

Animated Public Service Announcements About Environmental Hygiene using
Adobe Flash CS3

ANDI RAHARJO WIBOWO

Program Studi Teknik Informatika - D3, Fakultas Ilmu

Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang

Jl. Nakula 1 No. 5-11 Semarang 50131

Email : andi_boys32@yahoo.com

ABSTRACT

Growing field of advertising, the more competitive along with the latest technological development. In this case the more interesting and creative advertising for disemak, ie with the help of computer technology that can visualize the state like the real thing but just the animation of an increasingly sophisticated computer effects.

Writers interested in creating public service announcements with the theme of environmental hygiene elements of 2D animation aims to urge the public to after seeing the ad community's concern for the environment increases. Perancanagn video public service announcements have been, due to other types of advertising media such as posters, billboards, banners, x-banners, radio ads, etc. already exist and many surrounding communities. As for the type of video advertising that is more effective and efficient especially in 2D graphics package. interesting still very minimal. Therefore, the authors wanted to develop a publication in an interesting, attractive and the message can be delivered with ease. Computer software that I use is Adobe Flas CS 3 is a program for making animations. This program provides facilities and an effective and flexible tool to generate interesting animations.

Keywords: 2D animation, advertising concept, environment

1. Pendahuluan

Lingkungan ialah alam sekitar tempat manusia dan makhluk hidup lainnya tumbuh dan berkembang. Lingkungan terdiri dari alam sekitar yang berwujud hidup dan tak hidup. Manusia dengan makhluk hidup lainnya memerlukan alam sekitar yang berwujud tidak hidup, meskipun kehadirannya dapat berubah menjadi rusak, berkurang, berlebih, atau tidak baik, dan semua itu tergantung pada ulah makhluk hidup, khususnya manusia sebagai makhluk yang di ciptakan Tuhan lebih sempurna dari makhluk lain.

Alam sekitar yang tak hidup seperti air, tanah, udara, merupakan faktor penentu bagi kebersihan hidup manusia dan makhluk hidup lainnya. Baik

buruknya tergantung pada pengolahan manusia. Jika manusia dapat memanfaatkannya dengan baik disertai perhitungan untuk kelestarian alam bagi hidup di masa yang akan datang, alam sekitar ini akan menjadi baik bahkan lebih baik bagi kelayakan hidup manusia dan makhluk hidup lainnya. Sebaliknya alam akan rusak atau memburuk jika pengolahannya dilakukan tanpa kesadaran akan kepentingan untuk hidup di masa depan, khususnya bagi generasi berikutnya. Dengan demikian kebersihan lingkungan merupakan hal yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia dan merupakan unsur yang fundamental dalam ilmu kesehatan dan pencegahannya. Kebersihan lingkungan bertujuan untuk menciptakan lingkungan

yang sehat sehingga tidak mudah terserang berbagai penyakit.

Kebersihan lingkungan mencakup kebersihan tempat tinggal, tempat bekerja, dan berbagai sarana umum lainnya. Kebersihan adalah salah satu tanda dari keadaan higiene yang baik. Manusia perlu menjaga kebersihan lingkungan dan kebersihan diri agar sehat tidak menyebabkan kotoran atau menularkan penyakit bagi diri sendiri maupun orang lain karena itu kita harus pandai pandai menjaga kebersihan.

2. Metode Pengumpulan Data

2.1 Alat Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan merupakan data sekunder. Data yang diperoleh melalui pustaka dan dokumen yang didapat penulis dari pustaka yang mendukung informasi, dan artikel-artikel dari internet.

2.2 Target Audiens

Untuk target audiens sendiri ditujukan bagi seluruh kalangan masyarakat. Maraknya pembuangan sampah sembarangan mengakibatkan pencemaran lingkungan. Hal ini dikarenakan iklan layanan masyarakat yang dibuat menampilkan informasi tentang buanglah sampah pada tempat yang telah disediakan.

