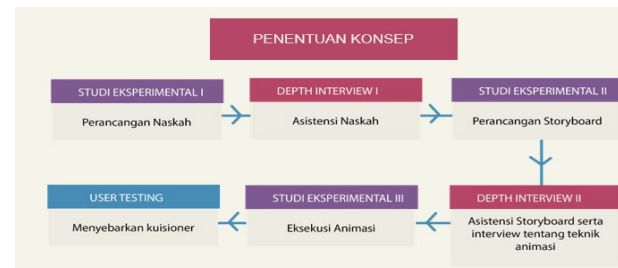
Abstrak—Video eksplainer merupakan salah satu media berbasis IoT yang populer dalam pengembangan dan persebaran ilmu pengetahuan. Jumlah ketersediaannya juga mengalami peningkatan dalam beberapa tahun terakhir. Desain grafis, merupakan salah satu bidang yang digemari oleh masyarakat, khususnya remaja berusia 13-18 tahun. Fakta tersebut bertolak belakang dengan minimnya ketersediaan video eksplainer di bidang keilmuan desain grafis, khususnya gaya desain. Gaya desain sendiri merupakan bidang keilmuan desain yang mengandung unsur sejarah serta menarik untuk dipelajari. Maka dari itu dirancanglah sebuah video eksplainer tentang perkembangan gaya desain, dimana strategi perancangannya disesuaikan dengan preferensi remaja berusia 13-18 tahun. Dalam perancangan ini, metode yang digunakan adalah studi literasi, eksperimental, serta *depth interview*. Dilakukan juga pengumpulan data secara kuantitatif yang akan digunakan sebagai bahan evaluasi. Pada perancangan ini digunakan konsep "*travel back in time*", dimana gaya gambar dan aspek pendukungnya disesuaikan dengan gaya desain yang sedang dibahas. Pada perancangan ini, gaya desain yang akan dijadikan studi kasus adalah gaya desain Art Nouveau. Art Nouveau sendiri merupakan gaya desain internasional pertama yang membawa perubahan dalam kehidupan masyarakat. Perancangan video eksplainer ini diharapkan dapat membantu target audiens dalam mempelajari gaya desain Art Nouveau. Dalam jangka panjang, perancangan ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan dan persebaran ilmu pengetahuan berbasis video eksplainer di bidang desain.

Kata Kunci—Video Eksplainer, Gaya Desain, *Art Nouveau*.

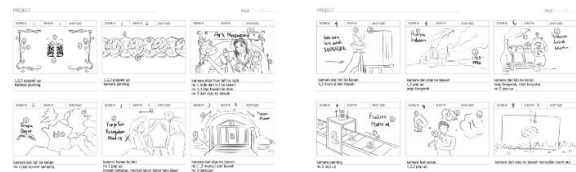
I. PENDAHULUAN

DALAM beberapa tahun terakhir, publikasi video eksplainer terus mengalami peningkatan, guna memfasilitasi pengembangan ilmu pengetahuan [1]. Video eksplainer dinilai dapat menjelaskan dan menyajikan informasi yang rumit menjadi lebih sederhana. Salah satu jenis video eksplainer yang populer adalah video eksplainer berbasis *motion graphic*. Di Indonesia, sebagian besar video eksplainer yang ditemukan masih terikat pada jenjang dan bidang tertentu. Salah satu bidang yang ketersediaan video eksplainernya masih sangat minim adalah bidang keilmuan desain. Selain ketersediaannya yang minim, teknis pengerjaan juga masih terbatas. Desain grafis sendiri merupakan salah satu bidang yang digemari oleh remaja berusia 13-18 tahun, khususnya murid di jenjang SMA. Hal ini dapat dibuktikan dengan jumlah pendaftar jurusan Desain Komunikasi Visual yang meningkat setiap tahunnya [2]. Remaja berusia 13-18 tahun sendiri lebih menyukai media pembelajaran yang berbasis animasi, daripada yang bukan animasi [3]. Gaya desain sendiri merupakan salah satu bidang keilmuan desain yang memuat sejarah, sehingga penting untuk dipelajari.

