

3. KONSEP PERANCANGAN

3.1. Tujuan Komunikasi

Menginformasikan masyarakat mengenai penurunan populasi lebah secara global, dimana informasi ini masih jarang diketahui oleh masyarakat global. Informasi antara lain berupa:

- a. Penurunan populasi lebah secara global.
- b. Hal yang tidak terasa telah menekan angka harapan hidup lebah.
- c. Dampak yang diterima manusia bila lebah punah.

3.2. Strategi Komunikasi

Komunikasi menggunakan pendekatan afektif-kognitif, mengeksplorasi daya nalar dan perasaan manusia yang mengajak orang berpikir apa dan bagaimana kehidupan manusia tanpa lebah.

3.3. Target Audience

3.3.1. Main Target Audience

Demografis

- a. Usia : 40 – 65 tahun
- b. Jenis Kelamin : Pria & Wanita
- c. Pendidikan : SD, SMP, SMA, D3, S1, S2, S3
- d. Pekerjaan : Pengusaha (yang masih berhubungan dengan pertanian, perkebunan, dsb.), Peternak (Khususnya peternak lebah), Petani, Agrikultur, dsb.
- e. Status : Single & Menikah
- f. SES : A, B, C

Geografis

Masyarakat yang hidup di daerah *sub-urban* dan pedesaan.

Psikografis

- a. Masyarakat yang peduli dengan sesamanya.
- b. Masyarakat yang peduli dengan alam.

- c. Masyarakat yang lebih mudah dipengaruhi.

Behaviour

- a. Masyarakat yang senang menghabiskan waktu dengan keluarga.
- b. Masyarakat yang pekerjaannya dekat dengan alam (petani, perkebunan, agrikultur, perhutanan, dsb.).
- c. Masyarakat yang lebih senang bersosialisasi.

3.3.2. Sub Target Audience

Demografis

- a. Usia : 12 – 22 tahun
- b. Jenis Kelamin : Pria & Wanita
- c. Pendidikan : SD, SMP, SMA, D3, S1, S2, S3
- d. Pekerjaan : Pelajar, Mahasiswa, Pekerjaan yang meliputi pembelajaran alam dan sains, dsb.
- e. Status : Single & Menikah
- f. SES : A, B, C

Geografis

Masyarakat yang hidup di daerah perkotaan, *sub-urban*, dan pedesaan.

Psikografis

- a. Masyarakat yang memiliki ketertarikan dengan alam dan sains.
- b. Masyarakat yang menyukai hal baru.

Behaviour

- a. Masyarakat yang senang menonton tayangan tentang pelestarian alam dan sains.
- b. Masyarakat yang sering berinteraksi di media sosial.

3.4. Tujuan Media

Media animasi 3D dipilih karena animasi 3D dapat merekonstruksi kejadian yang dibutuhkan sesuai skenario dengan visual yang mendekati realita. Animasi 3D juga dipilih karena perancangan memanipulasi *scene* sedemikian

rupa dengan pendekatan simbolik yang tidak mungkin dibuat secara asli / dokumenter.

YouTube dipilih sebagai *platform* dari perancangan animasi 3D selain karena YouTube memenuhi semua kriteria dari strategi media, YouTube juga memiliki berbagai fitur yang mendukung penyebaran dan *continuity* dari perancangan.

3.5. Strategi Media

Agar masyarakat dapat mengetahui dan mengakses perancangan animasi ini, dibutuhkan sebuah media / *platform* dengan kriteria sebagai berikut:

a. Dapat diakses semua orang.

Beberapa media / *platform* di *block* di beberapa negara.

b. Tidak berbayar.

Agar dapat diakses semua orang.

c. Tidak memiliki batasan.

Beberapa media / *platform* membatasi ukuran *upload* per-akun, dapat ditemui pula media / *platform* yang merubah resolusi video / gambar yang di-*upload* yang mengakibatkan distorsi / buram.

d. Bisa di-*link* ke berbagai media sosial / mudah disebar luaskan.

Untuk mempermudah penyebaran animasi dari penonton 1 ke penonton yang lain.