2.3 Pemilihan Lokasi

Karena data yang dikumpulkan merupakan data sekunder, maka lokasi yang dipilih untuk mengumpulkan data yaitu perpustakaan, toko buku dan internet.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Teknik dan Proses Berkarya

Dalam pembuatan Proyek Akhir ini Penulis mengawali dengan beberapa proses di antaranya adalah :

1. Merencanakan ide pembuatan iklan
2. Mengumpulkan data-data referensi.
3. Memperkaya kreatif desain dengan mencari inspirasi pada model – model website yang telah ada di internet.
4. Mulai menyusun story board.
5. Sebelum pembuatan sistem karakter sebaiknya membuat terlebih dahulu sketsa karakter menggunakan pensil. Sehingga kita lebih mudah mendesain pada 3d max.
6. Terlebih dahulu kita mensurvei lokasi tempat sebelum memulai melakukan syuting awal.
7. Setelah semua selesai kita tinggal menggabungkan file video yang telah dibuat.

3.2 Proses Prosedur Berkarya

Storyboard mempunyai peranan sangat penting dalam pengembangan multimedia. Storyboard digunakan sebagai alat bantu pada tahapan perancangan multimedia.

Stroryboard merupakan pengorganisasi grafik, contohnya adalah sederetan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan berurutan untuk keperluan visualisasi awal dari suatu file, animasi atau urutan media interaktif, termasuk interaktivitas di web.

Sumber : (Binanto Iwan., 2010. Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta: Penerbit Andi)

– Konsep

Sebelum penulis melakukan proses pembuatan Fliip Book terlebih dahulu penulis menyusun konsep yang diteruskan dengan menyusun storyboard.

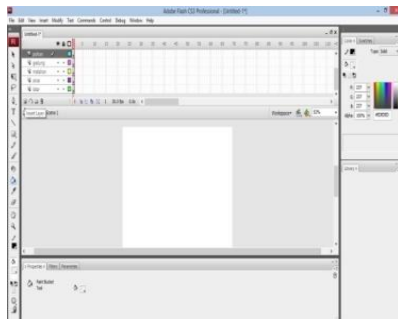
1. Tahap 1 Pembuatan model karakter.
2. Tahap 2 menganimasikan karakter.

3. Tahap 3 melakukan syuting pada lokasi tempat yang telah ditentukan.
4. Tahap 4 menggabungkan video file dengan video animasi.
5. Tahap 5 editing akhir dengan menambahkan sound effect.

4. TUTORIAL

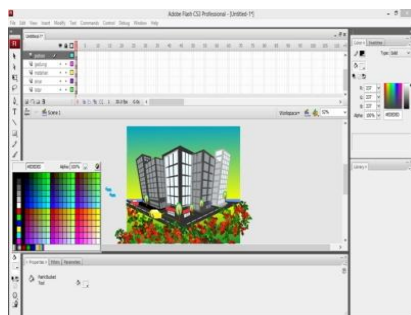
Langkah untuk membuat background atau karakter ada beberapa layer Untuk penambahan layer disetiap stage dengan cara berikut :

Insert New Layer



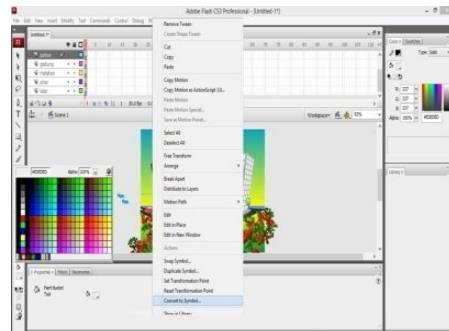
Gambar 4.19 Insert New Layer

Dalam pewarnaan pilih menu fill color.



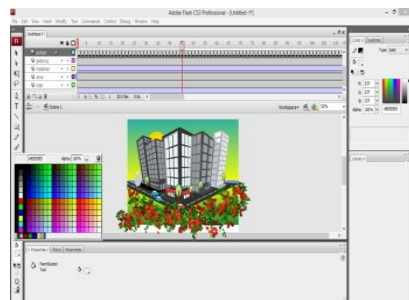
Gambar 4.20 Insert Gambar Pewarnaan

Untuk menggerakkan animasi mobil Pilih di layer background kemudian klik kanan convert to symbol. Kemudian pilih option movie clip kemudian Create Motion Tween.



