

BAB III

ANALISA PERANCANGAN

3.1. Analisi Tema

1. Latar Belakang Pemilihan Studi

Karna banyak masyarakat yang tidak peduli dalam melestarikan sebuah lingkungan dan banyak juga masyarakat yang tidak bertanggung jawab terhadap yang merusak lingkungan pada zaman sekarang ini semakin rusak yang dapat mengakibatkan kerugian bagi masyarakat sendiri.

Oleh karena itu segera saya membuat video animasi agar masyarakat dapat merawat serta melestarikan lingkungan agar terciptanya lingkungan yang bersih dari kelangsungan hidup semua manusia.

2. Mengapa ide/masalah terpenting itu belum ada yang menjadikannya dalam karya desain (solusi desain)

Sebenarnya sudah ada tapi Karya yang sudah ada itu harganya cenderung mahal dan dikerjakannya oleh banyak tim

3. Bagaimana ide tersebut akan diwujudkan dalam bentuk karya desain

Ide yang saya wujudkan yaitu dalam bentuk animasi 3D yaitu berupa film, tidak hanya film saja yang saya wujudkan dalam bentuk karya desain tetapi saya mewujudkannya melalui internet yang memanfaatkan jaringan situs youtube tidak Cuma diwujudkan dalam digital

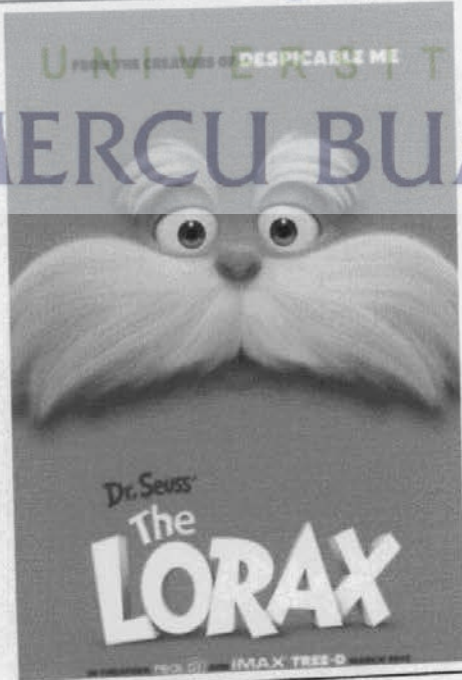
saja saya juga mewujudkan bentuk karya desain dengan mencetaknya yang berupa Banner, stiker, pin, dan kaos

4. Bagaimana solusi desain yang ditetapkan dapat dibuat secara massal (dapat dibuat berulang kali)

Solusinya itu pembuatan modelingnya yang sangat simple dan sederhana agar anak kecil pun mudah mengingatnya. menggunakan durasi yang singkat dan jelas

3.2. ORISINALITAS (*State of The Art*)

3.2.1. Refrensi karya sejenis

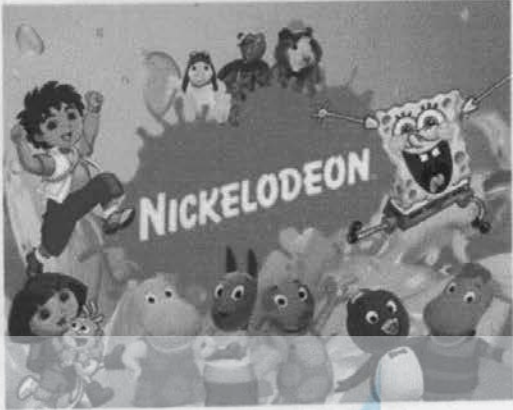
The Lorax	DESKRIPSI
	berkisah tentang seorang anak bernama Ted Wiggins (Zac Efron) yang mencari tahu mengenai keberadaan pohon asli.
	Karna Ted hidup di sebuah kota
	KOMENTAR
	Konsep karkternya simple dan menarik, Animasi yang dibuat sangat lembut, Ceritanya juga tidak membosankan karna di campur dengan ide-ide fantasi.

