Bab IV

Analisa Pembuatan Produk

4. 1 Konsep Perancangan

4.1.1 Karakter

Karakter yang dipilih adalah seorang anak dengan sifat

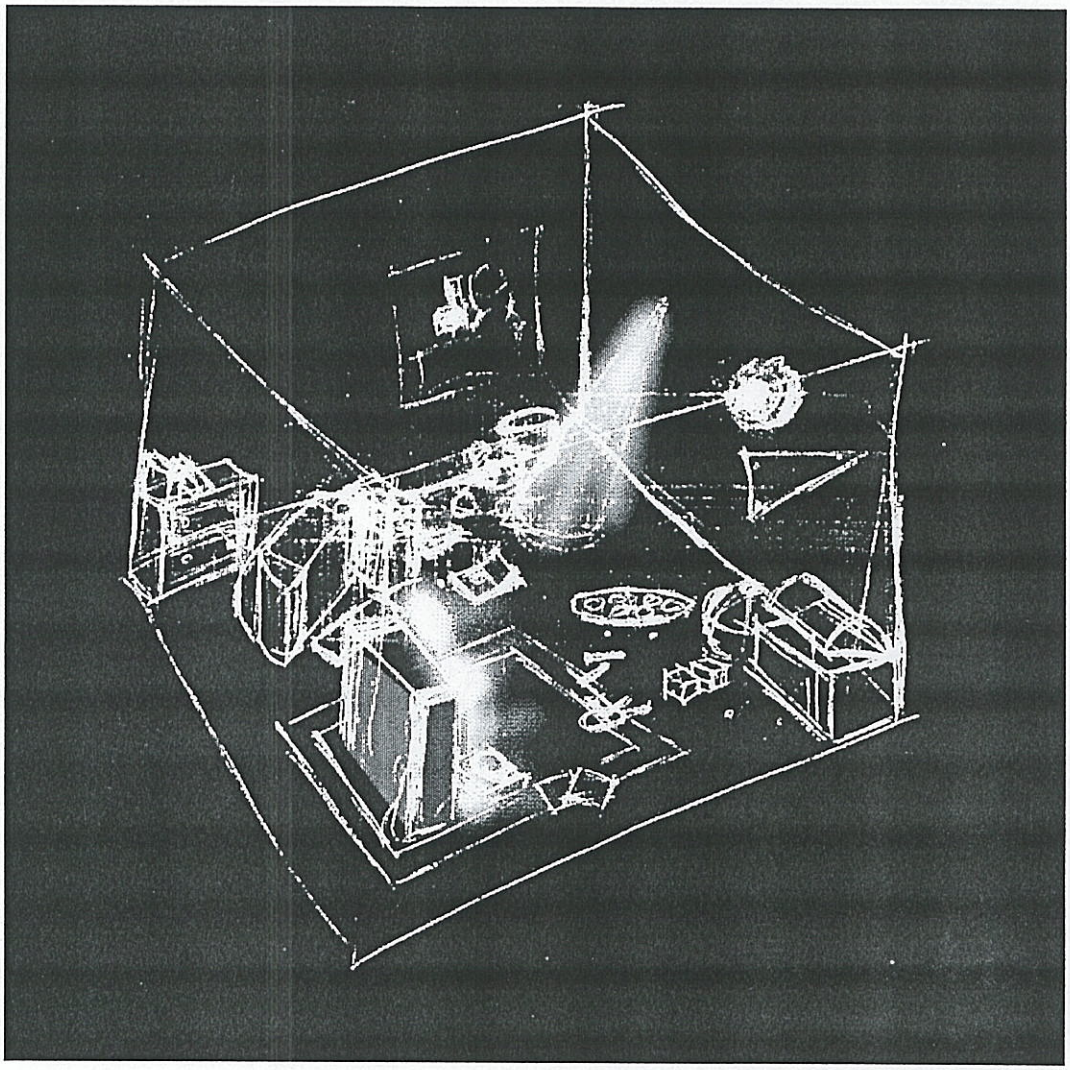
a. Cerdas
b. Sedikit tertutup
c. Misterius
d. Mempunyai sifat kanak-kanak yang masih jelas
e. Berumur sekitar 8-14 tahun



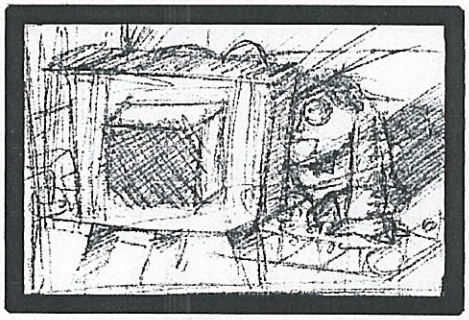
Dipilh karakter anak laki-laki karena pertimbangan teknis, yaitu pembuatan modeling laki-laki lebih gampang (tidak perlu terlalu halus dan cantik) dan pengekspresian karakter pun lebih baik karena penulis lebih mengenal gerak-gerik dan karakteristik laki-laki.

4.1.2 Setting

Setting kamar final :

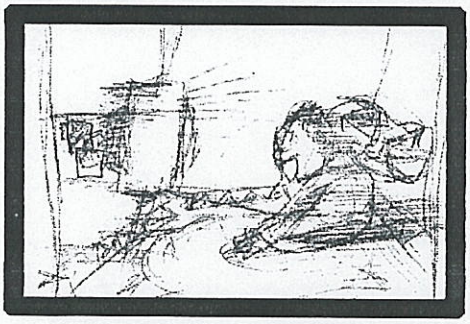


4.1.3 StoryBoard

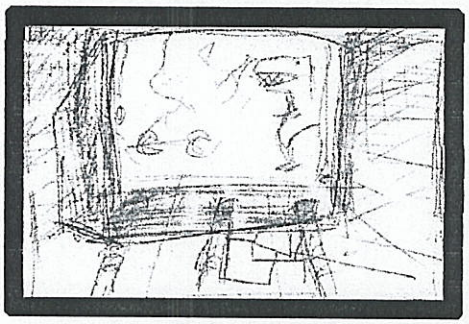


Seorang anak sedang asyik menonton televisi

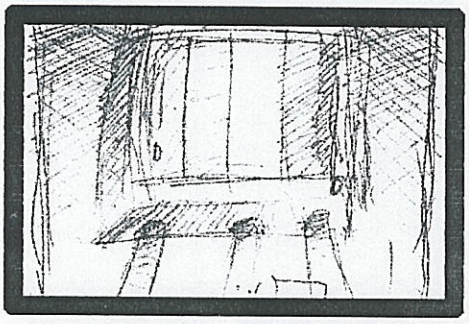
Dur 5 dt



Dur 3 dt

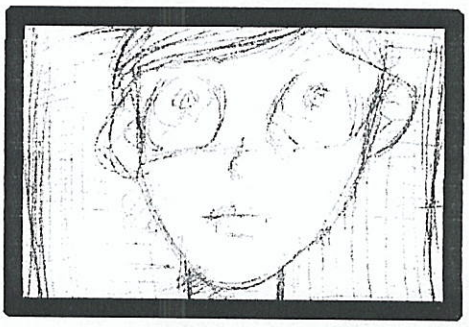


Tayangan berbagai tema ia tonton



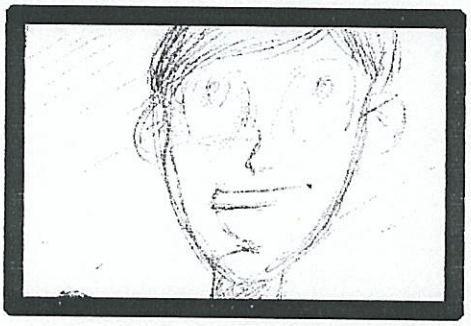
Sampai siaran tv berakhir

Total durasi 6 dt



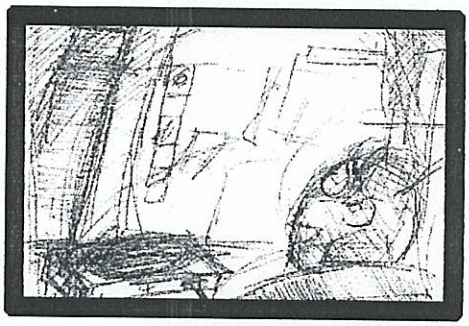
Si anak tertegun karena
siaran yang telah habis
(ia merasa sepi, kecewa, sendiri dll)

Dur 2 dt



Tapi tak lama ia berubah cerah

Dur 3 dt



Ternyata dihadapannya telah ada
game di layar tv (dengan tv yang
lebih canggih dari sebelumnya)

Dur 2 dt

Dia bermain sampai game
tersebut tamat



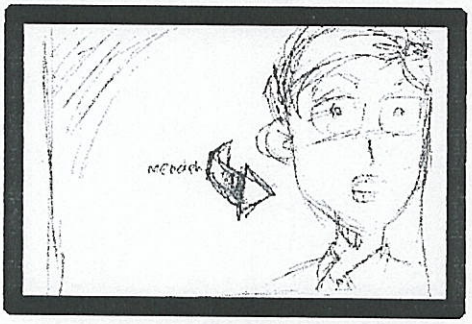
Dur 5 dt



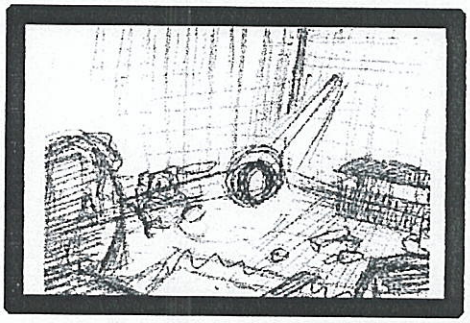
Si anak kembali murung
ia merasa sepi kembali

Dur 4 dt

Tiba-tiba ia merasa
melihat sesuatu



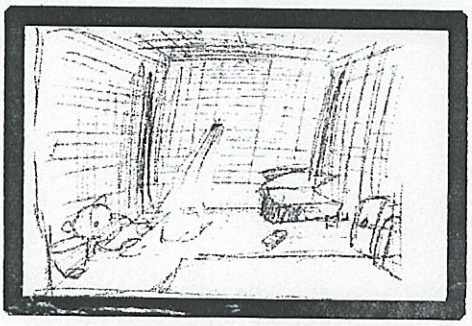
Dur 4 dt



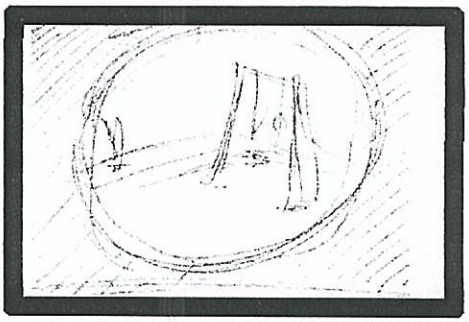
Ternyata ia melihat seberkas
cahaya masuk lewat lubang
di dinding

Dur 4:13 dt

Anak itu mendekati
cahaya tersebut
(kamera track-in
bagai langkah
seseorang)



Dur 5:12 dt

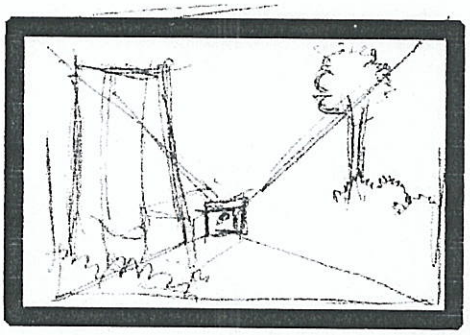


Ia melihat keadaan diluar melalui lubang di dinding

Dur 3 dt

White dissolve (0.5 dt)

Hold (0.5 dt)



teks

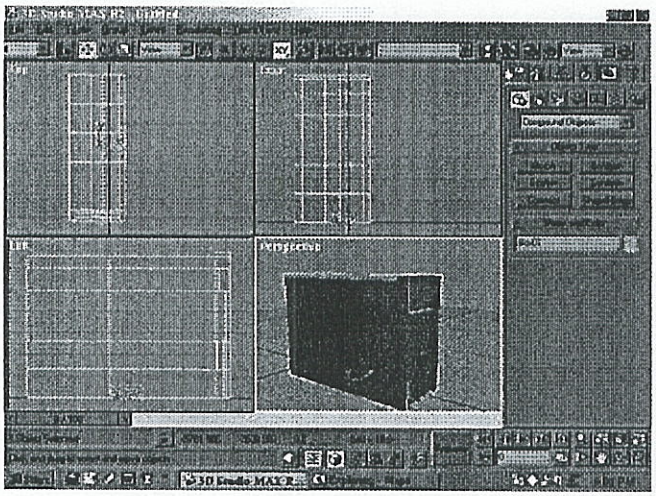
4.2 Langkah-langkah Produksi

4.2.1 Modelling

Modelling yang terdapat pada Iklan layanan masyarakat ini:

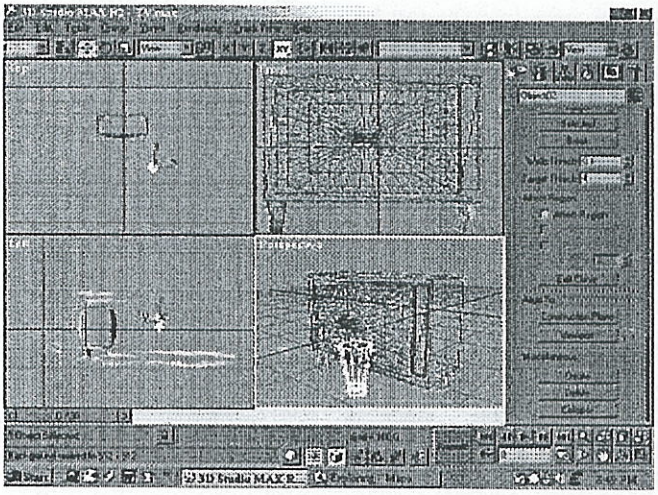
1. Dibuat di 3d max r2

   Untuk modeling barang-barang (Propertis)



Pemakaian edit mesh

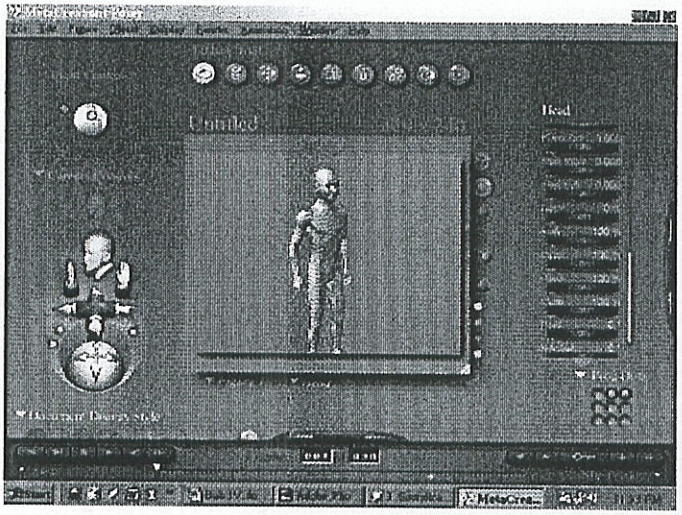
Dalam pembuatan model dalam 3d max r2 ini, dibuat dengan menggunakan banyak object boolean dan modifier yang sederhana seperti edit mesh dan extrude ataupun bevel.



Modeling tv

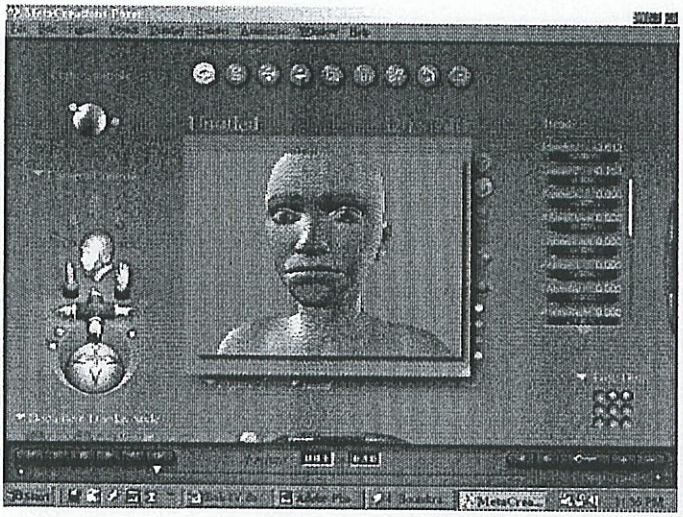
2. Dibuat di Poser r4

Untuk modeling karakter. meliputi postur tubuh dan karakter wajah.



Modeling anak

Dalam software Poser, tampilan pertama sudah berupa karakter yang tersedia, dan yang kita lakukan adalah penyesuaian karakter yang ada dengan desain karakter yang telah kita buat.

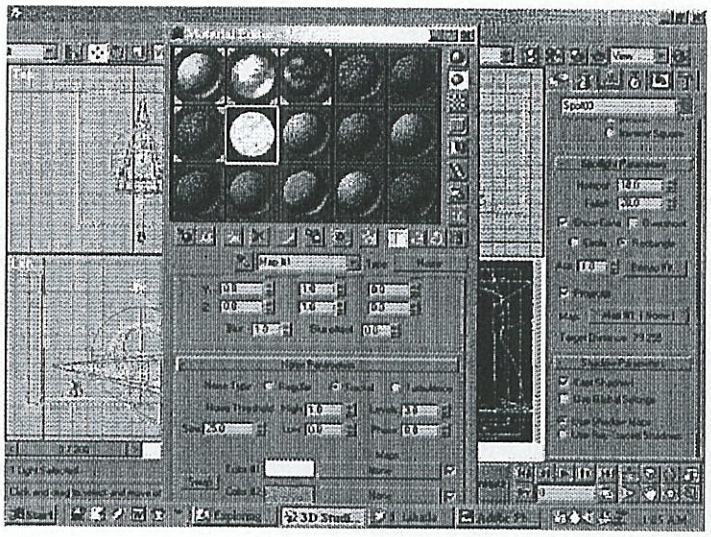


Pembuatan karakter wajah

Untuk karakter wajah kita mengubah modifier "head" untuk ukuran skala dan proporsi wajah, agar sesuai dengan desain karakter yang telah ada.

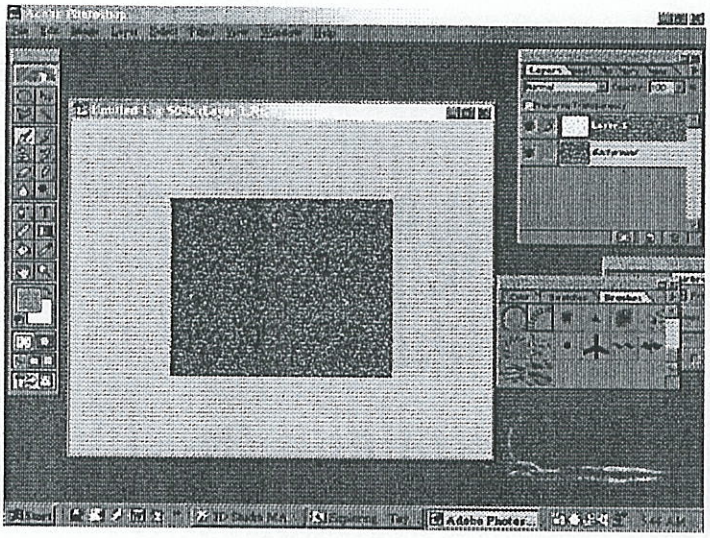
4.2.2 Tekstur

Untuk penampakan model yang ada maka dibutuhkan tektur yang menunjang penampakan model tersebut.

