

BAB V

KONSEP DESAIN

5.1 Sintesa Data

Dalam forum jual beli akun game online, masih banyak masyarakat yang mengalami penipuan online dalam jual beli akun game, hal ini telah dibuktikan melalui kuesioner yang mana 49,4% responden sebagai pelaku jual beli akun game online pernah mengalami kasus penipuan dalam jual beli tersebut. Berangkat dari permasalahan yang melatarbelakangi tingginya angka penipuan dalam jual beli akun game online, kedepannya segala informasi yang telah didapat akan diaplikasikan ke media animasi 2d yang mempermudah menyampaikan informasi mengenai upaya pencegahan penipuan dalam transaksi jual beli akun game online. Menurut wawancara mendalam ke total lima narasumber korban penipuan dalam jual beli akun game online, semua mengarahkan ke fungsi jasa perantara, middleman, atau rekber untuk mengamankan transaksi dalam jual beli akun game online, karena pelaku penjual dan pembeli harus sepakat untuk mempercayai jasa tersebut untuk mengawasi, mengamankan, dan mempermudah proses transaksi tersebut.

Jasa perantara mengawasi proses transaksi yang berlangsung, bisa menjadi salah satu bukti valid sebagai saksi adanya transaksi antara pihak penjual dan pembeli. Jasa perantara mengamankan proses transaksi yakni dengan mengarahkan pembeli untuk mengirimkan uang ke rekening jasa perantara tersebut, dengan nominal yang telah disepakati, yakni nominal transaksi ditambah nominal biaya jasa perantara, lalu setelah jasa perantara tersebut mengkonfirmasi jika uang yang dikirim telah masuk ke rekening jasa perantara, maka jasa perantara tersebut mengarahkan penjual untuk mengirimkan akun ataupun produk yang sesuai dengan kesepakatan sebelumnya kepada penjual, setelah penjual konfirmasi akun atau produk telah diterima dengan aman, maka uang yang dititipkan kepada jasa penengah dapat di kirim ke pihak penjual. Jasa perantara mempermudah proses transaksi karena jasa perantara memiliki lebih dari satu jenis rekening, atau bahkan dapat menerima uang asing yang tidak semua penjual dapat menerima uang

tersebut, maka disini jasa perantara juga menawarkan jasa tukar mata uang asing ke uang lokal, maupun jasa tukar pulsa ke uang dan sebaliknya.

Dengan semakin banyak cara dalam melakukan penipuan dalam jual beli akun game, contohnya dengan metode pemulihan akun maka jasa perantara pun sudah berusaha untuk mengantisipasi tindakan penipuan tersebut dengan menambahkan sistem refund full, yakni penjual menyerah foto identitas diri seperti KTP/SIM/Paspor/Kartu Mahasiswa/Kartu Pelajar ke pihak jasa perantara sebagai jaminan penjual bersedia mengembalikan uang secara penuh saat ada masalah pada akun, dengan catatan bahwa dalam satu frame foto diwajibkan terdapat kertas yang bertuliskan tanggal transaksi, barang atau akun apa yang akan di transaksikan, nama penjual dan pembeli dan lain sebagainya untuk verifikasi jika identitas yang diberikan adalah asli.

Adapun cara penipuan lain yang dilakukan oleh penipu dengan memanfaatkan keberadaan jasa perantara yakni dengan berpura-pura menjadi jasa perantara. Menurut salah satu wawancara, modus penipuan ini dilakukan dilakukan secara bersekongkol dua orang yakni satu orang berpura-pura menjadi pihak jasa perantara, dan satu orang lagi berpura-pura menjadi pembeli maupun penjual, lalu mengajak calon korban untuk masuk ke dalam grup chat media sosial atau media chatting lainnya untuk melakukan transaksi, namun kedua penipu yang bersekongkol tersebut berpura-pura mengirimkan uang ke jasa middleman palsu tersebut dan jasa middleman palsu mengkonfirmasi jika uang telah diterima, sehingga akhirnya penipu dapat mencuri akun tanpa perlu mengeluarkan uang, dan begitupun sebaliknya jika calon korban adalah pembeli, maka setelah uang dikirim ke jasa perantara palsu, kedua penipu tersebut langsung kabur membawa uang tadi.

Gaya visual yang akan ditampilkan dalam perancangan animasi 2d ini dibuat berdasarkan hasil kuesioner yang mana 41,5% responden memilih satu dari empat alternatif yang disediakan, terpilih gaya kartun chibi jepangan atau alternatif nomor satu, yang mana memiliki nuansa yang menyenangkan dan santai. Yang sehingga secara environmentnya mengikuti gaya visual yang sudah terpilih berdasarkan minat responden. Lalu dipertimbangkan komparator dari perancangan animasi 2d yang dilihat dari isi animasi secara keseluruhan, layout yang

memfokuskan informasi yang harus disampaikan dengan visual yang fokus ke karakter leluasa bergerak, warna cerah dan kontras yang sedikit keluar dari warna realis sehingga kesan animasi 2d akan lebih menonjol, kemudian tipografi menggunakan font sans serif yang terkesan santai juga menonjolkan tulisan yang harus tersampaikan dengan baik yang terkandung dalam animasi komparator yang nantinya akan dijadikan referensi untuk menciptakan nuansa tersebut. Dalam observasi untuk menentukan visual pada animasi yang baik, ditemukan pula untuk menghindari pewarnaan secara gradasi untuk mengurangi risiko kualitas visual yang tidak seimbang, menggunakan tone warna yang seimbang dan tidak menonjol di satu sisi saja.

Media utama dalam perancangan ini menggunakan platform Youtube untuk membagikan video animasi yang akan dirancang, dikarenakan banyaknya responden kuesioner yang menggunakan platform Youtube dalam sarana menonton video yakni terdapat sebanyak 79%, jika disandingkan dengan Facebook yang hanya 18,2% dan Instagram terdapat 2,8% saja. Kemudian demi mempermudah dalam membagikan video animasi ini, diperlukan adanya media pendukung seperti Poster yang menunjukkan waktu animasi ini akan tayang pada platform Youtube, kemudian adapun media pendukung lain adalah cover Youtube untuk melengkapi channel Youtube. Youtube digunakan sebagai media menyampaikan video animasi saja, dikarenakan selain responden yang cenderung lebih memilih Youtube, kualitas video yang dimiliki oleh Youtube jauh lebih baik ketimbang platform lain seperti Facebook yang kualitas resolusinya terkompres, maupun Instagram yang harus memiliki resolusi satu banding satu. Dalam membagikan video animasi ini semua dilakukan dengan cara online saja, karena perancangan ini tidak ada batasan geografis, dan audiens pun melakukan aktifitas jual beli secara online juga.

