

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Pemilihan Tema Dan Jenis Karya

1.1.1 Alasan Pemilihan Tema

Sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat, penggunaan komputer grafis saat ini sangat banyak diminati dan bahkan menjadi suatu kebutuhan banyak orang. Suatu produk atau pesan yang hendak disampaikan kepada seseorang atau orang banyak tidak sulit seperti jaman sebelum berkembangnya komputer. Hal ini disebabkan karena ada banyak cara yang dapat dilakukan seseorang atau suatu instansi seperti iklan, poster, email dan lain sebagainya.

Iklan berupa film animasi yang ditampilkan di televisi lebih efektif jika dibandingkan dengan media yang lain, karena iklan bisa memberi kesan yang dapat menjadikan orang yang melihat dapat mengingat lebih lama dibandingkan dengan media cetak atau media suara saja.

Hutan sebagai suatu ekosistem tidak hanya menyimpan sumberdaya alam berupa kayu, tetapi masih banyak potensi non kayu yang dapat diambil manfaatnya oleh masyarakat melalui budidaya tanaman pertanian pada lahan hutan. Sebagai fungsi ekosistem hutan sangat berperan dalam berbagai hal seperti penyedia sumber air, penghasil oksigen, tempat hidup berjuta flora dan fauna, dan peran penyeimbang lingkungan, serta mencegah timbulnya pemanasan global. Sebagai fungsi penyedia air bagi kehidupan hutan merupakan salah satu kawasan yang sangat penting, hal ini dikarenakan hutan adalah tempat bertumbuhnya berjuta tanaman. (*hutan-wikipedia.com*)

Dari pengertian diatas timbullah rasa peduli bagi kita semua tentang pentingnya menjaga dan merawat hutan .

1.1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya

Perkembangan teknologi yang ada sekarang ini sangat mempermudah buat kita semua dalam melakukan sesuatu. Tapi seiring perkembangan teknologi ini tidak diikuti hal positif semua, tentunya hal negatif juga ada. Salah satunya adalah perusakan hutan dengan menggunakan alat-alat modern.

Film animasi adalah suatu film yang indah menarik dan karakteristik, dari sini saya bisa menyampaikan suatu layanan kepada masyarakat betapa bahayanya penebangan hutan secara liar buat anak-anak generasi bangsa Indonesia. Hal inilah yang membuat saya terdorong untuk memilih dan membuat jenis karya film iklan layanan masyarakat dengan judul “**KERAJAAN RIMBA**”.

1.2. Tujuan dan Manfaat Pembuatan Proyek Akhir

1.2.1 Tujuan

Dalam pembuatan proyek akhir dalam bentuk film iklan layanan masyarakat tentang hutan ini bertujuan agar masyarakat mampu mendidik anak-anaknya agar tidak melakukan pengrusakan hutan dan bisa menjaga hutan secara turun temurun, tentunya dengan film animasi ini masyarakat bisa lebih senang dan mengikuti serta memahami apa yang telah disampaikan film iklan layanan masyarakat ini.

1.2.2 Manfaat

Film iklan layanan masyarakat dengan judul “KERAJAAN RIMBA” ini mempunyai banyak beberapa manfaat yaitu khususnya bagi:

1. Pihak Akademik
 - a. Dapat menjadi tolak ukur sampai dimana keberhasilan akademik melakukan visi dan misi dalam proses belajar mengajar serta penelitian diperkuliahan.
 - b. Dapat menambah bahan refensi dan koleksi maupun bahan pertimbangan yang berhubungan dengan proyek akhir ataupun tugas didalam perkuliahan.
2. Penulis
 - a. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan di Universitas Dian Nuswantoro khususnya dibidang multimedia.
 - b. Menambah wawasan dan pengalaman serta pengetahuan yang lebih mengenai proses pembuatan film animasi serta skenario yang akan disampaikan dalam pembuatan iklan.
3. Mahasiswa
 - a. Dapat memberikan wawasan dan pengetahuan yang lebih tentang pembuatan film animasi serta efek-efek dan tehnik pembuatannya.

- b. Bisa meningkatkan daya motivasi bagi mahasiswa agar menciptakan sebuah karya yang lebih baik dari ini.
4. Masyarakat
- Menjadi suatu hiburan yang menarik sekaligus menjadi suatu iklan yang dapat mengingatkan masyarakat tentang mencintai dan merawat hutan.

1.3. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan proyek akhir ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1.3.1 Kajian Pustaka

Menggunakan buku-buku yang ada, artikel dari media cetak maupun internet yang mempunyai informasi tentang teknologi informasi dan multimedia yang mempunyai hubungan terkait masalah hutan dan penghijauan.

1.3.2 Observasi

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu dengan mengadakan pengamatan secara langsung dilapangan dan melihat secara langsung tentang merawat dan melindungi hutan setelah penebangan.