Gambar 4.21 Cara Convert To Symbol

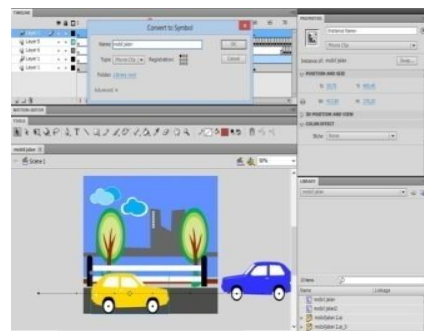
Langkah ini dilakukan sama seperti layer lainnya



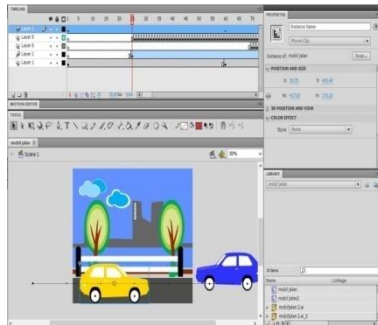
Gambar 4.22 Pengeditan warna layer

1. Proses Animasi

A. Animasi



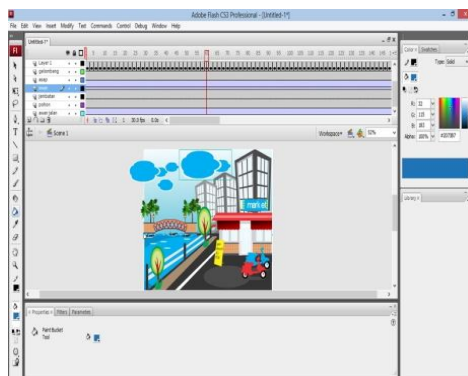
Gambar 4.23 Convert To Symbol mobil jalan



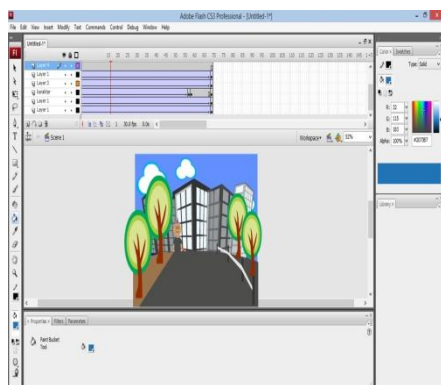
Gambar 4.24 Pengeditan Background Mobil

B. Animasi Background

Create Motion Tween di setiap layer untuk memberikan animasi gerak



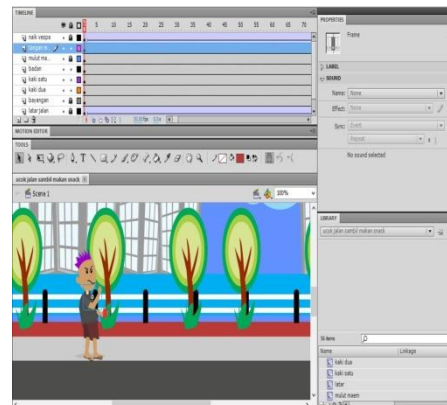
Gambar 4.25 Memberikan Effect Motion Tween



Gambar 4.26 Memberikan Effect Motion Tween pada Karakter

Create Motion Tween untuk menggerakkan karakter Dalam memberikan animasi karakter menggunakan teknik Frame by frame.

C. Animasi Dalam Grafik



Gambar 4.27 Effect Karakter Tangan

Dalam pemberian animasi terdapat beberapa layer sebagai berikut :

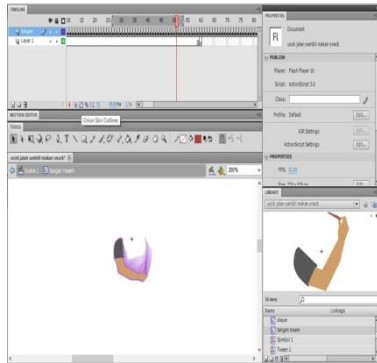
- Tangan
- Kaki satu
- Kaki dua
- Mulut makan
- Dan background gerak yang nanti digabung dengan animasi karakter didalam Movie Clip.