Terkait gaya desain, selain dikenal sebagai gaya desain



Gambar 1. Diagram alur riset.



Gambar 2. Cuplikan storyboard.

internasional yang pertama, Art Nouveau juga dinyatakan sebagai salah satu inovasi paling hebat dalam perkembangan gaya desain. Berdasarkan fenomena dan permasalahan yang ada, diperlukan sebuah solusi yang dapat mengatasinya. Maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan sebuah "Perancangan Video Eksplainer Tentang Gaya Desain Art Nouveau" untuk remaja berusia 13-18 tahun. Video eksplainer yang dirancang berupa video animasi berbasis *motion graphic*. Untuk jangka panjang, dirancang juga beberapa konten lain sebagai penunjang.

A. Rumusan Masalah

"Bagaimana merancang video eksplainer tentang perkembangan gaya desain Art Nouveau untuk membantu remaja berusia 13-18 tahun dalam mempelajari gaya desain Art Nouveau?"

B. Batasan Masalah

Perkembangan gaya desain yang dibahas adalah Art Nouveau. Art Nouveau merupakan gaya desain internasional pertama dan secara historis dipandang sebagai gaya desain peralihan menuju menuju era modernism yang penting [4].

Final output berupa satu episode buah video dengan durasi 8-10 menit. Video menggunakan animasi *motion graphic* dengan resolusi 1080x1920, dan akan diunggah pada hari Sabtu/Minggu pukul 9-11 AM (primetime Youtube).

User test akan difokuskan pada remaja berusia 13-18 tahun yang berdomisili di pulau Jawa, serta tertarik dengan desain. Sampel akan diambil secara online dan disebarluaskan melalui platform sosial media.

Aktivitas yang dilakukan dalam perancangan ini mencakup perancangan konsep, wawancara dengan para ahli, pembuatan naskah, perancangan storyboard, pembuatan aset, proses dubbing, proses animasi, dan proses editing.

Tabel 1.
Analisis Hasil Depth Interview I

Topik	Kesimpulan
Kesesuaian naskah beserta masukan	<ul style="list-style-type: none"> - Tekankan lagi pesan atau makna yang ingin disampaikan pada keseluruhan video. - Gunakan bahasa yang lebih padat dan mudah dipahami daripada bahasa yang mengglorifikasi keindahan. - Dalam satu kalimat, usahakan dapat dibaca dalam satu Tarik nafas. - Menambahkan trivia-trivia agar video explainer lebih menarik.
Poin yang akan diterapkan	<ul style="list-style-type: none"> - Penyesuaian kembali pada naskah, terutama kalimat yang memiliki istilah yang sulit dilafalkan. - Judul dari video explainer ini adalah "Why Art Nouveau was The New Art". - Penggunaan gaya bahasa kasual yang padat. - Penambahan trivia-trivia pada beberapa sub-bab. - Penekanan kalimat akan diterapkan pada aset visual.

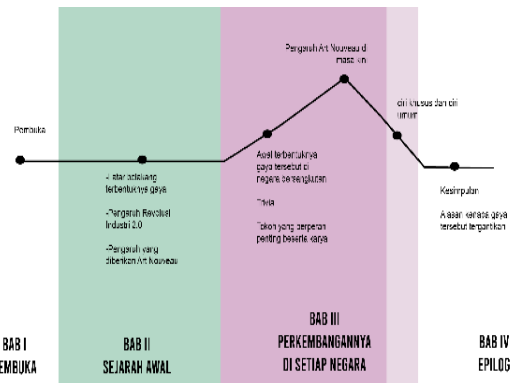
Tabel 2.
Analisis Hasil Depth Interview II

