



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

Perancangan dan Konsep Visual

3.1 Konsep Hemat Energi

Pada bab sebelumnya telah dijelaskan bahwa konsep hemat energi yang akan dibuat pada tugas akhir ini adalah konsep hemat energi listrik yang akan ditujukan kepada dewasa dalam usaha untuk menghimbau mereka agar menjadi masyarakat yang peduli kepada lingkungan dengan cara memanfaatkan energi listrik seefektif atau sehemat mungkin dalam menggunakan barang elektronik dan benda-benda yang menggunakan listrik di lingkungan perkantoran.

Konsep barang elektronik yang diangkat dalam *motion graphic* akan bertemakan tentang perilaku para dewasa dalam menggunakan barang-barang elektronik di kantor. Barang-barang elektronik yang dimaksud antara lain adalah komputer, lampu meja maupun lampu ruangan, sumber penerangan yang mereka gunakan pada malam hari, serta habitat mereka terhadap penggunaan aliran listrik.

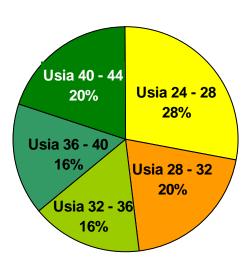
Tanggapan atau reaksi yang diharapkan dari para dewasa yang sudah melihat *motion* graphic ini adalah mereka menjadi lebih peduli terhadap penghematan listrik. Hal tersebut mereka lakukan dengan berbagai cara, yaitu dengan mematikan komputer atau laptop setelah selesai digunakan, memanfaatkan fitur komputer sebaik-baiknya sehingga dapat lebih menghemat energi listrik, pemilihan sumber penerangan yang baik ketika bekerja, dan mematikan serta mencabut aliran listrik setelah memakainya.

Untuk mengatahui pesan apa yang perlu disampaikan kepada para dewasa dalam menggunakan barang-barang elektronik di kantor mereka, maka diperlukan penyebaran kuestioneir yang ditujukan kepada para dewasa. Penyebaran kuestioner telah dilakukan pada kalangan dewasa yang sebagian besar dari waktunya dalam sehari dipakai untuk bekerja di gedung perkantoran. Hal ini dilakukan agar seluruh infomarsi yang ada didalam *motion graphic* sesuai dengan keadaan sesungguhnya

yang ada di lingkungan perkantoran sehingga pesan yang akan disampaikan dapat tertuju dengan tepat kepada *target* yaitu para dewasa yang bekerja di pekantoran.

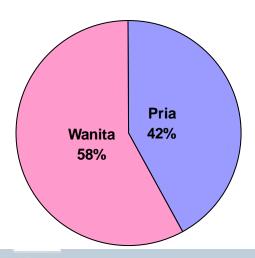
3.2 Profil Responden

Tabel III.1 Tingkat Usia Responden



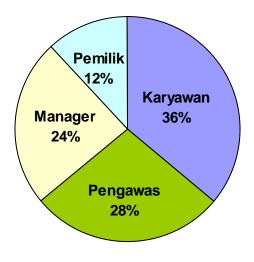
Motion Graphic tentang penghematan energi listrik yang akan dibuat akan ditujukan kepada para dewasa. Berdasarkan kuestioner yang sudah disebar, tercatat sebesar 28% sebagai karyawan dalam kisaran usia 24 – 28. Karyawan yang berusia antara 28 – 32 tahun tercatat sebesar 20%. Terhitung sebanyak 16% karyawan dalam kisaran usia 32 – 36 tahun. Karyawan yang berkisar dalam usia 36 – 40 tahun tercatat dengan persentase sebesar 16%. Tercatat sebesar 20% karyawan dalam kisaran usia 40 – 44 tahun.

Tabel III.2 Perbandingan Jenis Kelamin Responden



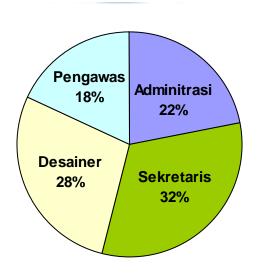
Dalam penelitian dalam riset tentang penghematan energi untuk dewasa, tercatat sebesar 42% pria dan 58% wanita yang telah menjadi responden penelitian.

Tabel III.3 Jabatan Kerja Responden



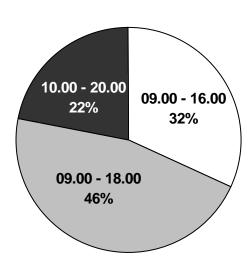
Berdasarkan hasil riset, terhitung sebanyak 36% responden yang sebagai karyawan. Para responden yang bekerja sebagai pengawas perusahaan sebesar 28%. Sebanyak 24% dari responden bekerja sebagai manager. Para responden yang menjabat sebagai pemilik perusahaan tercatat sebesar 12%.

Tabel III.4 Jenis Pekerjaan Responden



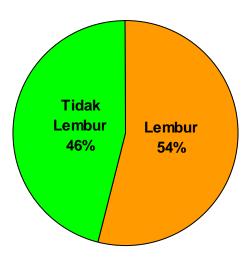
Berdasarkan hasil riset yang didapat, terdapat berbagai jenis pekerjaan yang dikerjakan oleh para responden. Tabel diatas menjelaskan bahwa sebanyak 22% dari responden bekerja di bagian administrasi perusahaan. Sebesar 32% dari responden tercatat bekerja sebagai sekretaris umum. Para responden yang bekerja pada bagian animator dan desainer grafis disebuah rumah produksi tercatat sebesar 28%. Tercatat sebesar 18% dari responden bekerja sebagai pengawas di perusahaan.

Tabel III.5 Jam Kerja Responden



Hasil riset menyatakan bahwa terdapat berbagai perbedaan jam kerja. Tercatat sebesar 32% dari 31 responden memiliki waktu kerja pada pukul 09.00 – 16.00. Responden yang memilik waktu kerja pada pukul 09.00 – 18.00 tercatat sebanyak 46%. Terhitung sebanyak 22% memilik waktu kerja pada pukul 10.00 – 20.00.

