

KARYA ILMIAH
ADVERTISEMENT 2 DIMENSIONAL HAND SOAP ASEPSO

AgungPermana
A22.2008.01695
Program Studi Teknik Informatika D3 Fakultas Ilmu Komputer

ABSTRAK

Advertising world has now progressed in line with technological developments. In this case the use of advertising has a lot to use the help of computer technology. one example is the use of animation, both 2D animation, 3D, tau only animation effects in association with sebuah video. With the ad to draw animation. so as to persuade or lead people to take action favorable to the party advertisers. An advertisement was instrumental in delivering a product or any information, advertising creative and different animation will participate in the promotion of a creative product, the product displays with hand soap 2D effects such ASEPSO HAND SOAP, which is expected to deliver precisely targeted to the public, especially to children. to the authors make a final project in the form of a 2D animated ads using Cool Edit Pro 2.0 software, which is a sound processing software or dubbing voice with the ability to deliver special sound effects in the video, with the goal of making ads more attractive. The final report provides a description of the product ASEPSO HAND SOAP.

Keywords: HANDSOAPASEPSO, Advertising Animation 2D HANDSOAPASEPSO.

I. PENDAHULUAN

Sejalan dengan perkembangan jaman dan peradaban pada suatu bangsa, kebutuhan manusia akan suatu produk akan semakin beragam. Persaingan dalam dunia bisnis dewasa ini dirasakan semakin ketat, seiring dengan bertambahnya perusahaan-perusahaan sejenis yang menawarkan produk atau jasa buntangan yang sama. Masyarakat semakin membutuhkan produk-produk berkualitas dalam memenuhi kebutuhannya. Mereka semakin jeli untuk melihat manapun produk yang berkualitas tidak harus mahal, karena dalam pemilihan produk konsumen akan lebih memperhatikan produk yang berkualitas baik tetapi dengan harga yang terjangkau, hal ini menjadikan pertimbangan bagi setiap perusahaan supaya mampu bersaing dengan para pesaingnya dalam memenangkan produknya.

Keberhasilan penjualan sebuah penjual akan ditentukan melalui bagaimana perusahaan tersebut melakukan strategi pemasaran yang efisien dan memperluas jangkauan yang

di butuhkan dan diinginkan oleh konsumen agar mereka dapat mengetahui factor-faktor lain yang mempengaruhi.

Sebelum menciptakan dan menawarkan produk di pasar, pihak produsen pasti akan mencari tahu terlebih dahulu dan mempelajari tentang apa yang di butuhkan oleh konsumen, sehingga produsen dapat menyesuaikan produk menurut kebutuhan konsumen. Dari kondisi tersebut semakin tinggi tingkat pendidikan dan kesadaran masyarakat terhadap kesehatan, maka akan membawa pengaruh terhadap perilaku konsumen dalam menggunakan produk buntangan asepto. Untuk itu produsen memerlukan strategi dengan tujuan mencapai keunggulan bersaing dan memerlukan informasi tentang factor-faktor yang mempengaruhi perilaku konsumen dalam melakukan pembelian suatu produk.

Menurut situs (www.asepto.com), PT Coda akan memperluas pasar produk buntangan dengan meluncurkan produk khusus pemBERSIH TANGAN. Hasil survey yang telah kami lakukan kebanyakan orang

ataumasyarakat sangat menginginkan yang anyabersih pada waktu makansupaya terhindar dari penyakit.

Pasarsabuntangan asepto, di Indonesia menduduki posisi ke 4 di kelas sabuntangan, meskipun sebelumnya pihak nyatidak membedakan target pasar Orang tua dan anak-anak. Menurut dia, peluncuran produk sabuntangan tersebut untuk meningkatkan penjualan sabuntangan di Indonesia.

Target pertumbuhan penjualan sabuntangan asepto tersebut tahun ini mencapai dua digit seperti tahun lalu.

Menurut hasil riset coda, segmen pasarsabuntangan asepto di Indonesia meningkat mencapai 40 % dari segmen pasarsabuntangan.

Asepto merupakan salah satu contoh perusahaan sabun yang berhasil melakukan pengolahan produk sabunnya. Asepto sendiri mempunyai 6 unggulan produk sabun yang dimilikinya, Antara lain Hand wash atau sabuntangan Asepto. Tidak hanya itu, Asepto juga jugatermasuk salah satu perusahaan sabuntangan tertua di dunia yang didirikan pertama

kali dan dikembangkan oleh Perusahaan Edward di London pada abad ke-19. Asepto sekarang juga menawarkan berbagai macam produk di bawah perawatan keluarga dan serideodorising, mulai dari sabun untuk mencuci cairan tubuh, mencuci tangan, bedak, pembersih tangan dan anti-subasah, masing-masing dengan agen anti-bakteri dan ditargetkan pada kebutuhan yang berbeda dalam sehari-hari, untuk membantu dan tetap terjaga higienis

Dari

pengertian di atas saya ingin memperkenalkan produk Sabun Asepto kepada para konsumen melalui iklan animasi 2D dan juga memberitahukan kepada masyarakat betapa pentingnya menjaga kebersihan tangan.

2. METODE PENCIPTAAN KARYA

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 :

Pemilihan Alat

1. Identifikasi Perangkat Keras

a. Unit Komputer

Pengolahan video pada iklan animasi 2D ini menggunakan satu unit komputer dengan spesifikasi minimal sebagai berikut :

- 1) Processor AMD Athlon™ 64 X2 Dual Core Processor 4600+ 2.40Ghz
- 2) Hardisk 500 GB
- 3) VGA ATI Radeon X1250 700MB
- 4) RAM 2GB
- 5) Monitor LG 15,9'

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 OS Windows 7 Ultimate. Untuk pengembangan elemen-elemen multimedia lainnya digunakan aplikasi pengolahan gambar, video dan suara serta efek yang antaralain

: OS Windows 7 Ultimate, Adobe CS3. Cool Edit Pro 2.0

3. HASIL KARYA

Proses Berkarya

Skenario

Sebelum penulisan melakukan proses pembuatan animasi (gambar) maupun editing, terlebih dahulu penulisan menyusun skenario yang diteruskan dengan menyusun storyboard. Berikut skenario yang ditulis :

Sequence 1

INTERIOR. DEPAN RUMAH

Ari bermain mobil-mobilan di depan rumah

EXTERIOR. DI RUANG MAKAN

Ari pun duduk di mejamakanari sudah siap untuk makan.

EXTERIOR. DI DAPUR

Ibu sedang mencuci piring sambil berbicara dengan Ari.

IBU ARI : ARI JANGAN LUPA CUCI TANGAN MU DULU, NANTI ADA KUMAN LOW.

EXTERIOR. DI RUANG MAKAN

Ari di mejamakan sedang berbicara dengan ibu yang ada di dapur

ARI : NANTI AH BU, ARI SUDAH LAPAR

IBU ARI : SEKARANG ARI, NANTI
KAMU DIGIGIT KUMANNYA

EXT. DI RUANG MAKAN

sesudahberbicaradenganibuari melihattangan
nya yang kotor.

EXT. DI RUANG MAKAN

Ari membayangkanapa yang
dikatakanIbunya.
(ariberlarisangat kancang karenaari di
kejarolehkuman).

EXT. DI RUANG MAKAN

Ari pun
laluterkejutdanbergegaspergikekamarmandi

EXT. DI KAMAR MANDI

Ari
membersihkandanmencucitanganmengguna
kansabuncairatausabuntanganAsepso.

EXT. DI RUANG MAKAN

Ari kembalimelihat tangannya yang
sudahbersih, tanpa rasa takutari pun
mulaimakandengantenang.

Selesai

Karya 01. Opening

1. Tampilan



2. Deskripsi Karya

Proyekinimerupakansebuahiklanani
masi 2 dimensi yang
dirancangdandibuatuntukmengiklan
kansabuntanganAsepsokepadamasya
rakatumum.Denganadanyaiklaninidi
harapkandapatmemberikaninformasi
sertadapatmenjadi media
promosiuntukperusahaanAsepso.Ad
apun media yang
digunakanuntukmempromosikanyait
u media televisi, karenamerupakan
media komunikasi yang paling
efektifkarenaselaindapatmendengar,
pemirsajugadapatmelihatdanmemilik
ijangkauan yang
luas.Denganiklantelevisi yang di
tayangkansecaraberulang-
ulangsecaratidaklangsungiklanterseb
uttertanamkuat di
alambawahsadarsetiap
orang.Sehinggadapatmerangsangtind
akanpembeli.
Desainkarakteranimasiduadimensiini
dibuatmenggunakan software Adobe

Flash CS3, karakter tersebut menggunakan pakai kaos berwarna merah dan celana hijau.

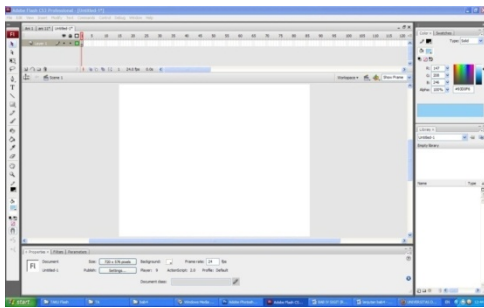
3. Analisa Karya

Tampilan warna karakter animasi di dua dimensi ini menggunakan warna yang berbeda –

beda contohnya seperti warna coklat, kuning, putih, hitam dan merah.

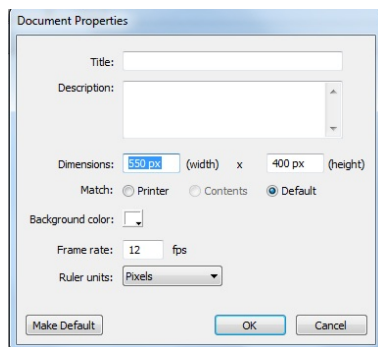
4. Tutorial Pembuatan Karakter

1. Buka aplikasi Adobe Flash CS3



Gambar Area kerja Adobe Flash CS3

2. Kemudian kita atur Document Propertiesnya

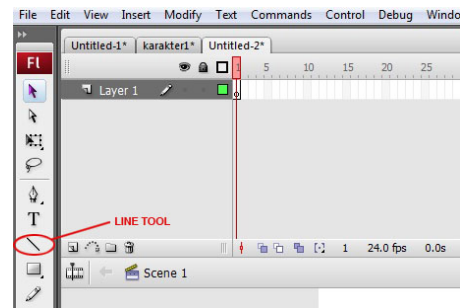


Gambar Document Properties

Dimensions: Width = 550, Height = 400

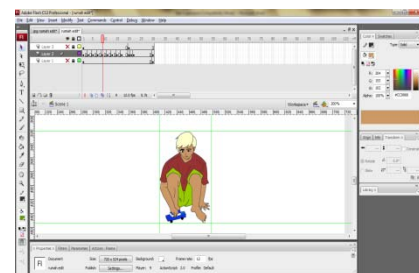
Frame Rate : 12 fps

3. Pertama yang digunakan dalam membuat karakter ini adalah menggambar dengan menggunakan **Line Tool**.



Gambar Line Tool

4. Setelah gambar jadi, langkah selanjutnya adalah pewarnaan menggunakan **Paint Bucket Tool** dan pilih warna menggunakan **Fill color**.



Gambar pewarnaan karakter orang

5. Setelah selesai, hasil jadi dari pewarnaan tersebut adalah sebagai berikut :



Gambar karakter orang jadi

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1.

Dengan adanya iklan animasi masyarakat akan lebih mengetahui lebih dalam Produk-produksi sabun sepsokhususnya sabun tangan A sepsok. Dan

juga memberitahukan kepada masyarakat akan pentingnya acuitangan sebelum makan.

2.

Sebuah iklan harus dapat menyampaikan informasi pesan yang jelas, sehingga informasi pesan tersebut dapat dimengerti oleh masyarakat khususnya bagian anak-anak.

3.

Desainer sebagai pelaku kreatif harus mampu membuat sebuah inovasi yang baru terutama dalam desain iklan animasi.

4. iklan animasi yang dibuat harus sesuai dengan tema yang telah diambil.

Saran

1.

Sebelum membuat iklan animasi hal terpenting yang perlu diperhatikan adalah pemilihan obyek yang akan dijadikan tema, agar iklan animasi memiliki konsep yang jelas.

2.

Dalam pembuatan iklan animasi ini harus terlihat gerak dan kurang halus dalam pergerakan – pergerakan animasi di dalamnya, hal ini memang karena penulis baru pertama kali membuat video animasi dan masih banyak membutuhkan bimbingan dan arahan agar dalam pembuatan produk-produk selanjutnya dapat lebih baik dan menarik.