Langkah berikut untuk memberikan animasi gerak dengan teknik Frame by frame dengan menggunakan bantuan fungsi Onion skin.

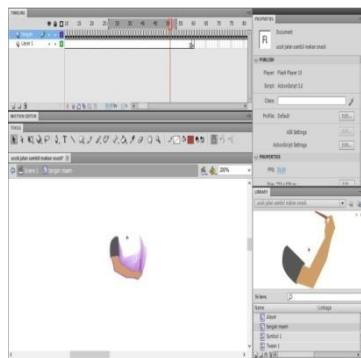
Kita seleksi bagian layer mana yang akan diberikan animasi gerak, kemudian Create to symbol kemudian

Pilih Option Movie Clip kemudian kita susun animasi dengan bantuan Onion Skin dan teknik Frame by frame.

Pemberian teknik Frame by frame dengan bantuan Onion Skin outline pada layer tangan.

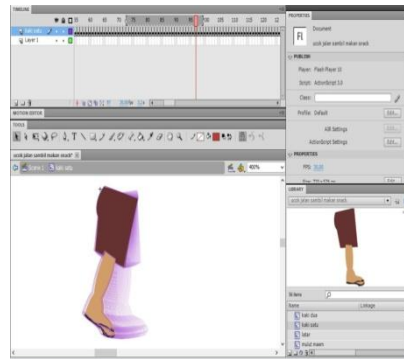


Gambar 4.28 Teknik Frame By Frame



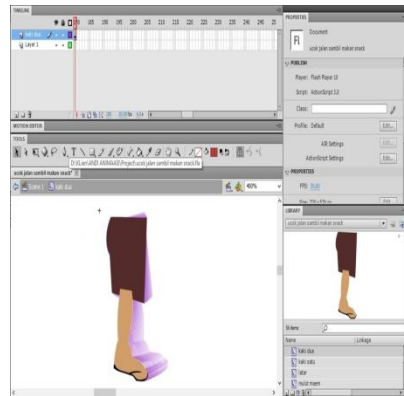
Gambar 4.29 Menyeleksi karakter gerakan tangan

Cara ini digunakan dengan layer lainnya dan juga membuat animasi kaki satu.



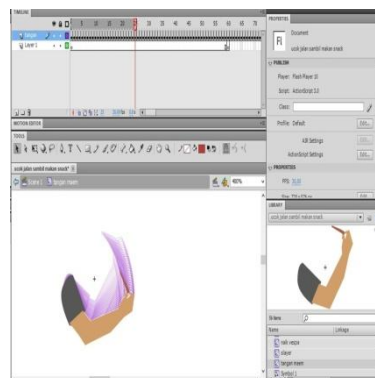
Gambar 4.30 Membuat gerakan animasi kaki 1

Cara membuat animasi kaki dua.



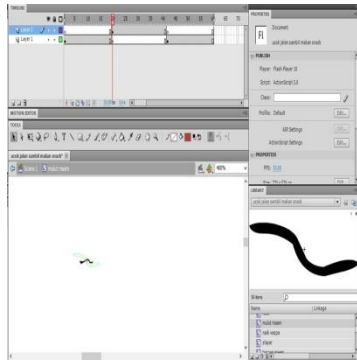
Gambar 4.31 Membuat gerakan animasi kaki 2

Animasi Tangan makan



Gambar 4.32 Membuat gerakan animasi tangan makan

Animasi mulut Menggunakan animasi gerak dengan pergantian gambar dengan pemberian keyframe pada setiap gambar yang berbeda.

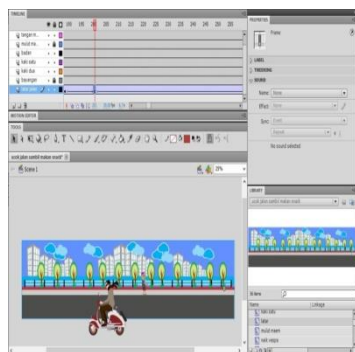


Gambar 4.33 Membuat gerakan animasi mulut bergerak

Untuk animasi kendaraan vespa dan background yang bergerak hanya menggunakan fungsi Create Motion Tween

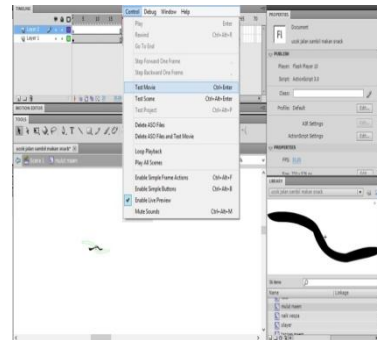


Gambar 4.34 Membuat gerakan animasi kendaraan vespa

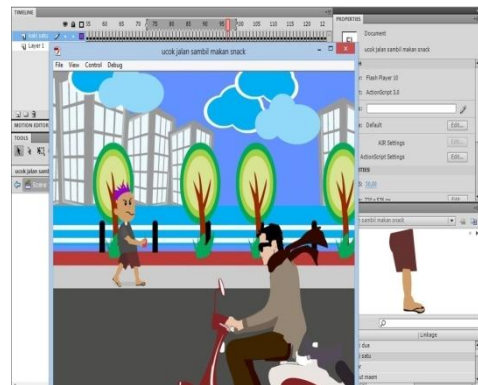


Gambar 4.35 Membuat gerakan animasi background jalan

Setelah pemberian animasi selesai baru kita melakukan test movie dengan cara



Gambar 4.36 Cara melakukan Test Movie



Gambar 4.37 Tampilan hasil dari Test Movie

5. Kesimpulan

Dari penyusunan proyek akhir yang berupa iklan layanan masyarakat dengan judul “ ANIMASI IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG KEBERSIHAN LINGKUNGAN” penulis dapat memberikan kesimpulan sebagai berikut :

Perkembangan teknologi informasi dan multimedia, memberikan dampak akan solusi periklanan. Salah satunya dengan iklan animasi yang mengandung unsur 2D yang lebih interaktif, sehingga lebih menarik dalam penyampaian ke masyarakat. Dan Pembuatan iklan yang berdurasi pendek bertujuan agar penonton paham akan maksud yang ingin disampaikan lewat iklan tersebut. Terlebih untuk anak –anak yang menyukai film kartun sehingga setiap segmen umur bisa tercakup semua.

6. Daftar Pustaka

Darma, 2009, Desain Komunikasi Visual, Penerbit Andi Offset

Durianto, Darmadi, dkk, 2003, Invasi Pasar dengan Iklan yang Efektif, Gramedia Pustaka Utama Jakarta.

Ensiklopedi Americana, 1979, Volume 19

Hallas, John dan Manvell, Roger, 1973, The Technique of Film Animation, John Willey Publication

Kusrianto, Adi, 2007, Pengantar Desain Komunikasi Visual, Penerbit Andi Offset Yogyakarta.

Layborne, Kit, 1978. Center for Understanding Media, APA Citation

Luther, Arc C, 1994, Authoring Interactive Multimedia, John Willey Publication

McCormick, John A, 1996, Create Your Own Multimedia, Irwin Proffesional Publishing

Robin, Jenifer dan Linda, Snith, 2001, Multimedia and Technology Intersection with Critical Pedagogy.

Rosch, Winn L, 1996, To do Sobre Multimedia, McGraw Hill

Sitepu, Vinsensius, 2005, Panduan Mengenai Desain Grafis, Penerbit Escaerva

Suyanto, Muhammad, 2004, Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran, Andi Offset Yogyakarta.

Syarif, Maulana, 2003, Bedah Action Script : Menguasai Penulisan Scrip Macromedia Flash, Penerbit Andi Offset Yogyakarta.

Turban, E, 2002, Interactive Multimedia Development in Electronic Commerce and The Internet Database.