Tabel III.6 Perbandingan Antara Lembur dan Tidak Lembur Para Responden



Pada hasil riset yang telah disebar, terhitung sebanyak 54% dari semua responden sering bekerja sehingga melewati jam kerja atau lembur. Sesuai dengan hasil riset waktu lembur biasanya dimulai pada pukul 21.00. Namun terkadang para responden harus tinggal di kantor demi menyelesaikan tugas mereka hingga pukul 22.00 – 00.00.

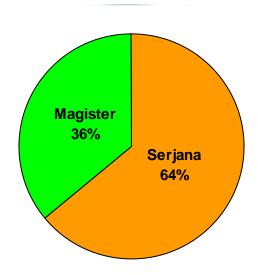
Tabel III.7 Perbandingan Antara Para Responden yang Langsung Pulang dan Tidak



Berdasarkan hasil riset yang didapat, para dewasa yang telah mengisi kuestioner memiliki waktu kedatangan di kantor dan kepulangan dari kantor yang berbeda-beda. Sebanyak 38% dari semua responden yang langsung meninggalkan kantornya ketika jam kerja telah selesai, dan sebanyak 62% dari semua responden mengaku tidak langsung meninggalkan kantor mereka walaupun jam kerja telah selesai. Berdasarkan wawancara para dewasa yang mengaku tidak langsung pulang ketika jam kerja telah selesai karena mereka membutuhkan waktu untuk bersosialisasi. Para dewasa mengaku pada saat bersosialisasi di kantor mereka pun sering menggunakan perangkat komputer di kantor mereka untuk bertelemunikasi melalui Internet.

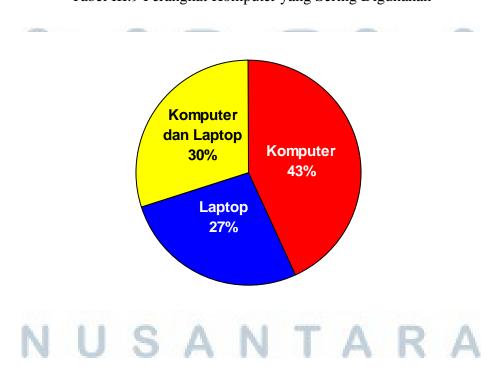


Tabel III.8 Tingkat Pendidikan Responden



Berdasarkan hasil dari riset yang diperoleh, kuestioner telah diisi oleh para dewasa yang memiliki berbagai latar-belakang pendidikan. Sebanyak 64% dari semua responden memiliki S1 atau serjana. Responden yang memiliki gelar S2 atau magíster sebanyak 36%.

Tabel III.9 Perangkat Komputer yang Sering Digunakan



Berdasarkan hasil survey yang didapat, tercatat bahwa sebesar 43% dari 31 dewasa menggunakan komputer berjenis *desktop*, 27% menggunakan laptop dan sebesar 30% dewasa yang menggunakan baik komputer maupun laptop.





Para dewasa yang menjadi sasaran dari media *motion graphic* ini memiliki beberapa ciri kiteria. Salah-satunya perilaku mereka ketika telah selesai menggunakan komputer atau laptop mereka. Hasil survey menyatakan bahwa 26% dari 31 orang dewasa yang selalu mematikan perangkat komputer mereka setelah digunakan. Dengan angka persentase yang sama, para dewasa pun terkadang tidak mematikan perangkat komputer yang mereka gunakan dan sebanyak 48% dari mereka yang mengaku tidak pernah mematikan perangkat komputer yang mereka gunakan setelah selesai memakainya.

Pada survey yang telah disebar, terdapat pertanyaan yang menanyakan tentang penggunaan sebuah fitur pada komputer yang dapat menghabiskan energi listrik lebih banyak daripada komputer yang tidak menggunakan fitur tersebut. Fitur tersebut adalah *screen saver*. Menurut situs Anne Ahira, screen saver adalah fasilitas atau *utility* komputer yang berfungsi untuk mengatur atau mengubah tampilan layar komputer ketika komputer yang aktif tidak digunakan dalam waktu tertentu

(http://www.anneahira.com/layar-komputer.htm, diakses pada 10 Juni 2012). Namun, menurut situs Belantara Indonesian *screen saver* dapat memakan energi serta menghasilkan emisi Co2 (http://www.belantaraindonesia.org/2011/12/cara-mudah-mengurangi-dampak-pemanasan.html, diakses pada 10 Juni 2012).

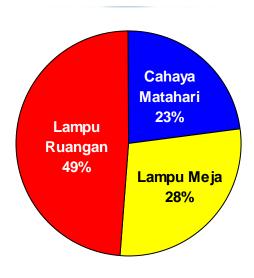
Tabel III.11 Perbandingan Pemakai fasilitas screen saver



Pada hasil survey yang disebar, terbukti bahwa sebesar 74% dari 31 responden masih menggunakan fitur *screen saver* pada perangkat komputer yang mereka pakai.



Tabel III.12 Pemilihan sumber cahaya yang digunakan pada siang hari



Pertanyaan survey selanjutnya adalah mengenai sumber penerang ruangan yang mereka gunakan pada saat bekerja di kantor pada siang hari. Sebesar 49% dari responden mengatakan bahwa mereka menggunakan cahaya dari lampu ruangan. Selain itu, para dewasa yang menggunakan lampu di meja kerja mereka pada saat bekerja, tercatat sebesar 28%. Pada peringkat terbawah dengan persentase sebesar 23% dari orang dewasa yang menggunakan cahaya matahari sebagai sumber penerangan mereka ketika bekerja di siang hari.