Dalam perancangan video sebagai upaya pencegahan Penipuan Dalam Transaksi jual beli akun game online ini diperlukan persiapan strategi yang kreatif dan komunikatif agar tepat sasaran. Berikut adalah strategi perancangan media yang dilakukan :

- Tujuan Media

Video Animasi yang bertujuan untuk mengajarkan kepada pelaku

dan calon pelaku jual beli akun game online untuk transaksi akun game online yang aman, terutama saat sedang tidak menggunakan platform *e-commerce* yang dapat otomatis memproses transaksi jual beli. Dengan memperkenalkan cara transaksi alternatif dengan menggunakan jasa perantara atau middleman, dan sistem keamanan yang telah diterapkan middleman.

- Strategi Media

Berdasarkan fungsi animasi yang akan dirancang, maka animasi akan dibuat dengan *pacing* yang tidak terburu-buru, kemudian menggunakan visual berwarna dan audio interaktif yang menarik. Beberapa media yang akan dirancang, yaitu :

- a) Media Utama

Media ini menggunakan Video Animasi informatif mengenai cara transaksi akun game online yang aman. Dalam video animasi ini yang akan ditampilkan menggunakan genre animasi remaja yang informatif dan interaktif untuk memudahkan pemahaman penonton. Dengan spesifikasi resolusi 1920x1080 pixel, 24 fps (frame per second), dan format video mp4.

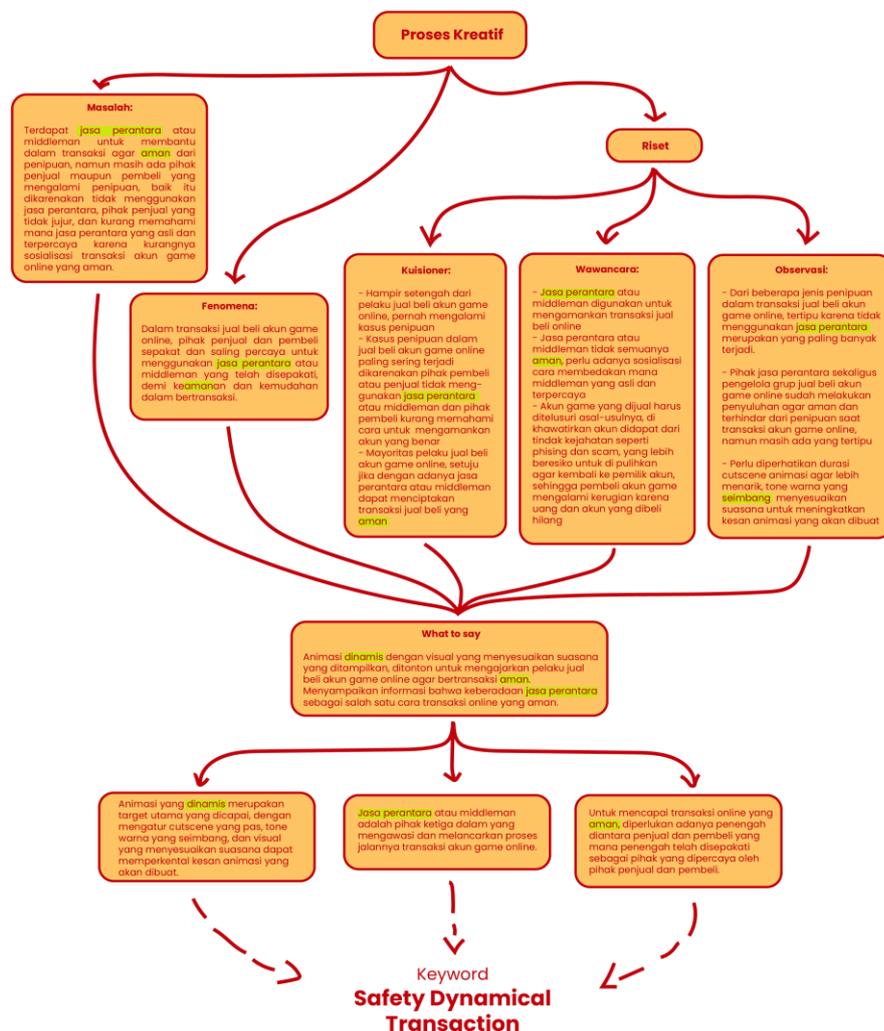
- b) Media Pendukung

Media pendukung merupakan media yang bertujuan untuk menjadi media yang mendukung media utama yang mana berfungsi sebagai daya tarik audiens yang akan menyimaknya. Contoh dari media pendukung yaitu cover Youtube, thumbnail Youtube dan poster. Adapun alasan menggunakan media pendukung cover dan thumbnail Youtube karena diperlukan demi mempercantik tampilan channel Youtube, sekaligus agar channel Youtube akan terlihat lebih meyakinkan secara tidak langsung jika dikunjungi oleh calon penonton.

Lalu sampul halaman Facebook digunakan sebagai halaman yang nantinya digunakan untuk membagikan tautan dan poster untuk meningkatkan lalu lintas dan diharapkan konten video animasi yang terupload pada Youtube akan lebih mudah diakses,

adapun Facebook dipilih karena pelaku jual beli akun game pada media sosial Facebook mayoritas mengisi kuesioner yang telah dibagikan, sehingga dapat disimpulkan mayoritas pelaku jual beli akun game aktif pada media sosial Facebook ketimbang media sosial lain. Kemudian fungsi dari poster ini mengikuti kuesioner yang mana mayoritas memilih poster dalam penyampaian informasi yang efektif sehingga poster ini nantinya dipampang secara online melalui halaman Facebook.

5.2 Perumusan Konsep



Gambar 5.1 Konsep Keyword
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

5.3 Definisi Keyword

Diperlukan adanya suatu keyword yang baik dan komunikatif dalam membentuk konsep untuk perancangan desain, karena keyword adalah bagian yang terpenting dalam membuat suatu perancangan. Dengan dibuatnya keyword, akan ditemukan beberapa kata yang dijadikan sebagai konsep verbal maupun visual yang kedepannya digunakan dalam perancangan video animasi 2d sebagai upaya pencegahan penipuan dalam transaksi jual beli akun game online. Dari kata-kata dalam alur pemikiran tersebut, muncul suatu kata yang digunakan menjadi keyword yakni "Safety Dynamical Transaction".

Keyword terdiri dari kata "Safe", "Dynamic", dan "Transaction". Kata "Safe" dalam keyword ini berarti aman, merupakan harapan seluruh pihak dalam transaksi jual beli online, yakni agar proses transaksi dapat berjalan dengan aman. Kata "Dynamic" dalam keyword ini berarti dinamis, aktif, dan selalu bergerak menyesuaikan kondisi dan suasana, yakni dapat mewakili visual yang selalu mengikuti suasana yang diciptakan dan juga kata dinamis dapat mewakili kinerja jasa perantara untuk menangani proses transaksi menyesuaikan kondisi transaksi online yang berjalan. Kemudian kata "Transaction" dalam keyword yang berarti transaksi, yakni subjek utama yang dijelaskan pada animasi, yakni transaksi antara penjual, pembeli dan jasa perantara, jasa perantara membantu jalannya proses transaksi jual beli online.

Dengan keyword "Safety Dynamical Transaction" ini, perancang ingin memanfaatkan sebagai acuan dalam menciptakan konten maupun visual pada animasi yang akan dirancang. Serta mengajak penonton untuk selalu menggunakan jasa perantara atau middleman saat melakukan transaksi online agar berjalan dengan baik, memperkecil risiko penipuan online.

5.4 Konsep Verbal

Konsep verbal dari strategi komunikasi dalam perancangan animasi 2d sebagai upaya pencegahan penipuan dalam transaksi jual beli akun game

online ini akan memvisualkan cerita seorang *gamer* (pemain game online) yang ingin berhenti sejenak bermain game demi fokus ke pekerjaan, faktor lain yang membuat ia berhenti bermain game karena diminta berhenti oleh orang tuanya. Sehingga ia meminta saran ke temannya untuk berhenti bermain game, lalu temannya menyarankan untuk menjual akun gamenya dengan menjelaskan proses transaksi yang aman, serta memberitahu jenis-jenis penipuan dalam transaksi jual beli game online agar dapat mengantisipasi terjadinya penipuan saat ia menjual akun game nya. Dalam cerita terdapat adegan serius dimana Gamer ini dimintai sistem refund full, yang mana ia harus memfoto KTP miliknya, namun Middleman akan membimbing agar tidak takut, karena yang diminta hanya foto KTP dengan sobekan kertas kusut diatas KTP yang tertulis “transaksi akun game tanggal sekian oleh middleman”, agar fungsi foto tersebut hanya digunakan dalam transaksi tersebut saja. Penyampaianya dibuat dalam bentuk cerita agar alurnya dapat dibuat menarik dan dapat merelasikan dengan kehidupan sehari-hari audiens.

5.4.1 Judul Video

Sesuai dengan keyword yakni "Safety Dynamical Transaction" beserta arti keyword yang telah ada, dan judul perancangan animasi 2d ini maka dapat ditemukan judul dari video ini adalah " Animasi Jasa Middleman Game Online " dengan sub judul " Transaksi Jual Beli Akun Game yang Aman ".

5.4.2 Sinopsis Video

Isi cerita yang diangkat dalam animasi ini menceritakan kejadian khusus dimana Gamer yang ingin berhenti bermain game karena banyaknya faktor, namun ia sadar bahwa hal tersebut demi kebaikan dirinya. Maka dari itu ia berkomitmen tidak bermain game dengan cara menjual akun game miliknya. Dengan adanya jasa perantara (Middleman) akan membantu ia menjual akun miliknya dengan aman dengan penyampaian yang santai.

5.4.3 Gaya Bahasa

Adapun gaya bahasa dalam video ini adalah Bahasa Indonesia yang ringan dan santai (bahasa dialog). Gaya bahasa tidak terlalu formal maupun tidak terlalu gaul, diharapkan mempermudah target audiens untuk memahami pesan yang akan disampaikan. Adapun contoh kalimat berikut ini: “Ardi, kapan selesai main game-nya? Kamu sudah dapat kerjaan ‘kan? Apa ibu suruh ayah buat hapus data game-mu?”, “I-iya deh bu, entar kucoba tanyain ke si Frengki buat bantu jual game-ku, jangan di hapus dong bu.”.

5.5 Konsep Visual

5.5.1 Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan dalam pembuatan video ini akan menggunakan gambar ilustrasi vektor untuk mempermudah gerakan animasinya. Gaya gambar ilustrasi yang digunakan nantinya menyerupai style gambar dari “Love Scam_English” yaitu vektor begitu juga dengan background dan ambiens dikarenakan lebih mudah untuk digambar.



Gambar 5.2 Referensi style gambar “Love Scam_English” sebagai acuan

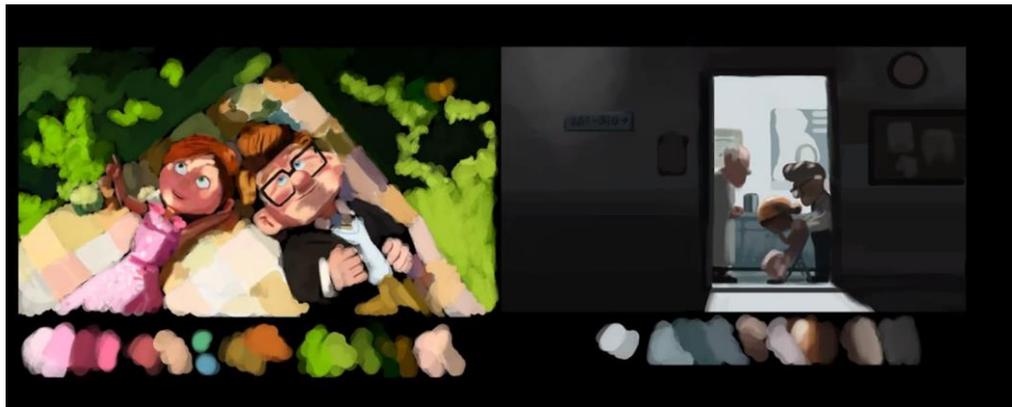
(Sumber: National Crime Prevention Council)

5.5.2 Warna

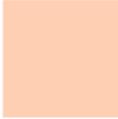
Dalam penggunaan warna dalam perancangan animasi ini, akan gunakan warna-warna cerah namun terkesan tenang demi kenyamanan mata penonton. Warna yang digunakan juga bertujuan untuk membawa penonton untuk fokus pada objek yang ingin ditonjolkan atau cerita yang ingin

diceritakan. Jika sedang senang akan menggunakan warna-warna pastel yang cerah dan ketika sedang sedih akan menggunakan warna-warna gelap yang berubah-ubah sesuai terhadap alur cerita.

Adapun software yang digunakan dalam produksi animasi dengan Clip Studio Paint untuk proses pembuatan desain karakter, objek, dan background, MOHO12 untuk proses produksi animasi, dan Adobe Premiere untuk proses editing dan pasca produksi animasi.



Gambar 5.3 Referensi penggunaan warna pada animasi “UP” sebagai acuan

	C: 0 R: 254 M: 27 G: 207 Y: 30 B: 178 K: 0		C: 65 R: 98 M: 31 G: 156 Y: 26 B: 180 K: 0		C: 81 R: 60 M: 67 G: 78 Y: 61 B: 84 K: 21
	C: 49 R: 153 M: 18 G: 181 Y: 94 B: 46 K: 0		C: 26 R: 202 M: 69 G: 106 Y: 95 B: 36 K: 0		C: 72 R: 52 M: 80 G: 34 Y: 84 B: 28 K: 59

Gambar 5.4 Palet warna

(Sumber: Dokumen pribadi)

5.5.3 Layout

Layout yang digunakan dalam perancangan video animasi ini nantinya bervariasi namun tetap memperhatikan prinsip-prinsip dalam layout. Dengan begitu dapat tetap menjaga kerapian video. Layout video animasi ini juga simpel dan direct, menjual ide adegan yang ingin disampaikan juga menggunakan Arah dan orientasi audien terhadap apa yang terjadi di dalam layar selalu terjaga fokus terhadap adegan yang ingin disampaikan.



Gambar 5.5 penggunaan layout serta storyboard milik Oriol Vida sebagai acuan

Layout yang digunakan disini mengikuti milik Oriol Vida yang menggunakan close up dalam storyboard animasi dengan tujuan agar penonton fokus terhadap apa yang disampaikan oleh karakter utama.

5.5.4 Tipografi

Video animasi ini nantinya akan menggunakan tipografi yang tingkat legibility serta readabilitynya tinggi, huruf tersebut juga merupakan font sans serif dengan desain seperti gelembung yang dirasa cocok sebagai font dekorasi atau font display, sementara dalam animasi yang menunjukkan adegan chatting secara online menggunakan font Helvetica menyesuaikan font yang digunakan pada media sosial Facebook. Font utama yang digunakan adalah font “Komika Display”. Font jenis ini nyaman untuk dilihat namun masih menciptakan daya tarik yang cukup baik.



Gambar 5.6 Font Komika Display

(Sumber : <https://www.1001fonts.com/komika-display-font.html>)

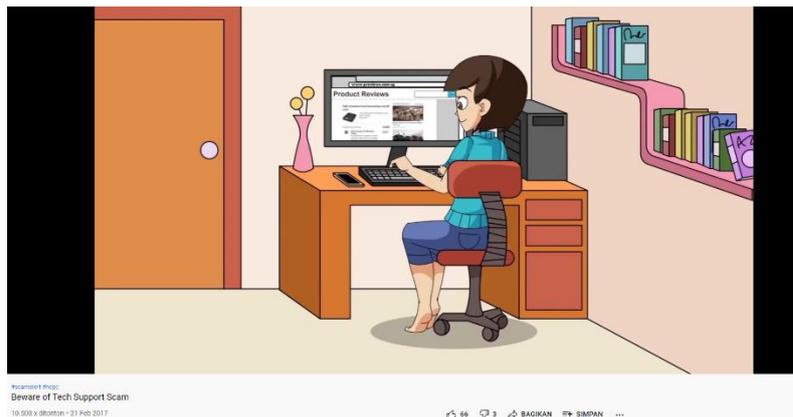


Gambar 5.7 Font Helvetica

(Sumber : <https://freefontsfamily.com/helvetica-font-family/>)

5.5.5 *Environment/background*

Referensi yang digunakan dalam pembuatan background dan environment animasi akan menyerupai *style* gambar dari "*Beware of Tech Support Scam*" yaitu vektor yang dapat menyesuaikan dengan *style* gambar karakter, serta demi memfokuskan desain simpel yang efektif dalam manajemen waktu.

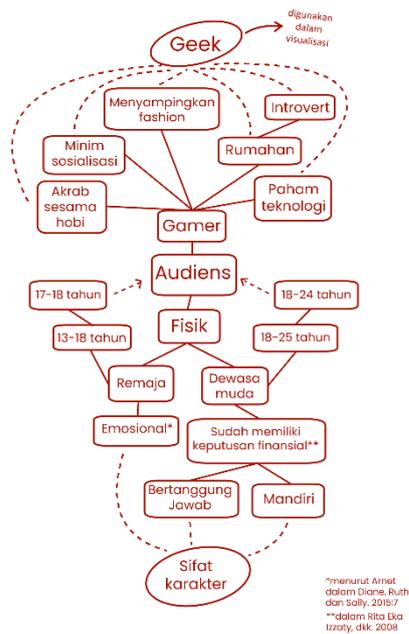


Gambar 5.8 Referensi "*Beware of Tech Support Scam*" sebagai acuan desain *environment*

(Sumber: *National Crime Prevention Council*)

5.5.6 **Konsep Visual Karakter**

Karakter tokoh pada animasi didesain berdasarkan proses brainstorming dan studi visual untuk menciptakan *style* karakter yang digemari audiens, serta harapannya audiens dapat merelasikan dengan kehidupan sehari-hari.



Gambar 5.9 Proses *brainstorming* visual karakter

5.5.7 Studi Visual Karakter

Ditemukan kata “*geek*” dalam brainstorm visual karakter sehingga visual akan mengacu pada referensi individu “*geek*” atau seorang penggemar teknologi untuk mewakili hobi bermain *game* dan *gamers*.



Gambar 5.10 Visualisasi “*geek*”

Kemudian referensi gaya gambar karakter berasal dari *style* yang sebelumnya telah terpilih, lalu dipadukan dengan *style* dari seri animasi pendek dalam *Game Online Honkai Impact* untuk menyempurnakan visualnya. Digunakan acuan dari *game* tersebut karena mayoritas responden sekaligus audiens merupakan pemain *game* tersebut.



Gambar 5.11 Referensi gaya gambar karakter

- Karakter Tokoh Ardy

Ardy adalah tokoh utama dalam cerita animasi, memiliki sifat yang dramatis namun serius. Ia sudah bekerja namun masih sempat bermain *game online*, sehingga waktu istirahatnya berkurang. Memakai jaket karena pergi ke rumah Erik, membawa tas karena Erik menyuruhnya membawa laptop untuk menjual akun *game*-nya. Ardy Menjual akun *gamenya* karena diminta ibu nya berhenti bermain *game* agar dia dapat beristirahat.



Gambar 5.12 *Character sheets* Ardy

- Karakter Tokoh Erik

Erik adalah tokoh sampingan dalam cerita animasi, memiliki sifat santai dan suka membantu. Teman seusia Ardy yang membantu Ardy untuk menjual akun *game online* milik Ardy. Memakai pakaian santai karena cerita berlatarkan di rumah Erik, menggunakan kacamata karena Erik bermata *minus* karena sering bermain *game*, serta terdapat *headset* di lehernya yang berhubungan dengan *gamers* untuk berkomunikasi dalam *game online*.



Gambar 5.13 *Character sheets* Erik

5.6 Rough Design

5.6.1 Alternatif Desain Karakter

Visual karakter yang muncul dalam video animasi mengikuti style dasar gambar yang telah terpilih pada kuisisioner demi menyesuaikan selera audiens. Kemudian alternatif desain karakter mengikuti data audiens baik dari kuisisioner maupun wawancara, desain karakter yang menggambarkan sifat, tingkah laku, dan minat audiens yang diolah melalui studi visual karakter dengan proses brainstorming.



Gambar 5.14 Sketsa Alternatif Desain Karakter

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

5.6.2 Desain Karakter

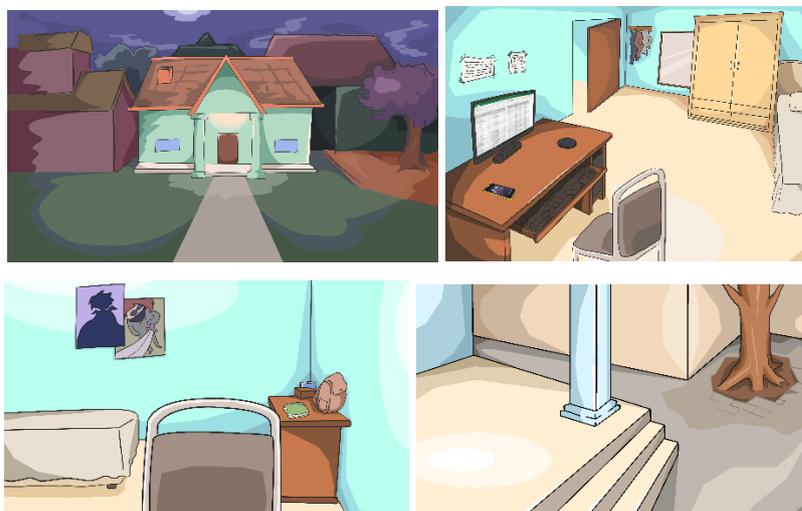
Dari alternatif desain karakter yang telah dibuat, terdapat karakter terpilih untuk menjadi karakter utama “Ardy” dan juga “Erik”. Berikut desain dari karakter mereka.



Gambar 5.15 Desain Karakter Utama
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

5.6.3 Desain Background

Background dari animasi dibuat menyesuaikan latar dan waktu pada cerita, style ilustrasi background mengikuti desain karakter agar animasi dapat terlihat menyatu dengan baik. Adapun background seperti depan rumah Ardy, kamar Ardy, depan rumah Erik, ruang tamu rumah Erik, dan depan mesin ATM.

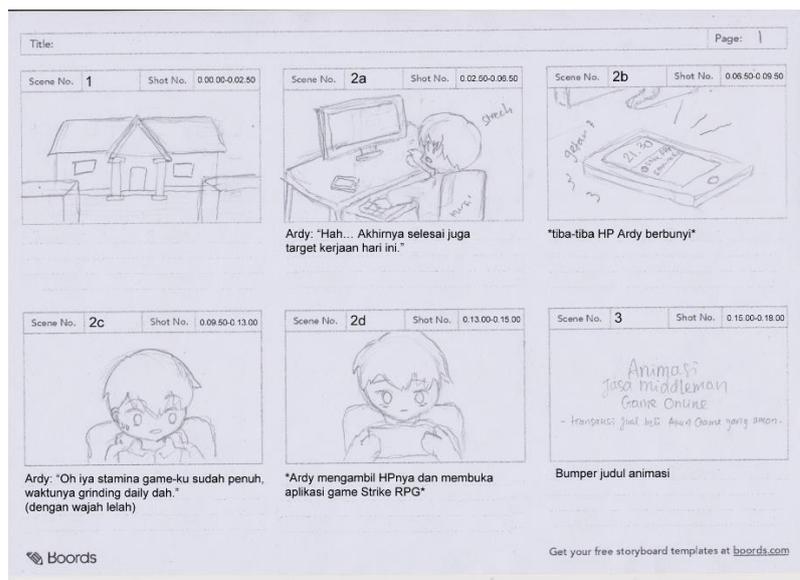


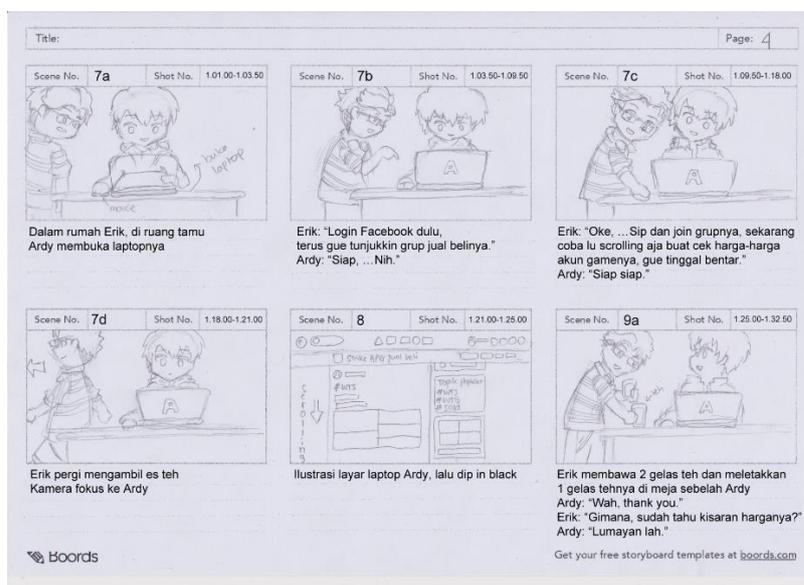
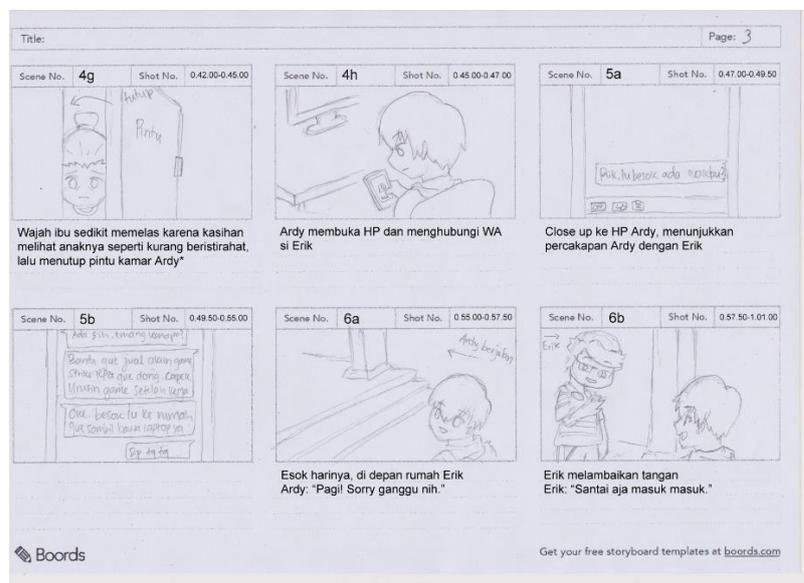
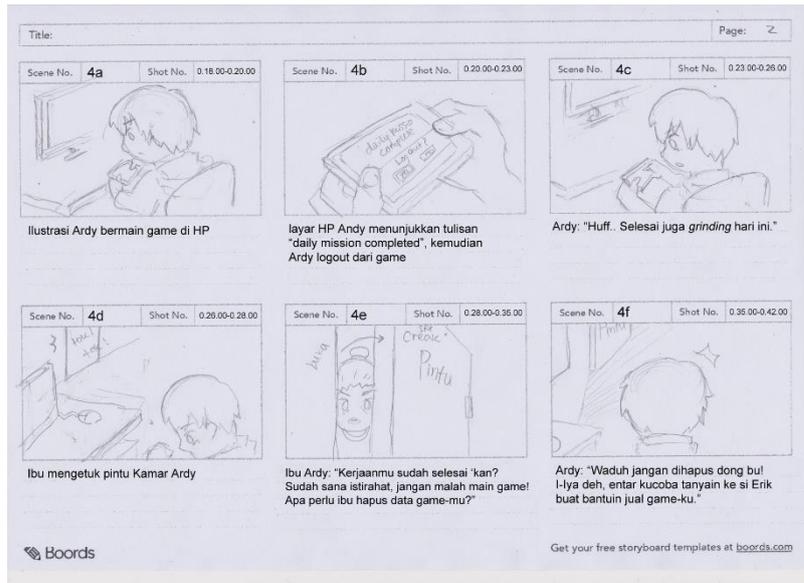


Gambar 5.16 Desain Background
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

5.6.4 Storyboard

Storyboard ini dibuat berdasarkan adaptasi dari naskah cerita yang dijadikan animasi, yang nantinya akan berguna dalam proses pembuatan animatic hingga proses editing video animasi.





Title: _____ Page: 5

Scene No. **9b** Shot No. 1.32.00-1.42.00

Erik: "Sip, lu posting aja dah pakai hashtag WTB, terus tulis spek akun game lu. (jeda minum teh) Sertain juga screenshot akunya." Lalu dip in black

Scene No. **10** Shot No. 1.42.00-1.45.00

Layar laptop Ardy menunjukkan postingan penjualan akunya telah terpasang di grup jual beli

Scene No. **11a** Shot No. 1.45.00-1.48.00

Erik: "Sekalian nunggu calon pembeli, kita bahas cara transaksi yang aman dulu nih." (balon diatas sbg visual ilustrasi Erik saat penjelasan)

Scene No. **11b** Shot No. 1.49.00-1.55.00

Erik: "Kalau bisa COD, ya COD aja. Kalau jauh, jangan sampai tanpa perantara dah."

Scene No. **11c** Shot No. 1.55.00-2.04.00

Erik: "Kadang kalau orang niat nipu, mereka ngebuat korbannya panik dengan menyuruh korbannya merespon dengan terburu-buru sampai konsentrasi korbannya buyar."

Scene No. **11d** Shot No. 2.04.00-2.08.00

Erik: "Bayangin aja lu kasih akun lu ke dia duluan."

Boards Get your free storyboard templates at boards.com

Title: _____ Page: 6

Scene No. **11e** Shot No. 2.08.00-2.15.00

Erik: "Terus dia kabur tanpa transfer ke elu uang yang sudah disepakati, nyesek ga tuh."

Scene No. **12a** Shot No. 2.15.00-2.24.00

Erik: "Makanya yg pertama itu harus fokus dan jangan mau tanpa perantara kalau transaksi online." (Penekanan 1. Jangan transaksi online tanpa rekber atau perantara)

Scene No. **12b** Shot No. 2.24.00-2.30.00

Ardy: "Ooh oke dah, pokoknya pikiran harus jernih ya." Ardy: "Terus terus gimana dong biar lebih aman lagi?"

Scene No. **12c** Shot No. 2.30.00-2.40.00

Erik: "Ya maka dari itu ada jasa perantara, rekber atau middleman. Biasanya di grup jual beli gini sih, adminnya ada yg kerja sebagai middleman juga, yuk coba cek."

Scene No. **13a** Shot No. 2.40.00-2.43.00

Menunjukkan langkah-langkah di layar laptop Ardy
Erik: "Cek admin grup yang kerja sebagai middleman--"

Scene No. **13b** Shot No. 2.43.00-2.52.00

Erik: "--lalu kirim pesan pribadi, tulis aja 'ijin nitip pesan bang, cuma kasih tanda MM asli'." Ardy: "Oke, buat apa tuh?"

Boards Get your free storyboard templates at boards.com

Title: _____ Page: 7

Scene No. **14a** Shot No. 2.52.00-3.04.00

Erik: "Buat kasih tanda ke profil middleman grup yang asli. Andaikata ada profil lain seperti nama, foto profil, bio, dan lainnya itu mirip, tapi ga ada history pesan pribadi yang kita tinggalin sebelumnya, pasti itu akun cloning-an--"

Scene No. **14b** Shot No. 3.04.00-3.14.00

Erik: "cloning-an itu akun penjahat yang menyamar jadi jasa perantara yang ngeharapin uang di transfer ke dia, lalu dia kabur." (Penekanan 2. Fokus, bedakan middleman asli/palsu)

Scene No. **15** Shot No. 3.14.00-3.21.00

Ardy: "Weh, ngeri juga cara nipunya." Bel notifikasi berbunyi di laptop Ardy Ardy: Oh ada yang nge private message, bentar gue cek."

Scene No. **16a** Shot No. 3.21.00-3.41.00

Ardy: "...Gimana nih Rik?" Erik: "Sebenarnya bisa saja, tapi kita harus benar-benar cek keaslian jasa perantara yang dia rekomendasikan ini, contohnya profil jasa perantaranya aktif ngga, friendlist dia yang berinteraksi ke dia itu ada ngga? Tapi terhubung lu masih luntayam awam ya, paling aman pakai jasa perantara dalam grup ini aja lah."

Scene No. **16b** Shot No. 3.41.00-3.48.00

Ardy: "Iya juga, kalo gitu lewatin aja dah." (Penekanan 3. Gunakan jasa middleman dalam grup jika disediakan) Beberapa saat kemudian, dip in black

Scene No. **17** Shot No. 3.48.00-3.58.00

Ardy: "Oh ada yang nawar lagi nih, hmm agak rendah sih. Tapi masih bisa dah."

Boards

Title: _____ Page: 1

<p>Scene No. 21c Shot No. 4:42:00-4:44:00</p> <p>Rekber Nugraha mengirim foto contoh foto KTP bersama catatan keterangan transaksi. Foto KTP bukan KTP asli, namun hanya kertas yang digambar menyerupai KTP.</p>	<p>Scene No. 21d Shot No. 4:44:00-4:46:00</p> <p>Cantokan: pastikan rekber! Cantokan: pastikan rekber! Cantokan: pastikan rekber!</p>	<p>Scene No. 21e Shot No. 4:46:00-4:53:00</p> <p>Rekber Nugraha</p>
<p>Scene No. 22a Shot No. 4:53:00-4:56:00</p> <p>Penjual Middleman Pembeli</p> <p>Ilustrasi transaksi dengan jasa middleman, muncul setelah Rekber Nugraha mengirim pesan. "Saya middleman sebatas mengamankan uang di tengah penjual dan pembeli sih."</p>	<p>Scene No. 22b Shot No. 4:56:00-4:58:00</p> <p>Penjual Middleman Pembeli</p> <p>akan</p>	<p>Scene No. 22c Shot No. 4:58:00-5:00:00</p> <p>Penjual Middleman Pembeli</p>

Boards Get your free storyboard templates at boards.com

Title: _____ Page: 11

<p>Scene No. 23a Shot No. 5:00:00-5:03:00</p> <p>Erik kembali dari ruang belakang ke ruang tamu tempat Ardy berada Erik: "Sorry Dy, tadi gue mules banget."</p>	<p>Scene No. 23b Shot No. 5:03:00-5:19:00</p> <p>Ardy: "Oke santai dah. Btw ini beneran kan? (menunjuk ke layar laptop)" Erik: "Oh iya, benar itu. Sampai gue lupa jelasin sistem refull, lagi yang dijelasin mas Nugraha sudah benar kok."</p>	<p>Scene No. _____ Shot No. _____</p>
<p>Scene No. 24 Shot No. 5:19:00-5:33:00</p> <p>KTP Pembeli Ardy</p> <p>Erik: "Ga bisa, pinjaman online kan juga butuh foto KTP dan selfie barang KTP, tapi kalau jasa perantara ini memverifikasi foto KTP dengan nama rekening dan catatan diatas kertas, jadi beda fungsi." Ardy: "Oke gas dah."</p>	<p>Scene No. 25 Shot No. 5:33:00-5:38:00</p> <p>KTP Ardy Pembeli Ardy</p> <p>Ardy menulis catatan transaksi</p>	<p>Scene No. 26 Shot No. 5:38:00-5:38:00</p> <p>Pembeli Ardy</p> <p>Lalu memfotonya (Penekanan 4. Gunakan sistem refull jika game rawan hackback, terdapat minus pada alternatif login ke dalam game, ataupun akun bernominal harga tinggi)</p>