Topik	Kesimpulan
Kesesuaian storyboard beserta masukan	<ul style="list-style-type: none"> - Pada saat melakukan pin poin, pastikan bendera negara tersemat agar audiens tidak tersesat. - Gunakan aset visual untuk mendeskripsikan istilah sulit beserta tahunnya. - Manfaatkan pergerakan kamera apabila naskah terlalu panjang. - Memotong beberapa bagian pada naskah untuk dijadikan aset visual.
Transisi Animasi	<ul style="list-style-type: none"> - Dalam melakukan transisi, gunakan aset yang tersedia sebagai peralihan.
Penggunaan <i>backsound</i> dan <i>sfx</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Pastikan <i>backsound</i> tidak datar, campur dengan audio yang lain agar audiens tidak bosan. - Untuk penggunaan <i>sfx</i>, gunakan <i>sfx</i> dari suara yang tak terduga. Hal tersebut akan membuat video supaya lebih menarik.
Typeface	<ul style="list-style-type: none"> - Gunakan typeface yang memiliki minimal tiga font di dalamnya.
Lain-lain	<ul style="list-style-type: none"> - Gunakan prinsip 5 or 10 seconds of rule, yaitu penyisipan sebuah trivia dalam beberapa detik sekali.

Studi yang dilakukan adalah studi literasi, studi eksperimental, serta depth interview. Depth interview dilakukan dengan seorang scriptwriter dan animator dari kanal "Kok Bisa?"

C. Tujuan Perancangan

Tujuan dari penelitian ini meliputi: (1) Memberi kontribusi terhadap pengembangan video pembelajaran berbasis visual-auditori di bidang keilmuan desain grafis secara berkepanjangan, terkait minimnya video pembelajaran di bidang tersebut. (2) Membantu remaja berusia 13-18 tahun dalam mempelajari perkembangan gaya desain di dunia melalui metode *video based learning*. (3) Meneliti dan merencanakan cara membuat video explainer yang sesuai dan mudah dipahami oleh target.



Gambar 3. Formula alur video.



Gambar 4. Contoh desain karakter.



Gambar 5. Contoh ornamen.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Video Eksplainer

Pada dasarnya video eksplainer merupakan sebuah video berisi animasi yang berfokus dalam menjelaskan sesuatu. Dalam beberapa tahun terakhir video eksplainer telah berkembang pesat. Video eksplainer sendiri dibagi menjadi tiga jenis; *animated explainer video*, *live action video*, dan *crowdfunding explainer video*. Jenis yang paling populer dan yang akan digunakan pada perancangan ini adalah *animated*



Gambar 6. Contoh ornamen.



Gambar 7. Contoh desain *environment*.

explainer video. Terdapat tujuh langkah dalam pembuatan video eksplainer; *project research, creative script writing, storyboarding, voiceover recording, video production, dan music and sound*. Perancangan video eksplainer yang baik juga memiliki beberapa strategi komunikasi, di antaranya: (1) Singkat dan padat. Video eksplainer yang ideal memiliki durasi yang tidak terlalu lama dan mengandung pesan yang jelas. (2) Fokus. Pada video eksplainer, pesan dan pertanyaan audiens adalah hal yang perlu diperhatikan. Video eksplainer harus dapat menjawab pertanyaan dari audiens. (3) Warna. Warna yang digunakan haruslah konsisten, hal ini juga berlaku untuk gaya gambar yang digunakan. Dalam beberapa kasus, terdapat video eksplainer yang menggunakan warna dan style yang berbeda dari satu video dan video yang lain. Hal tersebut dapat disesuaikan kembali sesuai dengan konsep yang diusung. (4) Musik. Audio utama yang mendukung video eksplainer adalah *background music* dan *sfx*. Musik ini merupakan elemen penting yang dapat memaksimalkan potensi video eksplainer. (5) Pengisi suara. Pengisi suara yang dinilai baik adalah pengisi suara dengan lafal yang jelas dan jernih, karena kejelasan tersebut akan mempengaruhi dalam penyampaian pesan.

Selain strategi komunikasi di atas, perlu diperhatikan juga pemahaman tentang segmentasi audiens; seperti kondisi



Gambar 8. Latar belakang.