Pertanyaan tentang penerangan yang dipakai oleh para dewasa berlanjut kepada sumber penerangan yang mereka gunakan pada saat bekerja di kantor pada malam hari. Pertanyaan ini tidak memberikan kepada responden pilihan jawaban yang membuat mereka bisa memilih untuk memakai sumber penerangan alami yang tidak menggunakan tenaga listrik. Namun pilihan jawaban yang disediakan dapat memberikan informasi tentang tingkat kehematan para dewasa dalam menggunakan cahaya lampu pada malam hari.

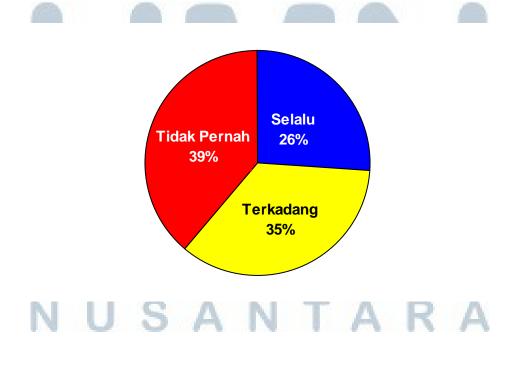
MULTIMEDIA NUSANTARA

Tabel III.13 Pemilihan sumber cahaya yang digunakan pada malam hari



Hasil survey membuktikan bahwa sebesar 22% dari seluruh orang dewasa yang hanya menggunakan lampu di ruang kerjanya pada saat malam hari. Para orang dewasa yang menggunakan lampu di ruang kerjanya dan hanya di beberapa tempat yang mereka gunakan tercatat sebesar 35%. Sedangkan tercatat sebesar 43% responden yang menghidupkan seluruh lampu di seluruh ruangan.

Tabel III.14 Perilaku para dewasa terhadap kabel listrik setelah memakainya



Pertanyaan survey selanjutnya adalah mengenai perilaku para dewasa terhadap kabel listrik yang sudah selesai mereka gunakan. Sebesar 39% dari dewasa yang tidak pernah mencabut kabel listrik dari steker listrik. Tercatat sebanyak 35% dari mereka yang terkadang tidak mencabut kabel listrik dari steker listrik. Para dewasa yang selalu mencabut kabel listrik dari steker listrik tercatat sebesar 26%.

Tabel III.15 Perilaku para dewasa terhadap lampu ruang ketika selesai digunakan



Pertanyaan terakhir yang ditanyakan pada survey adalah kebiasaan para dewasa terhadap lampu ruangan ketika hendak meninggalkan ruangan setelah selesai bekerja di malam hari. Tercatat sebesar 16% dari responden dewasa yang selalu mematikan lampu pada ruang setelah selesai bekerja. Para dewasa yang terkadang mematikan lampu ruangan ketika selesai bekerja tercatat sebesar 26%. Tercatat sebesar 58% dari responden dewasa tidak pernah mematikan lampu pada ruangan ketika selesai bekerja.

Dari hasil survey yang telah terkumpul dan dianalisa, terbukti bahwa para dewasa masih mempunyai perilaku buruk dalam menggunakan barang-barang elektronik. Hal ini terjadi karena para dewasa tidak ingin disibukan dengan hal-hal kecil. Seperti contoh, pada saat istirahat makan siang, para dewasa pada umumnya tidak mematikan komputer mereka karena itu akan menyita waktu makan mereka. Begitu juga hal nya

ketika para dewasa ingin menggunakan komputer pada saat setelah makan siang. Bagi mereka menghidupkan perangkat komputer berulang-ulang adalah hal yang merugikan mereka karena ketika perangkat komputer dihidupkan akan mengalami sebuah proses yang memakan waktu kerja mereka.

Pada saat para dewasa mendapatkan seperangkat komputer dari perusahaan tempat mereka bekerja untuk menunjang pekerjaan mereka, terkadang mereka tidak mengubah pengaturan fasilitas pada perangkat komputer yang mereka gunakan sesuai dengan kebutuhan mereka. Padahal fasilitas-fasilitas tersebut tidak dibutuhkan oleh mereka namun sangat mempengaruhi daya listrik yang digunakan. Salah-satu dari fasilitas tersebut antara lain adalah *screen saver*. Berdasarkan hasil kuestioner, pada umumnya mereka menggunakan perangkat komputer yang mengaktifkan fasilitas *screen saver* karena sudah merupakan salah-satu pengaturan komputer yang mereka dapatkan. Sebagian besar dari dewasa tidak mematikan fasilitas *screen saver* karena menurut mereka *screen saver* dapat membuat komputer terlihat menarik padahal mereka tidak pernah menghidupkan komputer hanya untuk menyaksikan attraksi dari *screen saver*. Para dewasa lain beralasan bahwa mereka tidak mempunyai cukup waktu untuk mengganti atau mematikan *screen saver*.

Sesuai dengan hasil penelitian yang didapat, pada umumnya para dewasa menggunakan lampu ruang sebagai sumber penerangan mereka pada saat bekerja baik pada saat siang hari maupun malam hari. Para responden mengaku pemakaian lampu ruangan pada siang hari berawal dari terang matahari yang tidak menentu. Hal ini dianggap sebagai suatu hal yang mengganggu. Oleh karena itu, mereka menerapkan kebiasaan untuk menghidupkan lampu ruangan pada waktu siang hari walaupun dalam cuaca terang. Hal ini dikarenakan dengan menggunakan lampu ruangan pekerjaan mereka tidak akan terganggu dengan terang matahari yang tidak menentu serta ketika hari menjelang malam.

Para responden mengatakan bahwa mereka selalu mematikan perangkat komputer yang mereka gunakan pada saat akan meninggalkan kantor namun tidak mematikan aliran listrik. Sesuai dengan pengakuan para responden, mereka tidak mematikan aliran listrik karena menurut mereka aliran listrik adalah suatu hal yang kecil dan tidak perlu diperhatikan.