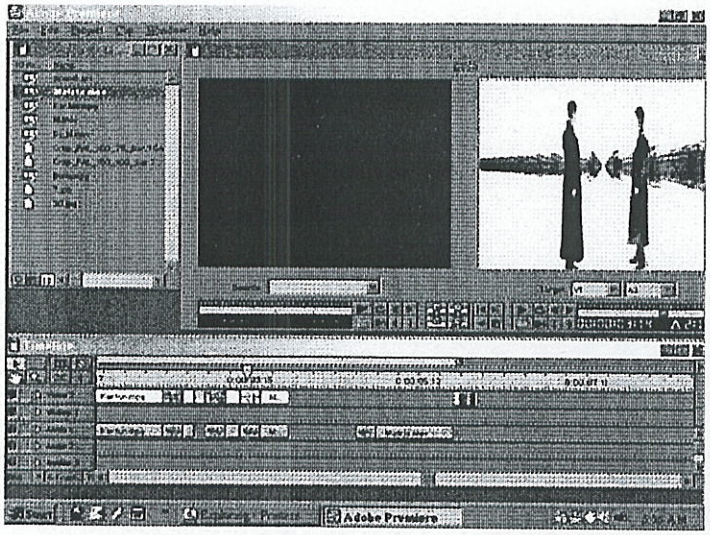


Teksturing dalam max

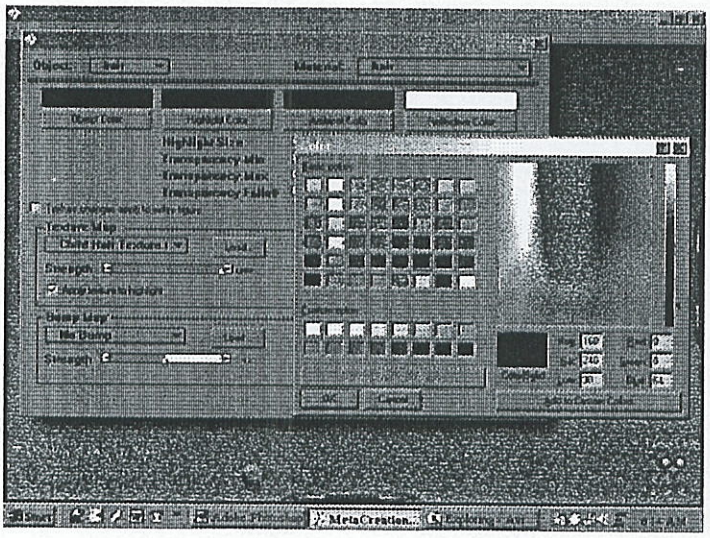
Tekstur atau map seringkali harus kita olah dan buat dulu dengan menggunakan Adobe Photoshop r5.1 atau untuk mapping layar monitor kita harus membuat file dalam forma avi untuk teksturnya.



Tekstur untuk karpet



Tekstur untuk TV format avi

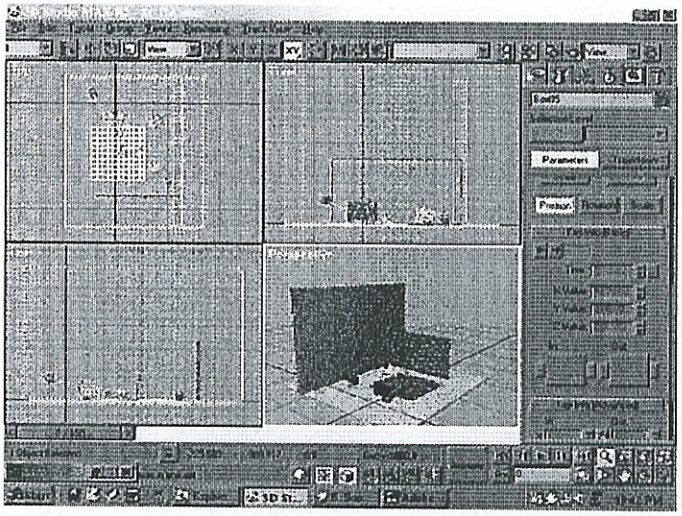


Material pada karakter.r

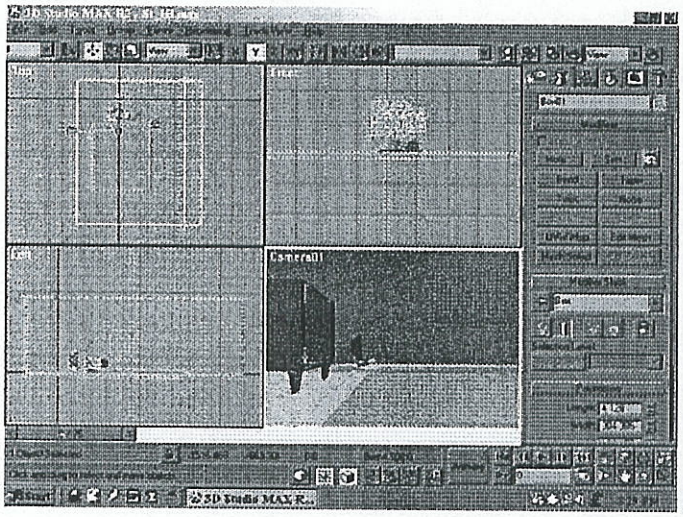
4.2.3 Setting dan Animasi

Setelah modeling tersedia, maka model-model tersebut diletakkan sesuai dengan setting yang ada kemudian dianimasikan berdasarkan story board.

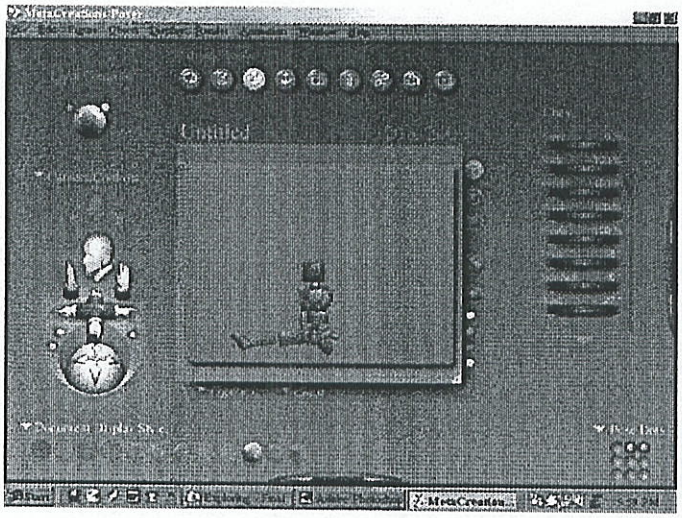
Setting meliputi penempatan benda-benda kemudian arah kamera dan juga pose awal karakter (dalam poser) agar sesuai dengan desain awal dan juga sesuai storyboard.



Peletakan Prop.

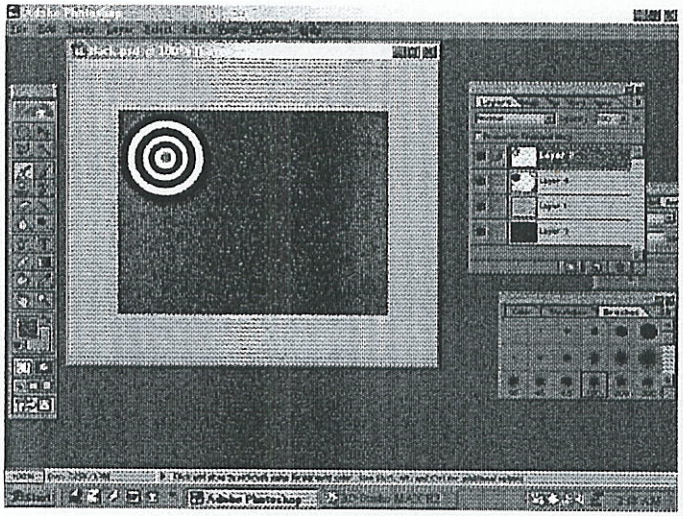


Penentuan arah kamera.



Pose awal pada Poser

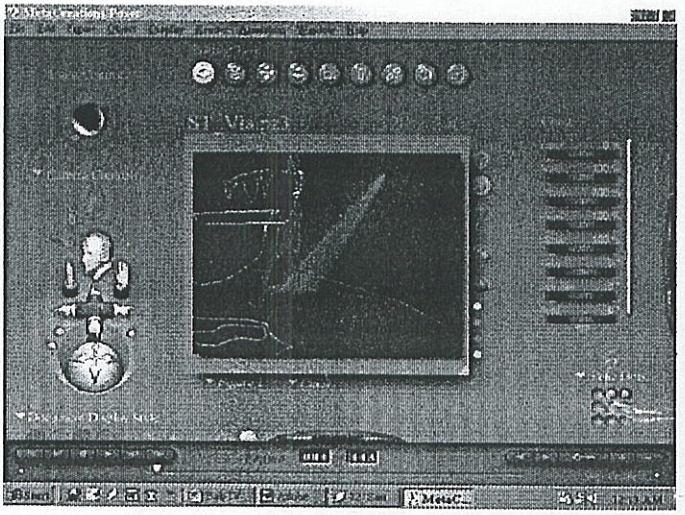
Untuk beberapa adegan background dibuat dengan tidak semua memakai 3d tapi background yang dibuat di Photoshop r5.5, terutama adegan-adegan yang backgroundnya terlihat dari jauh.



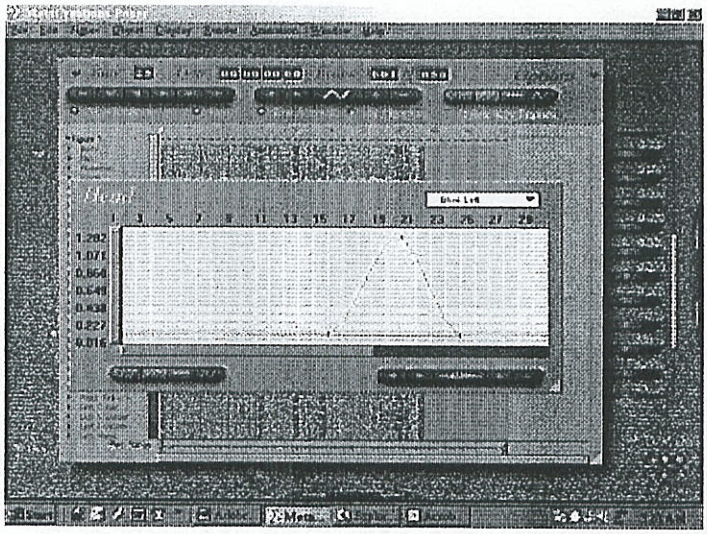
Background dengan PhotShop

Animasi dibuat peradegan, sehingga bisa menghemat waktu rendering dan kontrol kamera lebih terjaga.

Untuk animasi karakter dan wajah digunakan Poser4, dengan background dari photoshop ataupun dari 3d max.

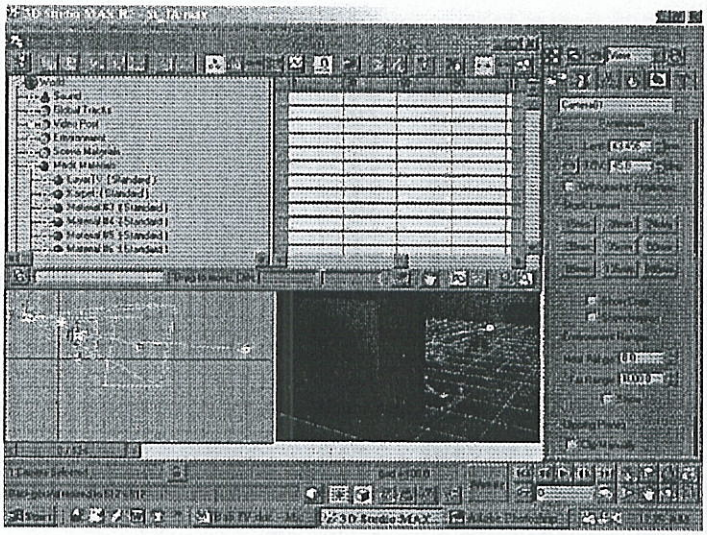


Animasi karakter di Poser



Editing gerakan.

Untuk adegan yang memerlukan efek yang lebih baik dan pergerakan kamera dibuat dengan 3d max r2.



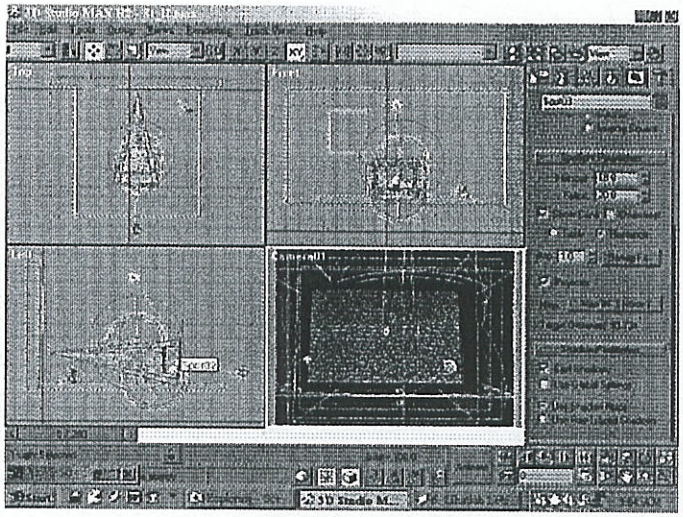
Animasi pada max

Penggabungan Max dan Poser dilakukan dengan menempatkan file Poser yang sudah direnderr menjadi avi sebagai background pada Max.

Animasi tidak hanya mengandalkan pengetahuan teknis software saja tapi juga kemampuan animasi (timing) dan juga kemampuan ekspresi.

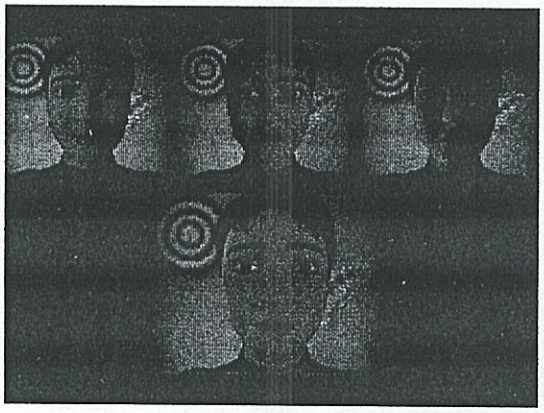
4.2.4 Lighting

Lihgting amat diperlukan untuk membangun suasana dan identitas keadaaan dan identitas waktu.



Lighting max

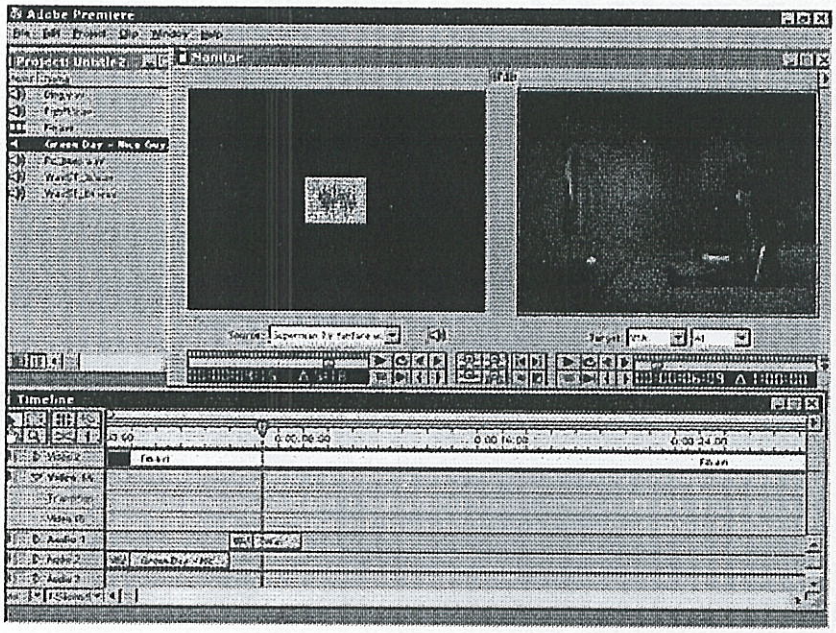
Lighting yang dipergunakan dalam tiap-tiap adegan berbeda sesuai pesan pada tiap adegan, warna lighting disesuaikan dengan skema warna yang ada.



3 buah light dengan warna yang berbeda untuk menciptakan suasana

4.2.5 Editing

Animasi yang masih berupa kepingan adegan peradegan di edit di Adobe premiere r5, dalam editing ini dihitung durasi yang tepat sehingga sesuai dengan stroryboard.



Editing

Dalam proses editing kata-kata kunci yaitu "Dunia anak-anak Kita; tidak harus seperti itu" Pemilihan kata kunci ini dengan pertimbangan bahwa pesan yang disampaikan iklan layanan masyarakat ini tidak bersifat hitam-putih atau baik-buruk tapi berupa ajakan dan penyampaian informasi, bahwa keadaan bila sebuah tindakan (membimbing anak dalam perkembangannya) tidak dilakukan dan membiarkan anak tenggelam dalam dekapan alat-alat elektronik dan dunia digital mayanya.

Dengan kata kunci ini para penonton di ajak untukk berfikir positif apakah situasi seperti ini (yang tergambar dalam iklan layanan

masyarakat ini) yang kita harapkan untuk ruang kembang seorang anak walupun dengan maksud agar anak tersebut tidak buta tehnologi.

Akhirnya diharapkan penonton diharapkan memahami bahwa digitalisasi (komputer, Tv, Games, Vcd dll) adalah tidak buruk dan tidak menyeluruh baik.

4.2.6 Sound effek

Background sound yang digunakan berlapis-lapis terdiri dari :

1.File sound dari intenet

2.Sound dari Capture file film yang ada

3.Perekaman suara.

Suara diperlukan untuk membangun suasana dan menambah makna dari adegan, juga bisa merupakan identitas dari tempat dan waktu sehingga diusahakan untuk mendapatkan sound effek yang bisa memenuhi fungsi-fungsi diatas.

4.2.7 Pasca Produksi (Pengemasan)

Dalam tugas akhir ini hanya dibahas dan dibuat iklan layanan masyarakat dalam tahap produksinya saja. Pra produksi dilakukan dengan peralatan yang banyak dan baik, karena bagus tidaknya peralatan menunjang juga kualitas hasil akhir produksi.

Untuk broadcasting di Indonesia mempunyai standar format PAL dan memakai media rekam betacam (700 lpi) ataupun betacam digital (800 lpi).

Konversi ini delakukan dengan alat perekam betacam yang dihubungkan dengan komputer.

Ukuran untuk siaran televisi adalah 720 X 576 pixel (ukuran komputer) atau ukuran lain dengan rasio perbandingan sama

Yang penting di perhatikan untuk tampilan akhir adalah

1. Resolusi akhir (dalam tugas akhir ini digunakan resolusi 320 X 240 karena terbatasnya perlalatan yang digunakan)
2. Tv card, karena bentuk layar tv yang berbeda dengan komputer maka tampilan di tv akan sedikit terpotong (kecuali pada flat tv), jadi diusahakan penempatan kamera dapat memperhitungkan posisi yang aman.


INDONESIAN GERMANY INSTITUTE
I G I