Boards Get your free storyboard templates at boards.com

Title: _____ Page: 12

<p>Scene No. 27 Shot No. 5:38:00-5:41:00</p> <p>Rekber Nugraha KTP Pembeli Ardy</p>	<p>Scene No. 28a Shot No. 5:41:00-5:41:00</p> <p>Rekber Nugraha KTP Pembeli Ardy</p>	<p>Scene No. 28b Shot No. 5:44:00-5:48:00</p> <p>Rekber Nugraha KTP Pembeli Ardy</p> <p>Form lengkap terdapat di naskah cerita</p>
<p>Scene No. 28c Shot No. 5:48:00-5:53:00</p> <p>Rekber Nugraha KTP Pembeli Ardy</p> <p>Setelah form terisi lengkap oleh Ardy dan Arashi (penjual dan pembeli), Rekber Nugraha mengirimkan arahan untuk pembeli transfer uang ke rekening Rekber Nugraha.</p>	<p>Scene No. 29 Shot No. 5:53:00-5:55:00</p> <p>Rekber Nugraha KTP Pembeli Ardy</p> <p>Ilustrasi Arashi (pembeli) mentransfer sejumlah uang ke rekening Rekber Nugraha.</p>	<p>Scene No. 30 Shot No. 5:55:00-5:57:00</p> <p>Rekber Nugraha KTP Pembeli Ardy</p> <p>Lalu pembeli mengupload bukti transfer ke groupchat</p>

Boards Get your free storyboard templates at boards.com

Title: _____ Page: 15

Scene No. 36 Shot No. 5:57:00-5:59:00 	Scene No. 32 Shot No. 5:59:00-6:02:00 	Scene No. 33 Shot No. 6:02:00-6:04:00
--	--	--

Diantara scene ini, dibuat efek dip in black

Scene No. 34 Shot No. 6:04:00-6:11:00 	Scene No. 35 Shot No. 6:11:00-6:19:00 	Scene No. 35 Shot No. 6:19:00-6:21:00
--	--	--

Erik: "Sp, sudah diterima tuh uangnya, sekarang lanjut private message si pembeli, lu kasih info akunnya."
Ardy: "Siap."

Erik: "Terus lu chat gini, cek kesesuaian isi akunnya di dalam game ya, setelah sesuai, bisa diamankan akunnya."
Ardy: "Oke Rik" (sambil mengetik)

Boards | Get your free storyboard templates at boards.com

Title: _____ Page: 19

Scene No. 35 Shot No. 6:21:00-6:23:00 	Scene No. 36 Shot No. 6:23:00-6:25:00 	Scene No. 37a Shot No. 6:25:00-6:29:00
--	--	---

Ardy dan Erik menunggu pembeli mengecek isi akun.

Scene No. 37b Shot No. 6:29:00-6:32:00 	Scene No. 38a Shot No. 6:32:00-6:33:50 	Scene No. 38b Shot No. 6:33:50-6:36:00
---	---	---

Lalu notifikasi pada laptop Ardy berbunyi.

Boards | Get your free storyboard templates at boards.com

Title: _____ Page: 15

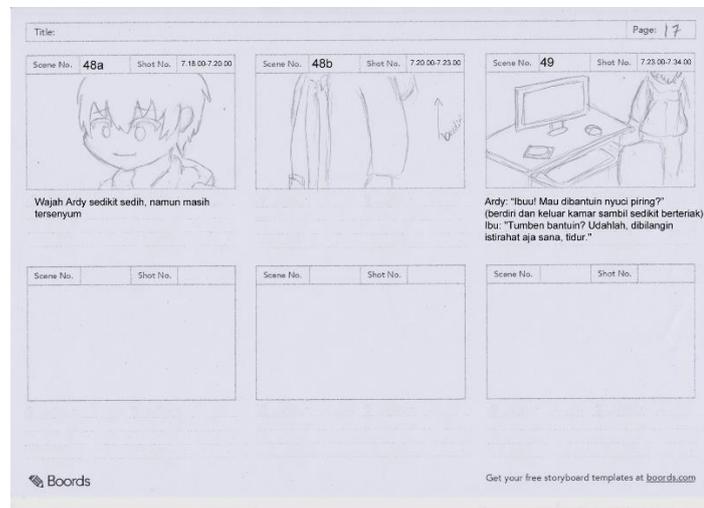
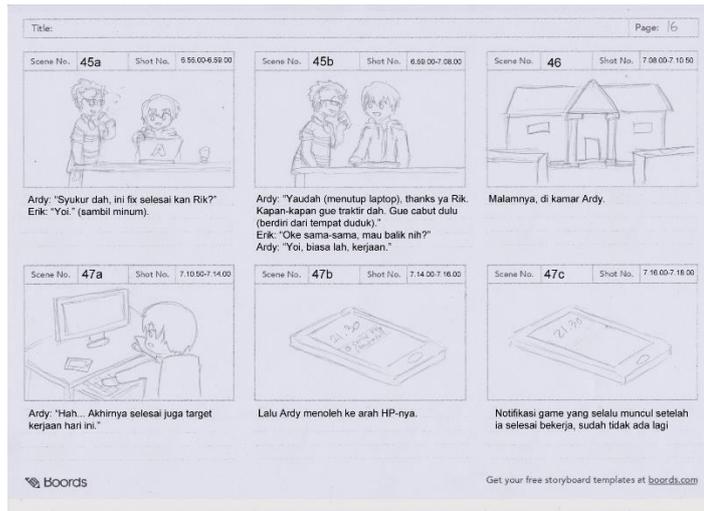
Scene No. 39 Shot No. 6:36:50-6:38:00 	Scene No. 40 Shot No. 6:38:00-6:44:00 	Scene No. 41 Shot No. 6:44:00-6:46:50
--	--	--

(Penekanan 5. Cara mengamankan akun game berbeda-beda, pastikan Email, nomor telepon, media sosial yang terkait di akun game semuanya sudah diamankan pembeli.)

Scene No. 42 Shot No. 6:46:50-6:49:00 	Scene No. 43 Shot No. 6:49:00-6:52:00 	Scene No. 44 Shot No. 6:52:00-6:55:00
--	--	--

Pindah tab ke groupchat 3 orang

Boards | Get your free storyboard templates at boards.com



Gambar 5.17 Storyboard
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)