Dari kriteria dan analisis singkat diatas, YouTube dipilih sebagai *platform* yang paling cocok sebagai tempat meng-*upload* perancangan animasi ini. Selain karena YouTube memenuhi semua kriteria diatas, YouTube juga memiliki fitur dimana bila penonton usai menonton suatu video, YouTube akan menyuguhkan video serupa atau berkriteria sama ke penonton, sehingga meningkatkan peluang animasi untuk ditonton dan disebarluaskan. Fitur menguntungkan lain yang dimiliki YouTube yaitu berupa *subscription* dimana bila penonton menyukai konten *channel* anda, mereka dapat "subscribe" dan memastikan bila mereka tahu bila *channel* tersebut telah meng-*upload* konten lain. Fitur ini memastikan anda tidak kehilangan *view* ketika meng-*upload* konten baru, sehingga mendukung

continuity dari perancangan ini. Untuk mendukung kemungkinan dari *target audience* untuk mengklik atau menonton animasi, digunakan *title* yang menunjukkan kedaruratan dan kepentingan dari animasi. Selain itu, dipilih *thumbnail* yang menunjukkan posisi lebah yang paling tidak berdaya.

3.6. Tujuan Kreatif

Mengajak *target audience* untuk berinisiatif / berupaya melakukan suatu upaya demi menanggulangi masalah penurunan populasi lebah yang terjadi secara global ini.

3.7. Strategi Kreatif

3.7.1. Visual

Perancangan menggunakan jenis animasi 3D dengan background *live shoot*, di render dengan Unreal Engine 4 untuk mendapatkan hasil render *photo-realistic* yang disesuaikan dengan *target audience* yaitu orang dewasa. *Style* dari karakter dan *environment* adalah realistis dengan proporsi yang sesungguhnya.

3.7.2. Narasi Verbal

Narasi dalam perancangan animasi 3D ini digunakan sebagai pendukung visual dimana narator akan menjelaskan apa yang sedang atau telah ditampilkan oleh visual animasi.

3.8. Program Kreatif

3.8.1. Judul Program

Bee, Earth's Unsung Hero.

3.8.2. Sinopsis

Seekor lebah jatuh perlahan ke tanah, diikuti dengan munculnya grafik yang menjelaskan penurunan populasi lebah secara global. Setelah menjelaskan angka penurunan populasi lebah, cerita berlanjut dengan menjelaskan faktor besar apa saja yang dianggap telah menurunkan angka harapan hidup lebah. Antara lain,

pestisida tertentu, tungau Varroa, dan penggundulan hutan / pembangunan non-*eco friendly* yang dilakukan oleh manusia. Animasi berlanjut dengan menunjukkan apa yang akan terjadi bila lebah punah beserta efek jangka panjangnya dan dampaknya bagi manusia. Animasi ditutup dengan pertanyaan yang diharapkan dapat membuat penonton mengingat permasalahan ini dan berinisiatif untuk paling tidak menyebarkan *awareness* dari animasi ini.

3.8.3. Script

FADE IN:

EXT. INTRO – LAYAR HITAM

FADE IN:

Tulisan ditengah “Jimmy Gunawan Wibowo Presents.”

FADE OUT:

FADE IN:

Tulisan ditengah “Achieved with Autodesk Maya & Unreal Engine.”

FADE OUT:

FADE IN:

Tulisan ditengah “Bee, the Unsung Hero.”

FADE OUT:

FADE IN:

EXT. HUTAN – SIANG HARI

Ditengah hutan, seekor lebah jatuh perlahan ke tanah.

TANAH HUTAN

Lebah tidak menunjukkan tanda-tanda kehidupan. Muncul grafik yang menunjukkan angka penurunan populasi lebah beberapa tahun silam.

NARATOR

According to the annual Beekeepers report in the United States and Europe in the year 2000-2010, the number of beehives has fallen approximately 30% in 10 years. These numbers is above the normal or sustainable rate.

BUNGA

Lebah hinggap ke bunga, menghisap nektar. Beberapa serbuk Bungan tersangkut di badan lebah. Setelah selesai, lebah terbang.

HUTAN

Ketika terbang, hal janggal mulai terlihat dari sang lebah, dan lebah mulai kehilangan keseimbangan, kemudian jatuh dan meninggal.

NARATOR

One of the three main causes is the use of some pesticide that kill bees along with the other pests.

TANAH HUTAN

Terlihat lebah lain yang sudah tergeletak di tanah dan kejang-kejang, kemudian terlihat tungau varroa yang hinggap di belakang lebah, menggerogotinya secara perlahan.

NARATOR

The Varroa Mites is also a major threat to the bees, they suck the bee's nutrient and kill them, slowly.

HUTAN – BIRD EYE –

Ditunjukkan sebuah hutan yang hidup ditebang dan dibersihkan kemudian dibangun perkotaan dalam time-lapse.

NARATOR

Last but not least is the human's city development. By clearing the forest and building a civilization. Humans has destroyed their source of food and their place to build home. Even worse, humans often attack or even kill bees on sight, due to the bad reputation of their cousin, the wasp.

POHON APEL

Terlihat pohon apel yang lebat akan buah yang segar. Kemudian time – lapse menjadi pohon apel dengan sedikit buah dengan warna dan ukuran yang lebih tidak menarik.

NARATOR

Without the bees, plants won't grow or bear fruits as many or as good as their pollinated counter-part.

SEMAK – SEMAK RASPBERRY

Semak terlihat lebat dan segar, time – lapse menjadi layu.

NARATOR

Some.. Will even extinct without the existence of bees.

BUNGA

Lebah hinggap ke sbuah bunga dan menghisap nektar.

NARATOR

Bees are the most important pollinator of all, without them, you can't eat the fruits and the veggies that you have for granted. The next time you do something, ask yourself. Does it harm the bees? By helping the bees, you have helped yourself and others in the balance of the food chain.

FADE OUT:

FADE IN:

EXT. ENDING – LAYAR HITAM

FADE IN:

Tulisan ditengah "Spread the Awareness."

FADE OUT:

FADE IN:

Tulisan ditengah "#SaveTheBees."

FADE OUT:

3.8.4. Durasi

Durasi video animasi adalah 2 menit 45 detik.

3.8.5. Format Program

Format penyajian berupa file video .mp4 HD 1280X720, dengan codec H264.

3.8.6. Desain Karakter

Karakter lebah pada animasi menggunakan bentuk dan proporsi lebah yang sesungguhnya untuk mendukung tingkat kerealistisan dari animasi.



Gambar 3.1. Gambar Lebah

Sumber: <http://ewasp.com.au/insect-category/bees/>

3.8.7. Properti

Properti yang digunakan meliputi:

- a. Pepohonan
- b. Semak-semak
- c. Rerumputan
- d. Batu
- e. Ranting
- f. Gedung / Rumah

- g. Buah
- h. Bunga
- i. Kursi Taman
- j. Meja Berpayung

3.8.8. Setting Lokasi

Di sebuah hutan yang dekat dengan lingkungan hidup manusia.

3.8.9. Title Screen

Agar perancangan animasi 3D ini mudah diingat, diberikanlah sebuah judul di awal animasi.



Gambar 3.2. *Title Screen*

Judul berupa logo tipografi dengan warna putih dan *background* hitam untuk mendukung simplisitas dan pendekatan afektif dari animasi. Logo menggunakan font *script* yang berbentuk sedemikian rupa untuk menunjukkan unsur *natural* dan kerapuhan dari lebah.

3.8.10. Tipografi

Logo dari animasi menggunakan logo tipografi, *font* yang dipakai adalah *font Script* bernama “Bees Burts”, karya FontPanda yang di-*upload* di dafont.com pada tanggal 31 Oktober 2012.

Bees Burts

Gambar 3.3. *Font* Bees Burts

3.8.11. Color Grading / Warna

Mood yang ingin ditampilkan pada film adalah alam, daya tahan, takut, sedih, dan penyesalan. Sehingga scene dari animasi dominan warna hijau, oranye, coklat, biru, dan hitam.