Dari infomarsi diatas dapat disimpulkan bahwa para dewasa memiliki perilaku yang buruk dalam menggunakan barang-barang elektronik. Para dewasa membutuhkan infomarsi-infomarsi tentang pemakaian barang-barang elektronik dengan baik dan efisien.

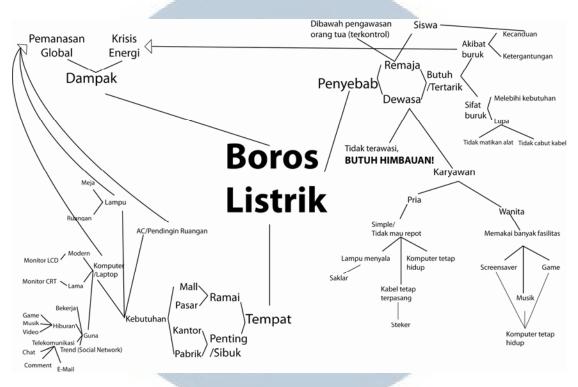
Setiap barang-barang elektronik yang dibuat oleh manusia, tentu ada maksud serta tujuan yang bermanfaat untuk memudahkan aktifitas manusia. Barang-barang elektronik tersebut dibuat sedemikian rupa untuk dapat membantu serta memenuhi kehidupan manusia sesuai dengan kebutuhannya ketika benda alam disekitar manusia tidak dapat memudahkan aktifitas manusia tersebut. Dalam kata lain pemakaian barang elektronik harus diseimbangkan dengan pemakaian benda alam di sekitar serta harus dipakai sesuai dengan kebutuhan manusia itu sendiri dalam waktu tertentu.

Berdasarkan prinsip di atas, maka dibutuhkan beberapa pesan yang harus disampaikan pada para dewasa guna mengubah perilaku buruk mereka yang menggunakan barangbarang elektronik secara berlebihan. *Motion graphic* yang akan dibuat harus dapat menyadarkan dan mengubah perilaku para dewasa dalam menggunakan perangkat komputer berserta dengan fasilitas pada komputer, pemakaian sumber penerangan pada siang dan malam hari, rutinitas dalam mencabut kabel listrik setelah selesai digunakan, dan rutinitas dalam mematikan lampu pada saat hendak meninggalkan ruangan.



3.3 Pengembangan Konsep

Tabel III.16 Brainmapping



Hasil survey menyatakan bahwa para dewasa masih membutuhkan himbauan akan cara hemat dalam memakai barang-barang elektronik dan penggunaan daya listrik di lingkungan perkantoran. Maka yang perlu dilakukan dalam pembuatan *motion graphic* penghematan listrik untuk dewasa di lingkup perkantoran adalah membuat daftar barang-barang elektronik yang digunakan di perkantoran pada umumnya. Hal ini dimaksudkan agar barang-barang serta ruang kerja yang akan berada didalam *motion graphic* yang dibuat akan sesuai dengan realitas tempat kerja secara umum. Daftar barang-barang elektronik yang dimasukan kedalam *motion graphic* akan disesuaikan dengan daftar barang-barang elektronik yang terdapat pada kuestioner sebagai inti dari pesan yang ingin disampaikan.

Diagram *brainsmapping* di atas mengeksplorasi lebih detil tentang barang-barang apa saja yang sesuai untuk dimasukan kedalam *motion graphic* yang akan dibuat sehingga *motion graphic* tersebut dapat menggambarkan suasana ruang kantor pada umumnya. Ruang kantor yang akan diangkat dalam *motion graphic* adalah ruangan dimana para

karyawan bekerja bersama-sama dengan karyawan lainnya dengan meja yang menggunakan penyekat atau sering disebut dengan *workstation office table*.

Dalam proses *brainsmapping* terdapat tiga bagian yang menjadi pokok yang dijabarkan yaitu jenis gaya infomarsi untuk dewasa, barang elektronik yang terdapat di ruang kerja pekantoran, serta properti ruang kerja pekantoran. Didalam penjabaran gaya infomarsi untuk dewasa, terdapat dua bahasan mengenai konsep *motion graphic* yang akan dibuat, yaitu bentuk infomarsi yang akan disampaikan dan visual *motion graphic* yang ingin disampaikan.

Dalam penjabaran barang elektronik yang digunakan pada saat bekerja di kantor, tiga jenis barang elektronik, yaitu komputer dan *laptop*, lampu, dan steker listrik. Pada pembahasan komputer dan *laptop*, terdapat 3 buah benda yang akan dimasukan kedalam *motion graphic*, yaitu *keyboard*, monitor, dan *mouse*.

Berikut adalah daftar barang elektronik yang akan dibahas dalam *motion graphic* yang akan dibuat:

- Komputer (desktop) (monitor)
- Lampu ruangan
- Laptop (*notebook*)
- Saklar lampu
- Steker listrik

Pada pembahasan komputer dan laptop, *motion graphic* akan menyampaikan infomarsi yang terdapat dalam salah-satu file presentasi yang didapat dari situs Konservasi Energi Indonesia mengenai penggunaan laptop yang dapat menghemat energi listrik sebesar 5 kali lebih hemat listrik dibandingkan dengan penggunaan komputer (*desktop*) (http://konservasienergiindonesia.info, diakses pada 10 Juni 2012).

Adapun *motion graphic* yang akan dibuat menggunakan beberapa properti yang biasanya terdapat di perkantoran pada umumnya untuk mendukung suasana kantor

yang akan dibuat. Berikut ini adalah daftar properti pendukung yang akan dimasukan kedalam *motion graphic* yang akan dibuat. Properti akan dibagi menjadi dua bagian, yaitu properti meja kerja.

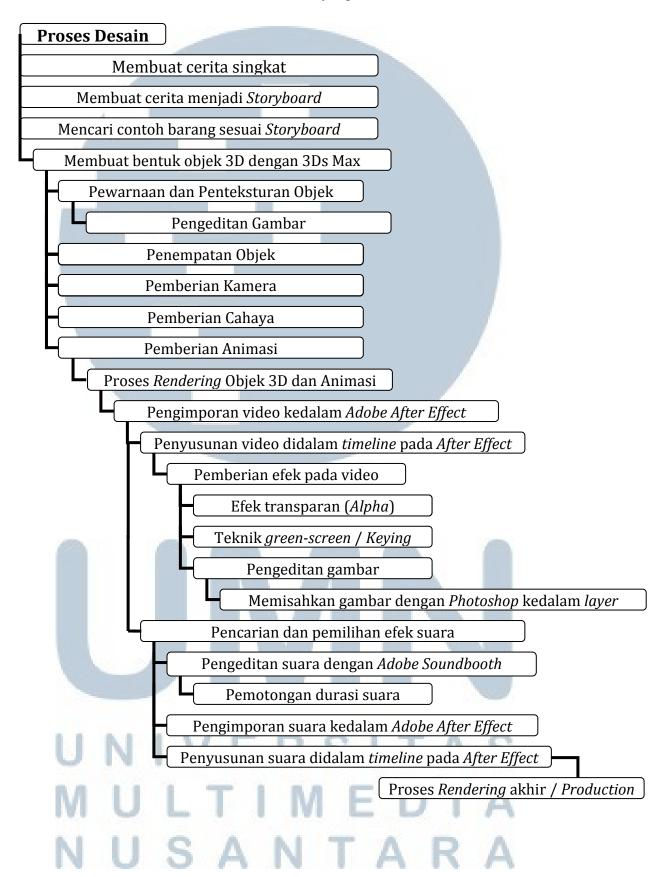
Berikut ini adalah daftar properti meja yang akan dibuat:

- Buku/Agenda
- Gelas
- Jam Meja
- Sticker Notes

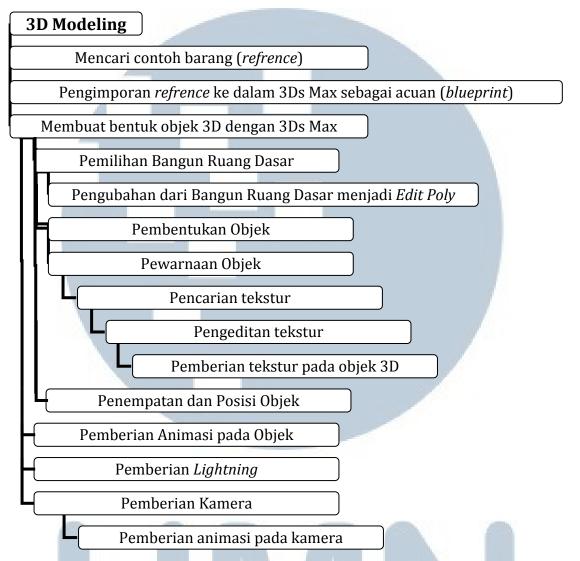
Berikut ini adalah daftar properti ruang kerja yang akan dibuat:

- Jendela
- Karpet
- Kursi Kerja
- Meja Kerja
- Pendingin Ruangan (pada langit-langit atau ceiling)
- Tirai Jendela

Tabel III.17 Proses Desain yang Dilakukan



Tabel III.18 Proses 3D Desain yang Dilakukan



Pada saat membuat objek tiga dimensi dengan menggunakan *Autodesk 3Ds Max* yang harus dilakukan pertama kali adalah memasukan atau mengimpor cetak acuan gambar (*blueprint*). Hal ini dimaksudkan agar proses modeling dapat dibuat sesuai objek asli karena melihat contoh gambar (*blueprint*) dibuat secara langsung.

Tahap selanjutnya adalah pemilihan bangun ruang yang paling memudahkan untuk mendapatkan bentuk objek yang ingin dibuat. Lalu objek itu diubah menjadi objek *Editable Poly* untuk memulai pembentukan objek. Ketika objek 3D telah selesai dibuat, objek dapat diwarnai atau diberi tekstur. Lalu objek-objek yang dibuat diberi animasi (gerakan), ditempatkan dengan objek yang lain dan diberi kamera agar dapat terfokus dengan kejadian-kejadian yang ingin ditampilkan. Untuk membedakan

keadaan yang gelap dan terang workspace 3Ds Max diberi beberapa cahaya Photometric Light.

3.4 Eksplorasi Desain

Untuk mendapatkan bentuk objek-objek yang sesuai dengan suasana kantor yang sesungguhnya, maka diperlukan beberapa referensi gambar untuk setiap objek yang akan dibuat dalam *motion graphic* tentang penghematan energi untuk para dewasa dilingkup perkantoran. Setiap objek yang terdapat didalam *motion graphic* akan berdasarkan oleh referensi gambar yang telah diambil dan diputuskan.

Berikut ini adalah referensi untuk gambar-gambar perangkat elektronik yang akan menjadi objek-objek utama dalam *motion graphic* yang akan dibuat:

a. Keyboard



Gambar III.1 Keyboard

(Sumber: http://image.made-in-china.com/2f0j00BvRazGZFZWoS/Computer-Keyboard-SX-K318-.jpg)

b. Lampu Meja



Gambar III.2 Lampu Meja Kerja

(Sumber: http://www-personal.umich.edu/~nashj/Powerprinting/lamp.jpg)



Gambar III.3 Lampu Ruangan

(Sumber: http://nokautimg3.pl/p-f6-1d-

f61d509718bb1c02bb06af96f0deb500500x500/oprawa-rastrowa-podtynkowa-regis-4x18w-kanlux.jpg)

d. Laptop (*Notebook*)



Gambar III.4 Laptop (*Notebook*)

(Sumber: http://brailapenet.ro/uploads/p16fg44pbpmkdlthe4rd681j5o2.jpg)