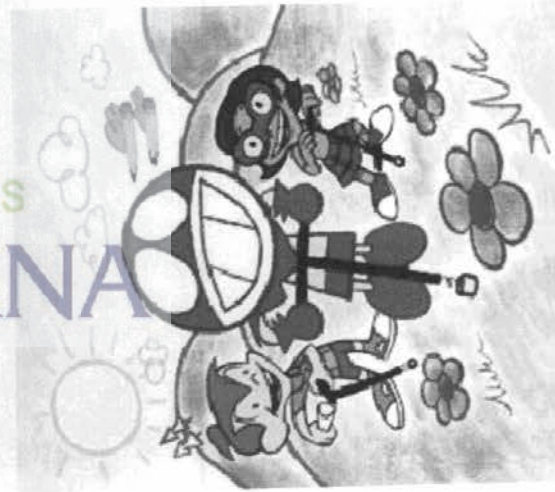
Batle For Terra	DESKRIPSI
	Mala (Evan Rachel Wood) dan Senn (Justin Long) adalah makhluk asing muda yang hidup di Terra, sebuah planet dari sistem tata surya jauh dari Bumi. Terra memiliki permukaan bumi seperti dengan curah hujan dan tanaman, tetapi suasana tidak memiliki oksigen, yang membuatnya tidak ramah bagi manusia.
	KOMENTAR
	Karakternya simple mudah di ingat. Environmentnya bagus Animasinya sangat alus

3.2.2. Perbedaan (komparasi) dengan Karya Sejenis

Menggunakan modeling yang mudah diingat oleh kalangan anak-anak, film animasi ini harganya murah bahkan digratiskan bagi masyarakat yang mau menontonnya, durasinya yang pendek jadi ceritanya langsung mengarah ke intinya dan pengerjaannya itu tidak membutuhkan tim

3.2.3. Objek referensi dan inspirasi

NICKELODEON	DESKRIPSI
	
	KOMENTAR Pembuatan karakternya simple mudah di ingat dan elegan.



3.3. ANALISA SWOT

Berikut adalah analisis S.W.O.T (Strenght, Weakness, Opportunnitis, Threat) dari olahraga jumping stilt:

- Strengths :
 - Lucu
 - Karakternya mudah di ingat
- Weakness :
 - Pergerakan animasinya kurang Halus
- Opportunities :
 - Bisa dilihat oleh semua kalangan
- Threats :
 - Ada banyak animasi yang lebih bagus



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

3.4. ANALISA 5W + 1H

- What

Apa yang ingin dirancang ?

Yaitu berupa animasi 2D yaitu berupa Film, agar lebih mudah di cerna oleh masyarakat.

- Why

Mengapa ingin membuat animasi tentang go green ?

Karna banyak masyarakat yang tidak peduli dalam melestarikan sebuah lingkungan dan banyak juga masyarakat yang tidak bertanggung jawab terhadap yang merusak lingkungan pada zaman sekarang ini semakin rusak yang dapat mengakibatkan kerugian bagi masyarakat sendiri.

- Who

Siapa target pasar untuk Animasi ini ?

Untuk Anak-anak TK

- When

Kapan Animasi ini digunakan?

Animasi ini akan digunakan sebagai media layanan masyarakat.

- Where

Dimana Animasi ini diaplikasikan?

Media ini akan diaplikasikan di sebuah situs yaitu berupa situs youtube

3.5. SASARAN DESAIN

Segmentasi atau target audience yang diharapkan dalam perancangan Animasi ini adalah sebagai berikut:

Demografi : Pria dan wanita, anak-anak TK
SES : A-B+
Psikografi : Orang-orang yang gemar menonton TV

3.6. STRATEGI MEDIA

Animasi ini akan diwujudkan dalam bentuk Film sebagai media utamanya yang didampingi beberapa rencana media pendukung lain untuk pengaplikasian animasi.

Dari kesimpulan analisa SWOT nantinya Animasi yang disajikan akan tetap memakai karakter anak-anak. Dan bentuk akan disesuaikan dengan opportunity dari analisa SWOT, yaitu bentuk dan warna yang sesuai dengan Anak-anak

Animasi ini juga dirancang agar dapat digunakan dalam media cetak maupun media digital oleh anak-anak.

3.7. SOLUSI DESAIN

Sebenarnya sudah ada tapi Karya yang sudah ada itu harganya cenderung mahal dan dikerjakannya oleh banyak tim.

3.8. POSTASE DURASI

1 ½ menit cerita 1 ½ menit pesan jadi keseluruhan durasinya menjadi 3 menit.