Gambar 9. Potongan hasil akhir video eksplainer.

geografis dan psikografis, agar pesan yang disampaikan sesuai dengan target audiens.

B. Animasi

Salah satu jenis video eksplainer yang populer adalah *animated video explainer*. Video eksplainer berbasis animasi juga dinilai efektif dalam mempermudah proses pembelajaran. Hasil studi meta-analisis pada pembelajaran menyatakan, kelompok yang metode pembelajarannya menggunakan media animasi mengalami peningkatan sebanyak 62% dalam memahami materi [5].

Perancangan video animasi juga tidak membutuhkan biaya yang besar. Untuk meningkatkan daya tarik, terdapat 12 prinsip dasar animasi, yaitu: (1) *Solid drawing* atau kepekaan terhadap gambar. Hal ini ditujukan agar gambar terlihat lebih nyata. (2) *Timing and spacing*. Menentukan kapan sebuah gerakan harus dilakukan, kapan percepatan harus diterapkan, dan lain sebagainya. (3) *Squash and stretch*. Penerapan efek lentur pada objek, hal ini ditujukan agar gerakan yang dihasilkan terasa lebih hidup. (4) *Anticipation*. Gerak awal

atau ancang-ancang yang dilakukan sebelum tiba pada adegan tertentu. (5) *Slow in and out*. Percepatan dan perlambatan pada animasi, hal ini bertujuan agar video animasi terasa lebih hidup dan tidak monoton. (6) *Arcs*. Sistem pergerakan tubuh pada makhluk hidup agar gerakan terlihat natural dan tidak seperti robot. (7) *Secondary Action*. Gerakan tambahan sebagai detail dari gerakan utama. (8) *Follow through and overlapping action*. Gerakan yang saling silang dan mendahului. (9) *Straight ahead action and pose to pose*. Proses pembuatan animasi ditinjau dari sumber daya dalam proses pengerjaan. (10) *Staging*. Penyusunan lingkungan dan pembangunan suasana. (11) *Appeal*. Keseluruhan gaya visual dalam sebuah animasi. (12) *Exaggeration*. Upaya yang dilakukan agar animasi terlihat hiperbolis [6].

Prinsip-prinsip di atas dapat diterapkan secara sebagian atau keseluruhan, menyesuaikan dengan konsep dan kebutuhan dari video explainer yang akan dirancang.

C. Art Nouveau

Dalam buku "Graphic Style: from Victorian to Post Modern" dijelaskan tentang beberapa perkembangan gaya desain, salah satunya adalah Art Nouveau. Pada buku ini, disajikan data terkait perkembangan Art Nouveau di beberapa negara secara singkat beserta karya-karya yang dihasilkan. Selain perkembangan di beberapa negara, juga disajikan sejarah tentang awal mula Art Nouveau muncul serta pengaruh-pengaruh yang diberikan kepada masyarakat. Secara garis besar, berikut merupakan bahasan pokok dari perkembangan gaya Art Nouveau (1) Sejarah yang melatarbelakangi terbentuknya Art Nouveau serta pengaruhnya terhadap kehidupan masyarakat; (2) Perkembangan Art Nouveau di beberapa negara; (3) Tokoh beserta karyanya; (4) Ciri umum dan ciri khusus; (5) Pengaruh Art Nouveau di masa kini; (6) Alasan mengapa Art Nouveau tergeser popularitasnya.

D. Sosial Media

Sosial media merupakan sebuah kelompok berbasis online yang terciptas atas dasar ideologi dan perkembangan teknologi yang memungkinkan terjadinya pertukaran konten [7]. Sosial media berpengaruh dalam persebaran informasi, publikasi, dan promosi. Kelebihan dari sosial media adalah persebaran informasinya yang luas [8]. Sosial media ini akan digunakan sebagai media untuk mempromosikan video explainer serta konten tambahan lain. Berikut merupakan platform sosial media yang akan digunakan dalam perancangan ini:

1) Youtube

Youtube merupakan platform sosial media yang paling banyak diakses oleh warga Indonesia. Sebagai sarana pengembangan edukasi, keunggulan dari Youtube adalah; dapat diakses oleh semua kalangan, dapat berinteraksi dengan audiens, video dapat dikelompokkan sesuai dengan klasifikasi, video dapat disimpan, dan merupakan platform media sosial berbasis video yang paling populer. Waktu pengunggahan terbaik adalah hari Kamis dan Jumat pada pukul 12.00-16.00 WIB atau hari Sabtu dan Minggu pada pukul 09.00-11.00 WIB.

2) Instagram

Berdasarkan situs Hootsuite, jumlah pengguna instagram

mencapai 63 juta jiwa, dan sebagian besar penggunanya adalah remaja. Selain itu Instagram dilaporkan dapat menjangkau 30% dari target iklannya. Hal tersebut menjadikan Instagram sebagai platform yang cocok digunakan sebagai media berpromosi. Keunggulan lain dari Instagram adalah; memiliki tingkat *engagement* yang tinggi, memiliki fitur *insight* untuk memantau perkembangan konten, dan memiliki fitur *hashtag*. Selain itu, media utama dari instagram adalah foto, yang akan mempermudah *brand* dalam meningkatkan *brand awareness* melalui penyusunan *feeds* dan konten. Waktu terbaik dalam mengunggah konten adalah hari Senin, Rabu, dan Sabtu pukul 11.00-13.00 WIB dan 19.00-21.00 WIB.

3) Twitter

Twitter memiliki user paling banyak, yaitu 19,5 juta pengguna di Indonesia. Mayoritas penggunanya adalah konsumen, sehingga cocok jika dijadikan sebagai media promosi. Keunggulan-keunggulan lain dari Twitter adalah; informasi mudah tersebar dengan cepat hanya dengan mendedikasikan *retweet* dan *likes*, memiliki fitur *search by words*, serta penggunanya memiliki karakteristik yang tidak segan untuk mengikuti akun yang dianggap menarik. Waktu unggah terbaik pada Twitter adalah hari Senin-Jumat pada pukul 12.00-13.00 WIB.

III. METODE PENELITIAN

Tahap awal dari perancangan ini adalah penentuan konsep (Gambar 1). Fokus konsep disesuaikan dengan karakteristik dan preferensi target audiens. Setelah konsep ditentukan, lanjut pada proses studi eksperimental I. Pada Studi eksperimental I, dilakukan perancangan naskah. Kemudian dilakukan *Depth Interview* I. Pada tahap ini, naskah didiskusikan dengan seorang *scriptwriter*. Setelah itu dilakukan Studi Eksperimental II. Pada tahap ini dilakukan revisi terhadap naskah dan kemudian lanjut pada perancangan *storyboard*. Kemudian, lanjut ke tahap *Depth Interview* II. Pada tahap ini, dilakukan proses diskusi dan evaluasi dengan seorang animator. Kemudian pada tahap selanjutnya, dilakukan Studi Eksperimental II. Pada tahap ini dilakukan proses pembuatan *prototype*.

Prototype yang telah selesai diproduksi akan disebarluaskan kepada target audiens bersamaan dengan sebuah kuisioner. Melalui kuisioner tersebut, akan didapatkan sebuah umpan balik dari target audiens, yang nantinya akan dijadikan sebagai bahan evaluasi. Bahan evaluasi tersebut akan diterapkan pada video, sehingga video layak untuk didedarkan.

IV. HASIL DAN KONSEP

A. Penentuan Konsep

Big Idea dari perancangan ini adalah "Travel back in time". *Travel back in time* yang dimaksud adalah kembali ke masa lalu. Dimana pada perancangan ini, setiap gaya desain yang diproduksi menggunakan gaya gambar yang disesuaikan dengan ciri khas gaya desain yang bersangkutan. Pada studi kasus ini, yang diangkat adalah Art Nouveau. Aset-aset yang digambar disesuaikan dengan era dan ciri khas gaya Art Nouveau; seperti penggunaan sulur sebagai dekorasi, penggunaan mesin sebagai tanda perkembangan industri, bangunan klasik Eropa yang melatarbelakangi

terbentuknya gaya, dan penggunaan pakaian Eropa pada abad ke-90 pada karakter. Aset yang digambar berbasis *brush*, dan pemilihan warnanya diambil dari warna alam yang lembut. Pada video explainer Art Nouveau, aspek kecantikan dan keindahan sangat ditonjolkan, sesuai dengan konsep yang diusung pada gaya gambar Art Nouveau itu sendiri.

B. Analisis Target Pasar

Target pasar pada perancangan ini adalah remaja berusia 13-18 tahun, dengan kondisi psikografis sebagai berikut; suka melihat video explainer, menyukai dan tertarik dengan desain, pengguna internet aktif dan paham teknologi, dan suka belajar. Karakteristik utama dari kelompok usia ini adalah gemar menonton video animasi. Selain itu, gaya gambar yang paling disukai oleh target adalah *style manhwa*. Berdasarkan hasil survey yang telah dilakukan, 80,2% dari 96 responden menyatakan bahwa mereka lebih menyukai *style manhwa* yang semi realis dibanding realis dan kartun. Selain menggunakan gaya gambar yang semi realis, *style manhwa* juga dibuat dengan menonjolkan kecantikan warga Korea Selatan. Hasil analisis target pasar ini kemudian akan disesuaikan dengan konsep perancangan, sehingga didapatkan gaya gambar yang sesuai dengan preferensi dan karakteristik target pasar.

C. Studi Eksperimental

Pada studi eksperimental, dilakukan proses penyusunan naskah, penyusunan storyboard, serta produksi video. Pada Studi eksperimental I, dihasilkan naskah dengan formula sebagai berikut:

1) Bab I

Berisi kalimat pembuka yang dijadikan sebagai pancingan.

2) Bab II

Pada bab ini dijelaskan tentang apa yang melatarbelakangi terbentuknya gaya Art Nouveau, serta apa pengaruhnya terhadap kehidupan masyarakat pada masa itu.

3) Bab III

Pada bab ini dibahas tentang perkembangan Art Nouveau di berbagai negara. Pada setiap negara, akan dibahas mengenai asal mula masuknya Art Nouveau di negara tersebut, tokoh yang berpengaruh, serta karya-karya yang dihasilkan. Selain itu dibahas juga mengenai pengaruh Art Nouveau pada masa kini.

4) Bab IV

Pada bab ini dibahas mengenai ciri umum dan ciri khusus Art Nouveau.

5) Bab V atau Penutup

Pada bab ini dijelaskan alasan mengapa popularitas Art Nouveau tergantikan dengan yang lain.

Sedangkan pada studi eksperimental II, dihasilkan sebuah rancangan *storyboard* yang akan dijadikan sebagai panduan dalam proses pembuatan aset dan proses animasi. Berikut merupakan cuplikan dari *storyboard* yang telah dirancang:

Pada studi eksperimental III, disusun aset-aset visual yang akan digunakan pada perancangan (Gambar 2). Aset-aset tersebut dirancang sesuai dengan hasil analisis target pasar dan *big idea*. Setelah aset dibuat, dilakukan proses animasi. Animasi yang digunakan adalah animasi *motion graphic*.

D. Analisis Depth Interview

Pada *depth interview*, dilakukan proses diskusi dengan seorang *scriptwriter* dan *animator*. Diskusi tersebut dilakukan untuk mendapatkan rancangan naskah dan rancangan *storyboard* yang akan digunakan dalam perancangan. Tabel 1 dan Tabel 2 merupakan hasil dari diskusi yang telah dilakukan.

E. Konsep Desain

Strategi konten pada perancangan ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu konsep narator dan konsep cerita. Berikut merupakan penjelasannya:

1) Konsep Narator

Narator yang dipilih memiliki suara yang jelas dan ringan serta memiliki pelafalan bahasa Inggris yang bagus. Aspek kejelasan dalam pelafalan diutamakan, karena factor tersebut sangat berpengaruh pada kejelasan pesan yang akan disampaikan.

2) Konsep Cerita

Konsep cerita disusun dengan menggunakan mode *story telling* dan alur video dibagi menjadi lima bagian utama. Ke depannya, formula ini akan digunakan pada perancangan video yang lain agar materi dapat disampaikan secara runtut dan terorganisir. Gambar 3 merupakan penjabaran terkait alur video.

Sedangkan pada strategi media; video dirancang dengan durasi 8-10 menit, penambahan *subtitle* berbahasa Inggris agar konten dapat dinikmati oleh audiens dari mancanegara, dan didistribusikan melalui Youtube, Instagram, dan Twitter. Pada perancangan ini output yang dihasilkan berjumlah satu video saja, ke depannya video perancangan ini dapat dikembangkan lagi menjadi sebuah seri yang memuat beberapa episode.

F. Konsep Visual

Konsep visual meliputi:

1) Karakter

Karakter dibuat menggunakan *style* mahwa semi realis dengan menggunakan warna bernuansa lembut. Style yang digunakan telah disesuaikan dengan preferensi target audiens dan *big idea* perancangan. Gaya berbusana dan gaya rambutnya diadaptasi dari gaya berpakaian masyarakat Eropa pada masa itu. Teknik pewarnaan yang digunakan adalah shading flat dengan gradasi, sehingga tidak menimbulkan aksentuasi dimensi, sesuai dengan ciri khas gaya Art Nouveau. Pada perancangan ini, digambar banyak karakter wanita sebagai representasi masyarakat sosial Eropa pada masa itu. Meski tokoh seni Art Nouveau mayoritas adalah pria, wanita sendiri merupakan kelompok yang menyebarkan trend dan mode pada saat itu. Selain itu, konsep dari gaya Art Nouveau sendiri sangat menonjolkan kecantikan dan keindahan wanita. Hal-hal tersebut dijadikan landasan mengapa lebih banyak digunakan karakter wanita dibanding pria (Gambar 4).

2) Ornamen

Ornamen pada perancangan ini digambar dengan mengadaptasi ciri khas ornamen gaya Art Nouveau. Ornamen tersebut berupa sulur-sulur tumbuhan yang melengkung yang disesuaikan. Pada perancangan ini, ornamen-ornamen yang

dibuat mengambil referensi dari ornamen-ornamen pada karya Art Nouveau yang telah ada sebelumnya. Dalam proses pengerjaannya, digunakan *brush* bunga untuk mempercepat proses pengerjaan. Sedangkan teknik pewarnaan yang digunakan adalah shading flat dengan gradasi, sama seperti teknik yang digunakan pada perancangan karakter (Gambar 5 dan Gambar 6).

3) *Environment*

Environment pada perancangan ini mengadaptasi bangunan-bangunan di Eropa pada abad ke-19. Eropa merupakan benua dimana Art Nouveau muncul dan berkembang. Dengan aset *environment* ini, audiens dapat merasakan nuansa yang terjadi. Selain bangunan-bangunan, juga digambar mesin beserta pemandangan alam untuk menggambarkan nuansa perkembangan industri; dimana masyarakat tradisional pada masa itu mulai terbuka dengan mesin dan modernisasi (Gambar 7).

4) *Latar Belakang*

Pada perancangan ini digunakan satu jenis latar belakang. Latar belakang yang digunakan merupakan kanvas berwarna coklat yang dilengkapi dengan tekstur. Tujuan dari penggunaan latar belakang ini, selain untuk menonjolkan aspek sejarah, juga sebagai penjaga konsistensi dari video explainer (Gambar 8).

G. Hasil Akhir

Gambar 9 merupakan beberapa potongan hasil akhir dari video explainer yang telah diproduksi dan disebarluaskan kepada target audiens:

V. KESIMPULAN

Perancangan ini dilakukan sebagai solusi terkait minimnya ketersediaan video explainer tentang gaya desain. Gaya desain sendiri merupakan salah satu bidang keilmuan desain yang mengandung unsur sejarah, sehingga perlu untuk dipelajari. Target dari perancangan ini adalah remaja berusia 13-18 tahun. Meningkatnya peminat desain dalam beberapa tahun terakhir di kalangan remaja berusia 13-18 menjadi alasan mengapa perancangan ini menargetkan kelompok usia tersebut. Selain itu, perancangan ini juga diharapkan dapat berkontribusi dalam perancangan dan pengembangan ilmu pengetahuan di bidang desain. Metode yang digunakan pada perancangan ini adalah studi literatur, studi eksperimental,

depth interview, serta *user testing*. Tahapan riset tersebut sudah sesuai dan mampu menjawab rumusan masalah dari perancangan ini.

Saat melakukan analisis terhadap target audiens, diketahui bahwa sumber informasi terkait sejarah gaya desain sebenarnya banyak ditemui di Internet, tetapi target pasar enggan untuk mencari informasi terkait gaya desain tersebut. Mayoritas dari target audiens cenderung lebih menyukai media video explainer dibanding media tertulis. Selain itu, mayoritas sumber informasi terkait gaya desain yang tersedia sering bertele-tele dan terbatas pada teknis pengerjaan. Target audiens menyukai media pembelajaran yang memberikan informasi secara padat, ringkas dan bagus secara teknis; sehingga mereka dapat langsung memahami materi yang diberikan tanpa harus membuang banyak waktu. Secara garis besar, video explainer dengan konsep "*travel back in time*" yang dihasilkan dengan melakukan analisis dan serangkaian metode riset pada perancangan ini, telah mampu memenuhi kebutuhan dari target pasar. Hal tersebut dapat disimpulkan melalui hasil *user test* yang telah dilakukan. Selain itu, juga didapatkan *feedback* dari *user* dan narasumber. *Feedback* tersebut akan dijadikan sebagai bahan evaluasi agar video yang dikembangkan selanjutnya dapat direncanakan dengan lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. M. E. Putry, V. Nuzulul'Adila, R. Sholeha, and D. Hilmi, "Video based.," *Tarbiyatuna J. Pendidik. Ilm.*, vol. 5, no. 1, pp. 1–24, 2022.
- [2] A. Yuliantanti, *Bekerja Sebagai Desainer Grafis*, 1st ed. Jakarta: Esensi, 2008.
- [3] F. R. Kasih, "Pengembangan film animasi dalam pembelajaran fisika pada materi kesetimbangan benda tegar di SMA," *Tadris J. Kegur. Dan Ilmu Tarb.*, vol. 2, no. 1, pp. 41–47, 2017, doi: 10.24042/tadris.v2i1.1737.
- [4] J. Turner, *The Grove Dictionary of Art Online*, 1st ed. New York: St. Martin's Press, 2000.
- [5] F. Ke, H. Lin Kun Shan, Y.-H. Ching, and F. Dwyer, "Effects of animation on multi-level learning outcomes for learners with different characteristics: A meta-analytic assessment and interpretation," *J. Vis. Lit.*, vol. 26, no. 1, pp. 15–40, 2006, doi: 10.1080/23796529.2006.11674630.
- [6] F. Thomas, O. Johnston, and F. Thomas, *The Illusion of Life: Disney Animation*, 1st ed. New York: Hyperion, 1995.
- [7] A. M. Kaplan and M. Haenlein, "Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media," *Bus. Horiz.*, vol. 53, no. 1, pp. 59–68, 2010, doi: 10.1016/j.bushor.2009.09.003.
- [8] N. Selwyn, "Faceworking: exploring students' education-related use of Facebook," *Learn. Media Technol.*, vol. 34, no. 2, pp. 157–174, 2009, doi: 10.1080/17439880902923622.