Gambar III.5 Monitor CRT

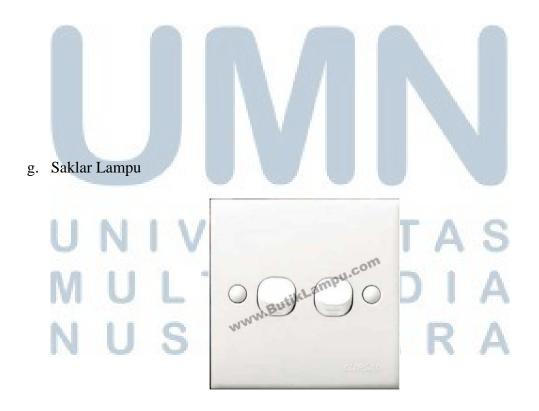
(Sumber: http://img.hisupplier.com/var/userImages/2008-01/15/rachelmaxpac_112909.jpg)

f. Monitor LCD (Liquid Crystal Display)



Gambar III.6 Monitor LCD

(Sumber: http://images02.olx.co.id/ui/11/94/86/1304916339_198028886_1-Service-Monitor-mangga-dua-mall-Lt5-Blok-C120.jpg)



Gambar III.7 Saklar Lampu

(Sumber:

http://www.butiklampu.com/content/uploads/mtoc/product_images/saklarclipsal-classic.jpg)

h. Steker Listrik



Gambar III.8 Steker Listrik

(Sumber: http://w14.itrademarket.com/pdimage/26/2176726_v6005ssn-v6002ssn--2.jpg)

Berikut ini adalah referensi untuk gambar-gambar properti meja kerja dan ruang kerja yang akan menjadi objek-objek pendukung dalam *motion graphic* yang akan dibuat:

b. Buku Agenda



Gambar III.9 Buku Agenda

(Sumber: http://w33.indonetwork.co.id/pdimage/15/267715_agenda5.jpg)

b. Jam Meja



Gambar III.10 Jam Meja

(Sumber: http://ak.buy.com/PI/0/500/214957175.jpg)



Gambar III.11Gelas

(Sumber: http://endralive.files.wordpress.com/2012/03/air-putih-delapangelas-sehari.jpg)

d. Karpet



Gambar III.12 Tekstur Karpet

(Sumber:

http://th01.deviantart.net/fs14/PRE/i/2007/044/9/9/Tan_Carpet_Fabric_Textur

e_by_Enchantedgal_Stock.jpg)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

e. Kursi Kerja



Gambar III.13 Kursi Kerja

(Sumber: http://www.abiaz.com/uimages/12-16-10/execchairs/At_work_executive_high_back_chair.jpg)

f. Meja Kerja

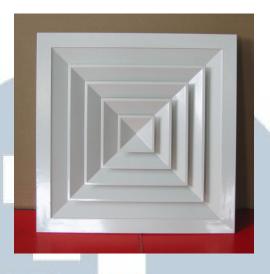


Gambar III.14 Meja Kerja

(Sumber: http://image.made-in-china.com/4f0j00SvjEpYHCgrkD/V-Shape-Office-Tables-for-Workstation-L-Leg-.jpg)

NUSANTARA

g. Pendingin Ruangan (Air Conditioner)



Gambar III.15 Pendingin Ruangan

(Sumber: http://myobatlas-production-apac.s3-ap-southeast-

1.amazonaws.com/0971892e4440a22b812d649b7c4fdb3a/gallery/1310252123 DCAL6MBP0CA4VMCBDCA6X9DWKCAF1F8WTCA497G6RCATWY6V 9CACGU063CA2R1A5ICAK1I22NCAZR5FZZCAWAMKGUCAAL098BC AT3WXNRCAPTOS7YCAR5K6ZZCA9VM0CXCASCC9LCCAS9X491CA YBBD57.jpg-jumbo.jpg)

h. Sticker Note



(Sumber:

http://image.shutterstock.com/display_pic_with_logo/295288/295288,130519
7233,1/stock-photo-sticker-note-paper-77056063.jpg)

i. Tirai Jendela S A N T A R A



Gambar III.17 Tirai Jendela Kantor (Sumber:

http://image.shutterstock.com/display_pic_with_logo/610015/610015,127955 9345,11/stock-photo-strip-light-blue-texture-of-office-curtain-57453556.jpg)

3.5 Eksekusi Desain

Sesuai dengan eksplorasi desain yang dipilih, maka pembuatan *motion graphic* harus didasari oleh barang-barang tersebut dengan tata-letak yang sesuai dengan keadaan situasi perkantoran yang sebenarnya. Hal ini dimaksudkan agar para dewasa yang menjadi penoton (*audience*) dari *motion graphic* ini akan merasa bahwa keadaan yang terdapat pada *motion graphic* tersebut adalah realita yang mereka hadapi dan meminta perubahan dari diri mereka untuk menjadi dewasa yang lebih bijak dalam menggunakan energi listrik di lingkup perkantoran.

Untuk menyampaikan pesan hemat energi listrik dalam menggunakan barang elektronik untuk para dewasa dalam lingkup perkantoran, dibutuhkan cara penyampaian pesan yang menginspirasi mereka untuk melakukan hal yang ingin disampaikan oleh *motion graphic*. Oleh karena itu, *motion graphic* yang dibuat akan menunjukkan secara langsung cara-cara yang baik dalam menggunakan barangbarang elektronik serta menginspirasi mereka untuk menjadi model dalam mewujudkan hidup hemat energi listrik dan menjadikan mereka sebagai orang-orang yang mengingatkan sesamanya untuk ikut serta dalam menghemat energi listrik.

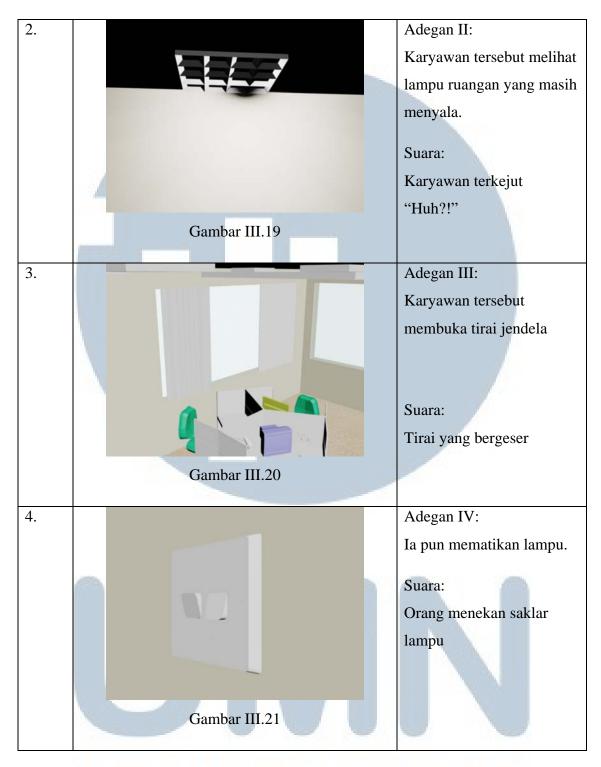
Motion graphic yang akan dibuat menceritakan tentang sesorang karyawan yang mempunyai kebiasaan baik dalam memanfaatkan serta menggunakan listrik dari

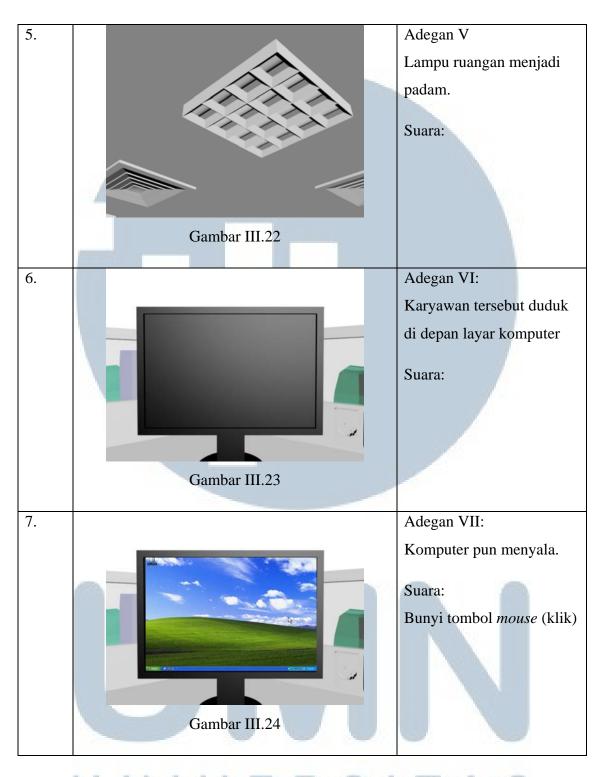
benda-benda elektronik yang terdapat pada tempat kerjanya. Ia pun mengajarkan seorang dari teman kerjanya untuk mematikan perangkat komputer yang dipakainya sebagai bentuk penghematan energi listrik. Dia pun sangat kritis dalam melihat kebutuhan akan cahaya penerangan pada ruang kerjanya. Ia selalu mematikan atau mengurangi lampu ruangan ketika tidak dibutuhkan. Lebih dari itu, ia pun sering menjadi orang terakhir yang meninggalkan ruangan untuk mematikan seluruh lampu di ruang kerja mereka. Berikut ini adalah *storyboard* berikut dengan penjelasan untuk setiap adegan (*scene*):