1.4. Sasaran Produk Proyek Akhir

Film animasi ini dibuat dengan tujuan untuk memberikan hiburan anak-anak serta memberikan suatu nasehat. Dalam pembuatan proyek akhir berupa film animasi dengan tema KERAJAAN RIMBA ini sebenarnya lebih ditujukan untuk anak-anak usia 3 sampai dengan 10 tahun.

BAB II

KONSEP BERKARYA / LANDASAN TEORI

2.1 Teori Jenis Karya

Iklan pada dasarnya adalah produk kebudayaan massa. Produk kebudayaan masyarakat industri yang ditandai oleh produksi dan konsumsi massal. Kepraktisan dan pemuasan jangka pendek antara lain merupakan nilai-nilai kebudayaan massa (Jenkins, 1996). Artinya, massa dipandang tidak lebih sebagai konsumen. Hubungan antara produsen dan konsumen adalah hubungan komersial semata saja.

Interaksinya, tidak ada fungsi lain selain memanipulasi kesadaran, selera, dan perilaku konsumen. Jenis iklan yang dipaparkan di atas adalah jenis iklan komersial. Pada dasarnya, periklanan dibagi menjadi dua. Pertama, iklan komersial. Kedua, iklan non komersial atau biasa disebut iklan layanan masyarakat. Kehadiran iklan layanan masyarakat dimaksudkan sebagai citra tandingan (counter image) terhadap keberadaan iklan komersial. Karena selama ini, iklan komersial sering dituduh menggalakkan konsumerisme. Merangsang konsumen untuk berkonsumsi tinggi, dan menyuburkan sifat boros.

Dalam pembuatan sebuah film iklan layanan masyarakat yang berupa film animasi, maka pesan yang ingin disampaikan harus dikemas secara baik, karena hal ini akan mempermudah masyarakat dalam memahami maksud dan tujuan dari iklan atau film animasi yang telah dibuat. Iklan layanan masyarakat dikatakan baik dan efektif jika informasi yang ada dapat diterima atau dipahami oleh masyarakat. Selain itu untuk menarik perhatian masyarakat maka iklan ini bisa menggunakan bahasa yang bersifat mengajak akan tetapi bentuk ajakan tersebut tidak harus lugas bisa saja menggunakan bahasa yang menarik atau bersifat lucu.

2.1.1 Iklan

Yang dimaksud dengan media iklan adalah segala sarana komunikasi yang dipakai untuk mengantarkan dan menyebar luaskan pesan – pesan iklan. Pada prinsipnya, jenis media iklan dalam bentuk fisik dibagi kedalam dua kategori yaitu media iklan cetak dan media iklan elektronik. Media cetak adalah media statis dan mengutamakan pesan-pesan visual yang dihasilkan dari proses percetakan; bahan baku dasarnya maupun sarana penyampaian pesannya menggunakan kertas). Media cetak adalah suatu dokumen atas segala hal tentang rekaman peristiwa yang diubah dalam kata-kata, gambar foto dan

sebagainya (contoh : surat kabar, majalah, tabloid, brosur, pamflet, poster. Sedangkan media elektronik adalah media yang proses bekerjanya berdasar pada prinsip elektronik dan eletromagnetis (contoh televisi, radio, internet). Diantara dikotomi media tersebut ada satu media yang tidak termasuk dalam kategori keduanya yaitu media luar ruang (papan iklan atau *billboard*)

Jika dilihat dari pekerjaan kreatifnya maka media iklan terbagi dua jenis yaitu :

1. Media lini atas (*above the line*) ; media utama yang digunakan dalam kegiatan periklanan, contoh ; televisi, radio, majalah, surat kabar.
2. Media lini bawah (*below the line*) ; media pendukung dalam kegiatan periklanan, contoh : pamflet, brosur dan poster.

2.1.2 Gambaran umum media cetak

Media cetak atau menurut Eric Barnow disebut “ *printed page* “ adalah meliputi segala barang yang dicetak, yang ditujukan untuk umum atau untuk suatu publik tertentu. Dengan demikian yang dimaksud adalah meliputi surat kabar, majalah, serta segala macam barang cetakan yang ditujukan untuk menyebarluaskan pesan

BAB III

METODE PENCIPTAAN KARYA

3.1 Pemilihan Alat dan Bahan

Dalam membuat iklan animasi ini harus memperhatikan alat dan bahan yang digunakan agar tidak menghambat proses kerja. Semakin banyak alat pendukung yang digunakan maka semakin mempermudah pekerjaan. Adapun alat dan bahan yang digunakan adalah sebagai berikut :

3.1.1 Pemilihan Alat

1. Identifikasi Perangkat Keras

a. Unit Laptop

Pengolahan video pada film dokumenter ini menggunakan satu unit Laptop dengan spesifikasi minimal sebagai berikut :

- 1) Processor Intel(R) Pentium(R) Dual CPU T3400 @ 2.16GHz
2.17GHz
- 2) Hardisk 160 Mb
- 3) VGA Mobile Intel(R) 4 Series express chipset family 268 Mb
- 4) RAM 1.00 GB
- 5) Monitor Generic PNP Monitor
- 6) DVD RW

b. Headphone dan Microphone

Selain komputer, headphone dan microphone juga sangat diperlukan untuk pengisian suara (dubbing). Untuk proses dubbing menggunakan headphone yang disambungkan langsung dengan komputer. Untuk menghasilkan suara yang bagus dan seimbang, maka setting headphone diatur terlebih dahulu sebelum memulai proses recording.

c. Identifikasi Perangkat Lunak

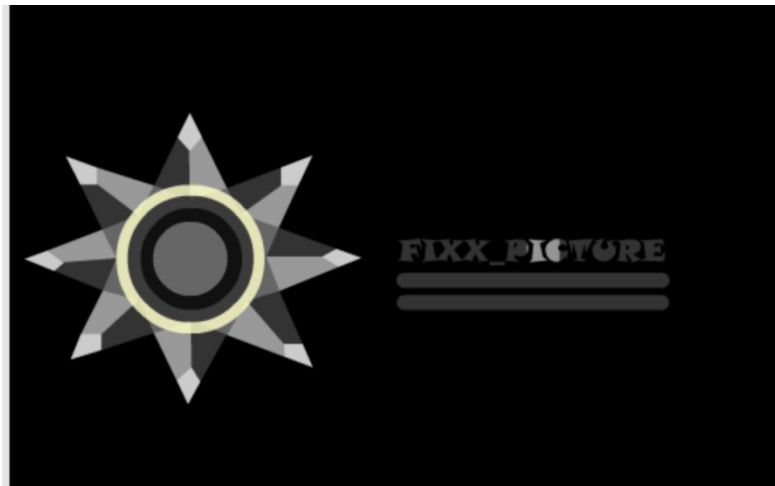
Perangkat lunak pembuatan iklan berbentuk animasi ini menggunakan platform sistem operasi Microsoft Windows dengan konfigurasi minimal Microsoft XP. Untuk pengembangan elemen-elemen multimedia lainnya digunakan aplikasi pengolahan gambar, video dan suara serta efek yang antara lain : Windows XP, Adobe CS3.

BAB IV HASIL KARYA

4.1 Karya 01. Opening

1. Tampilan
2. Deskripsi Karya
3. Analisa Karya
4. Tutorial

4.1.1 Tampilan



Gambar 4.1 : opening

4.1.2 Deskripsi Karya

Film animasi dua dimensi ini dibuat menggunakan software Adobe Flash CS3 dan diedit melalui Adobe premiere Pro CS3 untuk menambahkan sound effect didalamnya.

4.1.3 Analisa Karya

Tampilan animasi 2 dimensi ini dibuat menggunakan Adobe Flash CS3, Sehingga menghasilkan sentuhan animasi frame by frame dan diberi sentuhan teks untuk menjelaskan keadaan sehingga menjadikan si penerima informasi atau yang melihatnya menjadi mengetahui isi dalam film animasi pendek tersebut.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

1. Seiring berkembangnya teknologi informasi multimedia, film animasi lebih menarik dibandingkan dengan animasi video untuk menyampaikan suatu informasi.
2. Pada pembuatan film animasi berdurasi pendek ini, agar masyarakat lebih paham dan mengerti tentang arti pentingnya menjaga dan merawat hutan. Khususnya bagi anak-anak, karena hutan adalah bagian dari bumi yang sangat penting bagi masa depan mereka nantinya.
3. Adapun manfaat dari film animasi dan teks ini yaitu memudahkan pemahaman seseorang tentang hal-hal yang dapat menyebabkan kebakaran hutan, banjir dan penyerapan air yang kurang karena penggundulan hutan.
4. Dalam mendesain sebuah produk film animasi harus mempunyai latar belakang dan tujuan yang benar – benar harus dipikirkan dengan baik, supaya apa yang akan disampaikan seorang desainer dan editor ke pada target akan benar – benar dimengerti.

5.2 Saran

1. Jadilah diri yang kreatif dan inovatif untuk mengembangkan ilmu dan memajukan bangsa. Dan menjaga hutan, melakukan penghijauan pada daerah hutan yang rusak agar kelak anak cucu kita tidak sengsara.
2. Pembuatan produk harus disesuaikan dengan tujuan dan sasaran produk tersebut di buat pengetahuan akan berguna untuk masa depan, maka belajar dari kesalahan dan perbaiki diri, gambar dan teks yang digunakan sebaiknya jelas sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan.