BAB III

Bahan dan Data Perancangan Produk

3.1 Alat dan Bahan

3.1.1 HardWare

Motherboard	: K6Bv3
Processor	: AMDK-6 500 Mhz
Random Access Memory	: 64 Mb
Hardisk Drive	: 7,5 Gb Quantum Fireball
Graphic card	: Matrox 4 mb
Sound card	: Yamaha 719
Monitor	: BRG 14 inch
Cd Rom	: Acer 32x
Speaker	: Comep sp-600

3.1.2 Software

3D studio max r2 & 2.5

Modeling dan animasi

Poser r4

Modeling karakter dan animasi

Adobe premiere r5.1

Editing gambar dan suara

Adobe PhotoShop r5.5

Background dan tekstur modeling

AudioCatalyst

Editing format suara

Ifilm edit

Konversi format video

Windows 98

Operating System

3.2 Data Perancangan Produk

3.2.1 Ide dasar

Ide dasar iklan layanan masyarakat ini adalah untuk menggambarkan kondisi ruang tumbuh kembang anak dimana informasi dan tehnologi sudah sedemikan maju, sehingga batas-batas sosiologi antara anak-anak menjadi kabur akibat transparasi informasi, batas-batas dunia nyata dan khayalan menjadi kabur akibat semakin canggihnya tehnologi virtual yang memanipulasi indera manusia.

Pemilihan animasi sebagai media penyampai pesan dalam iklan layanan masyarakat ini karena, animasi mempunyai kemampuan untuk dapat diterima di berbagai tingkatan usia, golongan dan ekonomi. Animasi mempunyai kemampuan untuk membuang kenyataan dan meletakkan logikanya sendiri, sehingga kebebasan dalam berekspresi tidak terbatasi oleh rasionalisasi yang ada.

3.2.2 Skrip

Terlihat Seorang anak menonton TV...(setting kamar)

Tayangan beranekaragam ditonton.

Kemudian Bermain Ps

Sampai tamat (game over, victory etc)

Ia merasa sedikit tidak nyaman bosan atau sepi...ia melihat cahaya yang menembus tembok kamarnya dan tertarik untuk menuju ke arah itu

ia melewati setting kamar..dan mengintip melalui lubang dinding kamar tsb....(tampilan berubah menjadi hitam-putih)

ia melihat tempat bermain anak-anak yang kosong tapi ramai dengan suara anak (sebagai simbolisasi pandangan anak tersebut terhadap dunia luar, yang sebenarnya ramai dan indah penuh warna, lebih indah dari dunia maya mesin-mesin elektronik).

Camera berubah sudut pandang (dari luar)

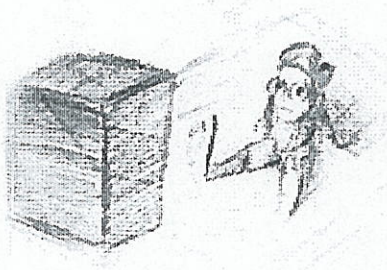
Ternyata anak tersebut berada dalam sebuah kotak kardus bekas tv

3.2.3 Gambar-gambar konsep

Gambar-gambar ini adalah konsep-konsep yang dituangkan secara visual dan kemudian menjadi dasar untuk perancangan karakter, sudut pandang, warna dan tampilan-tampilan lainnya.

Konsep Adegan :





Konsep Karakter :

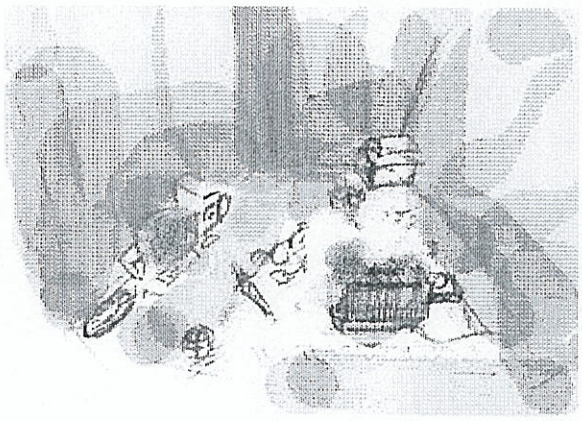




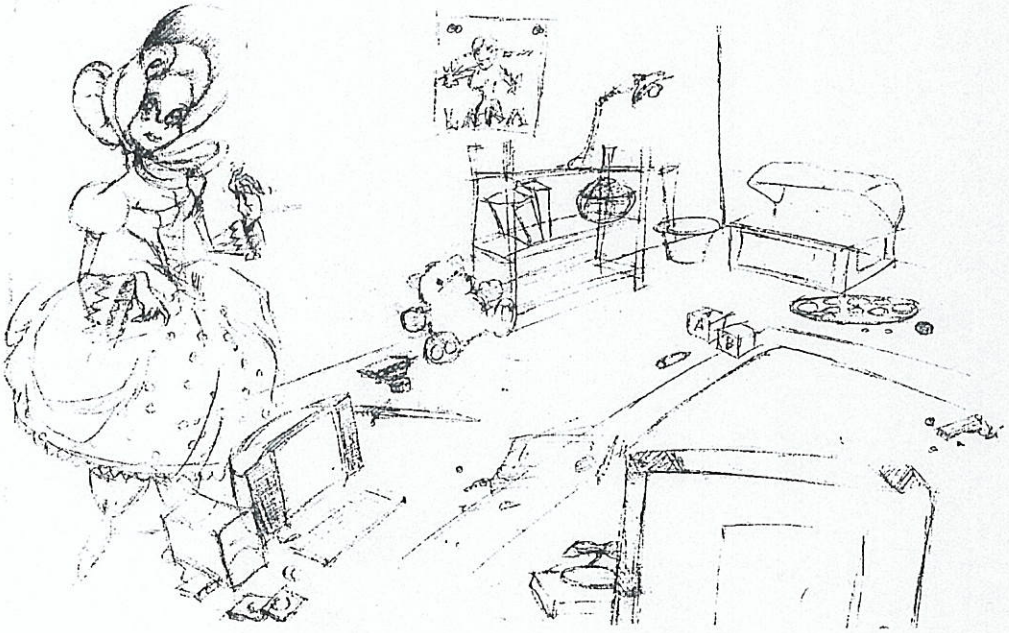




Konsep Ruang :



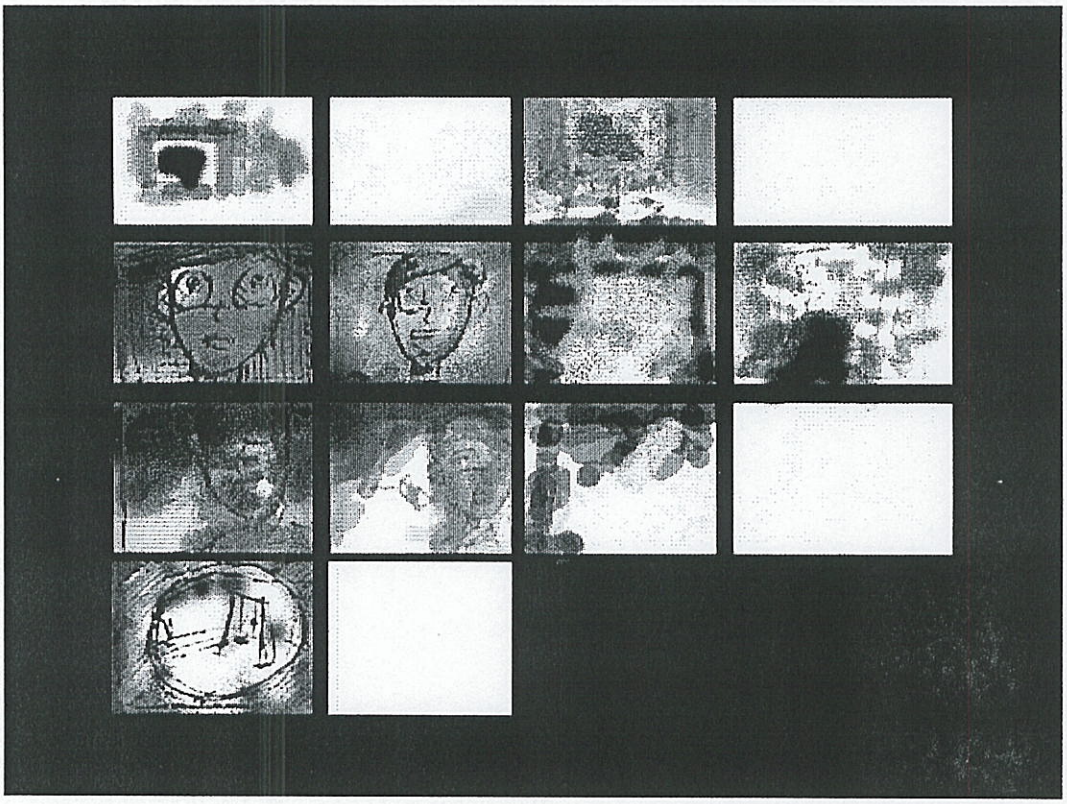




3.2.4 Warna

Warna-warna yang digunakan mencoba menampilkan suasana yang gelap, suram dan mengesankan suasana terasing.

Desainwarna



3.2.5 Kata kunci dan Teks

Kata kunci pada iklan ini mencoba untuk tidak menilai baik atau buruk tv, games atau Net, tapi untuk memberikan kesadaran bahwa ada hal-hal yang perlu mendapat perhatian dalam masa perkembangan anak.

Alternatif :

1. dunia digital ?!
2. dunia anak-anak kita tak mesti seperti itu.
3. tiap anak berhak untuk mendapat bimbingan dalam masa perkembangannya.

3.2.7 Durasi

Iklan layanan masyarakat di Indonesia mempunyai durasi : 5 , 15 , 30 dan 60 detik.

(Wawancara dengan Amin Wibawa; Editor Red rocket animation, Bandung)

3.2.8 Musik dan Sound

Sound disesuaikan dengan suasana yang coba dibangun serta adegan yang ada.


INDONESIAN GERMANY INSTITUTE
I G I