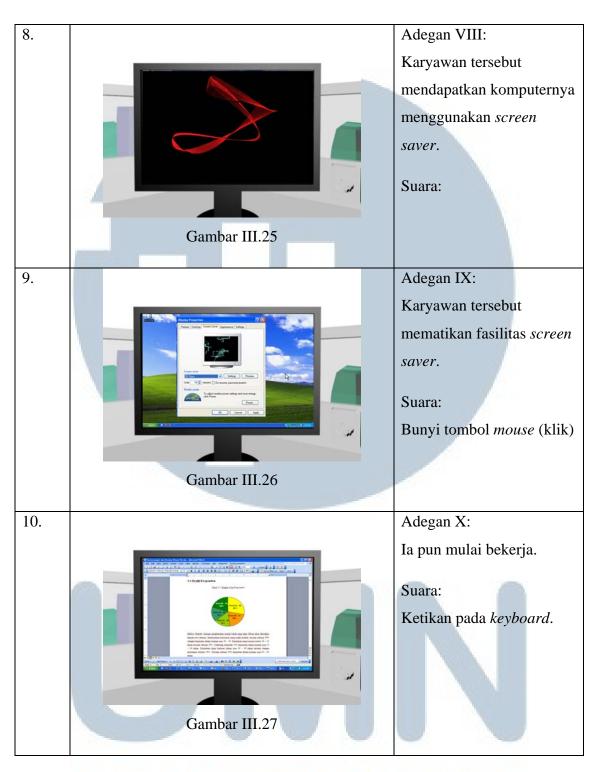
Storyboard

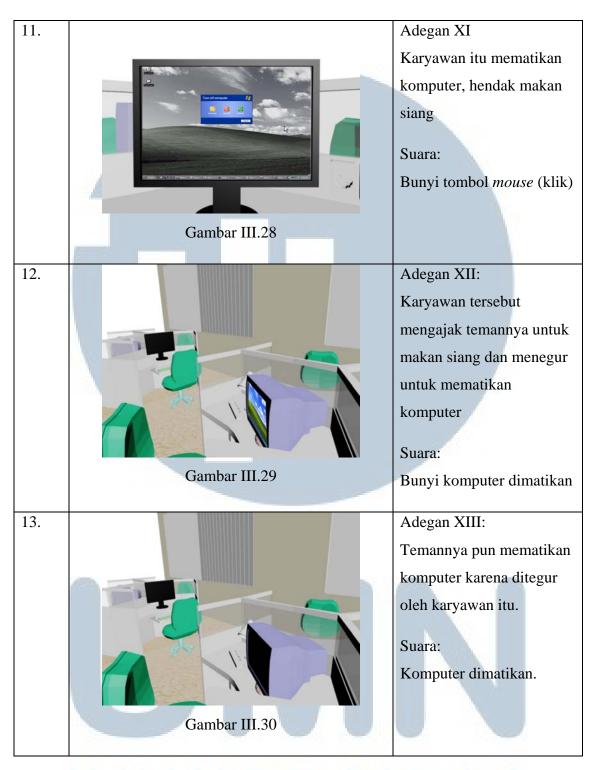
No.	Gambar	Keterangan
1.	Gambar III.18	Adegan I: Seorang karyawan hendak memasukin ruang kerjanya. Suara: Langkah kaki
		The second secon

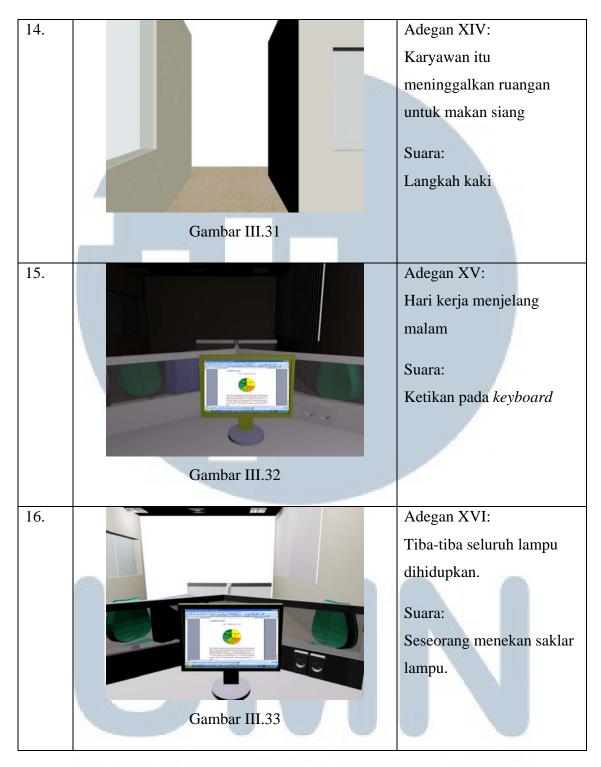


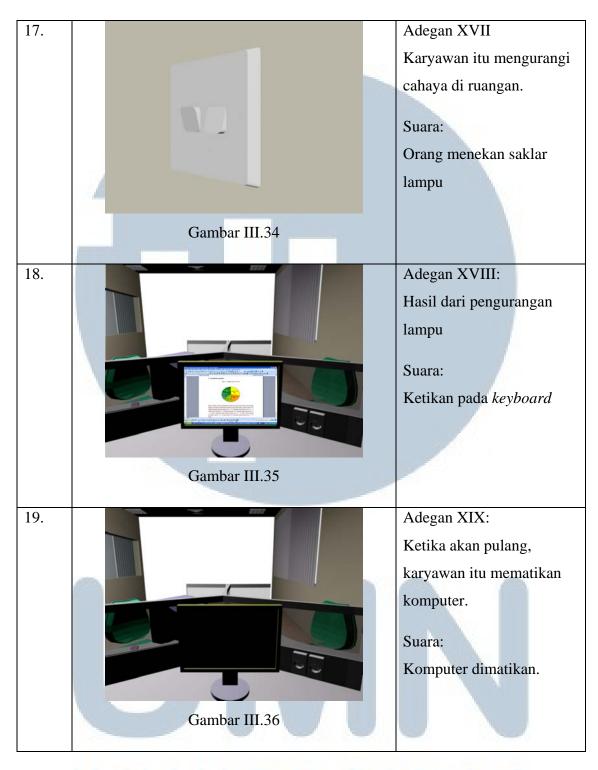


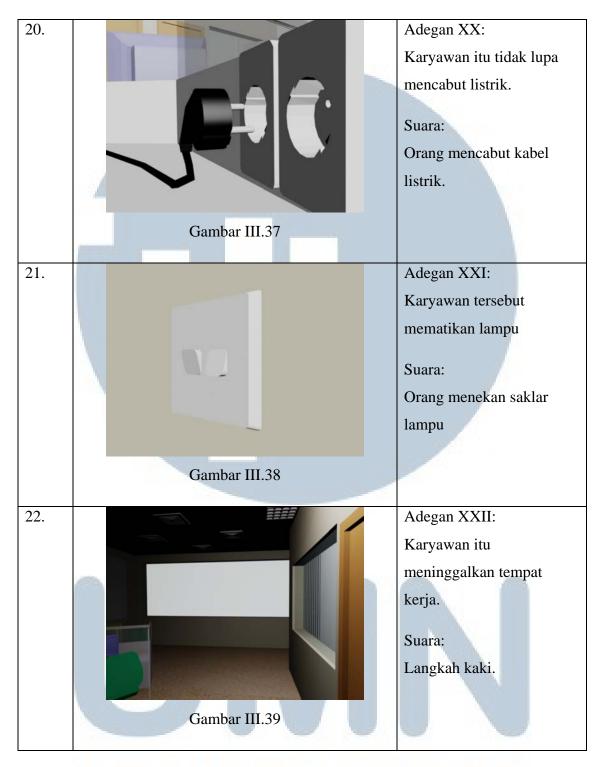












Gambar III.40

Adegan XXIII:
Penutup

Suara: