

## IKLAN ANIMASI 2D WPAP ( WEDHA'S POP ART PORTRAIT )

**Rizal Fauzi A<sup>1</sup>, Muslih, M. Kom<sup>2</sup>**

Program Studi Teknik Informatika – D3

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro

Jl. Nakula I No. 5 – 11 Semarang 50131

Tlp : (024) 3517261. Fax : (024) 3520165

---

### *Abstract*

*Nowadays, advertising is needed by everyone. The necessity to advertise is needed not only by the company but also by every person or group, such as a community of Wedha Pop Art Portrait, or better known as WPAP. The necessity to advertise is based on the need of introducing new style in the art of indonesia's original face image to public. Previously, many ways have been done by this community to introduce WPAP, one of them is through exhibition and other media. Yet only few people know about this new art. Based on that reason, animated advertisement becomes one way to introduce WPAP to public beside as other alternative for publishing WPAP which has been done by this community. While the use of animation excellence in delivering the message according to the authors is due to more easily convey the message to the audience because it uses a variety of media such as audio, visual, and text..*

**Keywords:** Advertising, Animation, Wedha's Pop Art Portrait, WPAP.

### 1. PENDAHULUAN

Seni modern merupakan karya seni yang dihasilkan dalam periode terentang antara 1860-an sampai 1970-an dengan menggunakan gaya dan filosofi seni yang dihasilkan pada masa itu. Pada dasarnya, dunia seni modern berada dalam struktur budaya sosial yang lebih luas sebagai hasil perkembangan dunia selama akhir abad ke-19 dan awal abad ke-20. Meskipun karya-karya tertentu terkadang diberi label "Seni hanya untuk seni" dan berusaha untuk menjauhkan diri dari kehidupan nyata, seni selalu merupakan ekspresi dari kondisi

manusia seperti halnya nilai-nilai budaya lain yang terdapat di masyarakat.

Seniman-seniman modern pada umumnya bereksperimen dengan gaya baru yang unik dan dengan menghasilkan ide-ide segar mengenai fungsi dari seni dan material-material yang digunakan. Mereka cenderung menciptakan karya seni yang dihasilkan dari perasaan yang dalam dan inspirasi-inspirasi yang kreatif pada umumnya. Bahkan bila hasil karya mereka sepertinya tidak memiliki tujuan atau makna apapun pada umumnya, kenyataannya hasil karya tersebut memiliki maknanya sendiri

tergantung apa yang tengah terjadi dalam situasi dan kondisi pada masa tertentu dan sesuai dengan intelektual masyarakat yang lebih luas.

Walaupun seni pahat dan arsitektur modern diperkirakan mulai berkembang di akhir abad ke-19, hasil-hasil karya seni melukis modern dapat ditemukan jauh lebih awal. Pada umumnya dapat dikatakan tahun 1863 sebagai awal kelahiran seni modern, karna pada tahun tersebut Édouard Manet menggelar pameran yang menampilkan lukisannya "Le déjeuner sur l'herbe" di "Salon des Refusés" di Paris. Menurut sejarawan seni dan budaya H. Harvard Arnason, tahun-tahun seperti tahun 1855 (tahun dimana Gustave Courbet menggelar pameran "The Artist's studio") dan 1784 (tahun dimana 'Jacques-Louis David' menyelesaikan lukisannya "The Oath of the Horatii"), adalah momen-momen penting dalam sejarah perkembangan seni modern, walaupun tidak dapat di kategorikan sebagai tanda awal dimulainya era seni modern secara utuh. Metamorfosis yang bertahap berlangsung dalam waktu seratus tahun

Seniman-seniman seperti Jackson Pollock menggunakan teknik melukis dengan mencurahkan gaya emosional baru melalui aliran seni Ekspresionisme Abstrak. Dalam hasil karyanya *In One: Number 31*, 1950,

Pollock menggunakan teknik memercikan cat dengan menggunakan akrilik untuk menciptakan komposisi abstrak warna putih, hitam dan abu-abu yang tajam pada kanvas berwarna coklat. Pada saat memasuki tahun 1960-an, Andy Warhol menggabungkan kebudayaan yang serba plastik dengan dunia periklanan. Dia terkenal menggunakan selebritas dan artikel-artikel iklan seperti kaleng sup Campbell untuk menciptakan seni yang merepresentasikan masa-masanya.

Mendekati akhir tahun 1970-an, pada saat para kritikus mulai berbicara mengenai "akhir dari masa melukis" (judul dari tulisan yang provokatif oleh Douglas Crimp tahun 1981), media seni baru telah menjadi kategori seni itu sendiri, dengan bertambahnya seniman-seniman yang melakukan eksperimentasi menggunakan teknologi seperti seni video. Melukis kembali menjadi sesuatu yang baru dan penting di era 1980-an dan 1990-an, sebagai bukti dari bangkitnya aliran seni neo-ekspresionisme dan seni melukis kiasan. Menjelang akhir abad ke-20, beberapa seniman dan arkitktur mulai mempertanyakan apa arti kata "modern" dan menciptakan konsep baru yaitu hasil karya Postmodern [1].

Kemudian di Indonesia sendiri lahir WPAP atau disebut juga Wedha's Pop Art Portrait adalah sebuah aliran

baru menggambar wajah secara pop art ala Pak Wedha Abdul Rasyid, berkembang sejak tahun 1990-an WPAP telah berevolusi menjadi sebuah seni modern baru asli Indonesia.

Ditemukan oleh Wedha. Atau Abdul Rasyid seorang Ilustrator kelahiran Cirebon pada 10 Maret 1951, kemudian pada tahun 1977 beliau bergabung dengan majalah *Selecta* beliau mengenal berbagai gaya ilustrasi yang berbeda dari para ilustrator kenamaan Indonesia pada waktu itu.

Beliau menciptakan banyak karakter terkenal pada waktu itu diantaranya pada tahun 1987-an beliau menciptakan visual karakter yang terkenal diantaranya: Imung Detektif Kecil, Keluarga Cemara, Lupus, dan komik satu halaman penuh “Ninol” adalah rubrik yang selalu diisi ilustrasi dari beliau. Yang waktu itu juga menjadi rubrik andalan Majalah Hai [2].

Pemilihan iklan animasi didasarkan atas luasnya jangkauan pemirsa yang bisa dijangkau oleh media televisi, daripada media-media lainnya seperti koran, majalah, atau media cetak lainnya.

Melihat pertumbuhan pemirsa televisi yang terus bertambah dari tahun ke tahun sesuai dengan data dari *newsletter* yang penulis dapat dari acnielsen per Agustus 2011 dan September 2011, media televisi

mempunyai porsi lebih besar untuk menjangkau pemirsa dari berbagai kalangan, selain itu televisi dipilih karena menjadi media yang efektif dalam penyampaian pesan [3].

Seperti yang telah dikemukakan di awal, salah satu keuntungan utama periklanan lewat televisi adalah kemampuannya dalam membangun citra. Iklan televisi mempunyai cakupan, jangkauan, dan repetisi yang tinggi dan dapat menampilkan pesan multimedia (suara, gambar, dan animasi) yang dapat mempertajam ingatan. Biaya iklan televisi relatif lebih murah dibandingkan iklan di majalah atau koran. [4].

## 2. METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data yang dipilih untuk mengumpulkan data atau informasi adalah sebagai berikut :

- a. Data Sekunder, yaitu sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain). Data sekunder umumnya berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip (data dokumenter) yang dipublikasikan dan yang tidak dipublikasikan. Data diperoleh dari telaah pustaka dan dokumen yang didapat penulis dari pustaka yang mendukung,

informasi dan buku-buku serta artikel-artikel dari internet.

- b. Data Primer, penulis menggunakan metode pengamatan secara langsung dan fakta yang ada dilingkungan. Prosesnya dilakukan secara langsung dengan bertatap muka langsung ( face to face ) dengan yang bersangkutan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Proses atau Prosedur Berkarya

Proses berkarya dari pembuatan video iklan animasi ini, ialah:

##### 1) Penentuan Konsep

Proses atau tahap awal yang dilakukan sebelum pembuatan video iklan animasi ialah penentuan konsep. Konsep merupakan dasar dari ide pemikiran yang nantinya dapat dikembangkan lebih lanjut. Tanpa adanya konsep, maka pembuatan sebuah karya tidak akan berjalan secara konsisten atau teratur.

##### 2) Pemilihan Peralatan

Proses selanjutnya ialah pemilihan peralatan. Peralatan tidak hanya berupa benda-benda seperti notebook atau komputer tetapi juga dapat berupa perangkat lunak atau *software*. Pada saat pemilihan peralatan terdapat beberapa faktor yang harus diperhatikan, yaitu kecocokan atau kesesuaian peralatan dengan apa yang akan dikerjakan nantinya serta

pengguna diharuskan sudah mampu untuk menguasai peralatan tersebut.

##### 3) Penyusunan Storyboard

Storyboard merupakan tahap lanjutan dari penentuan konsep. Setelah konsep ditentukan dan peralatan telah dipilih, maka dibuatlah *storyboard*, yaitu membuat gambaran-gambaran kasar tiap adegan yang akan dibuat nantinya, dari awal hingga akhir.

##### 4) Pembuatan Video Animasi

Pada proses ini, mulai dibuat *background* dan karakter beserta gerakan-gerakannya. Perangkat lunak yang digunakan ialah Adobe Flash CS3. Proses pembuatan animasi didasarkan pada gambaran-gambaran sketsa kasar yang sudah dibuat sebelumnya pada *storyboard*.

##### 5) Perekaman Audio

Audio yang akan digunakan dalam video iklan animasi ini berupa suara narasi, sehingga untuk memperolehnya menggunakan cara perekaman. Fungsi dari suara narasi tersebut ialah untuk memperjelas pesan yang akan disampaikan dari iklan animasi 2D WPAP ( Wedha Pop Art Potrait ).

##### 6) Penggabungan Animasi dan Audio

Setelah animasi selesai dibuat dan audio selesai direkam, proses terakhir yang dilakukan ialah penggabungan. Animasi dan audio digabungkan

menggunakan perangkat lunak Adobe Flash.

### 3.2. Naskah Dan Scenario

#### 1. SCENE I

Tampilan seorang pria yang sedang duduk di depan laptopnya, dan membuka Google untuk mencari software pencari manfaat.

#### 2. SCENE II

Muncul tampilan peta elektronik yang kemudian berubah menjadi penunjuk arah jalan, semacam peta elektronik.

#### 3. SCENE III

Peta tadi lalu menunjukkan salah satu tempat didalam peta, juga menunjukkan sebuah perahu membawa tulisan TEGAS.

#### 4. SCENE IV

Tampilan jarak jauh perahu yang datang membawa tulisan TEGAS.

#### 5. SCENE V

Tampilan jarak dekat perahu yang lewat ke depan gedung.

#### 6. SCENE VI

Tampak atas tangan yang membuka gedung yang dilewati oleh perahu..

#### 7. SCENE VII

Tampak dalam gedung yang berisi tulisan KEDISIPLINAN

#### 8. SCENE VIII

Penggambaran dari atas gedung bis kota yang melaju dengan bertuliskan KESABARAN.

#### 9. SCENE IX

Tampak atas pertokoan yang disampingnya bertuliskan MENJADI SESEORANG YANG LEBIH MENGHARGAI beserta barisan robot yang memegang papan bertuliskan KEBERAGAMAN

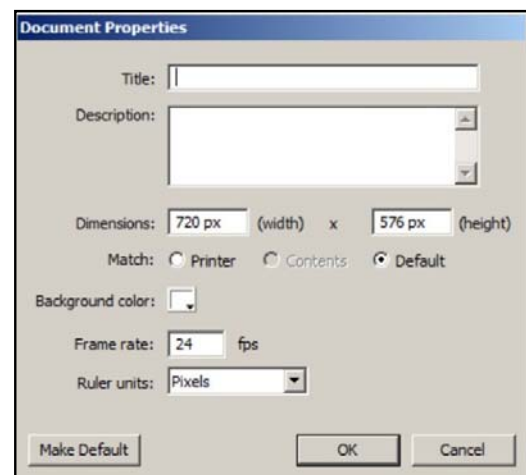
#### 10. SCENE X

Tampilan buku bertuliskan KETENANGAN, disamping seorang pria yang sedang tertidur

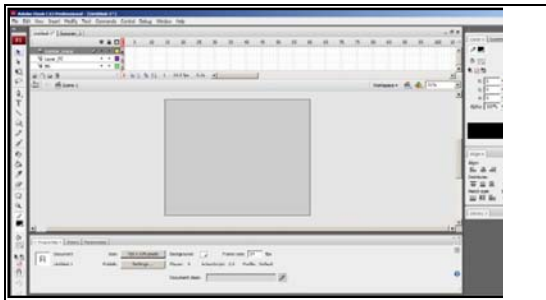
### 4. TUTORIAL

#### 4.1. Print Out Karya Karakter

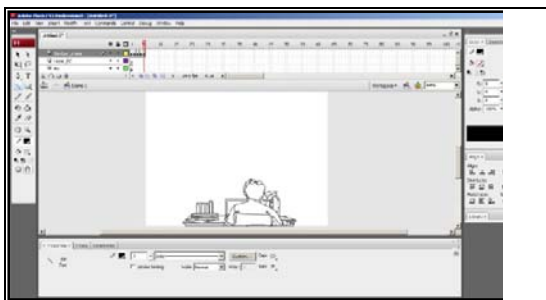
1. Buka Adobe Flash CS3, kemudian pilih Flash File (ActionScript 2.0). Pada Menu Bar, klik Modify, Document (Ctrl+J). Ubah width menjadi 720, height menjadi 576, dan Frame Rate menjadi 24.



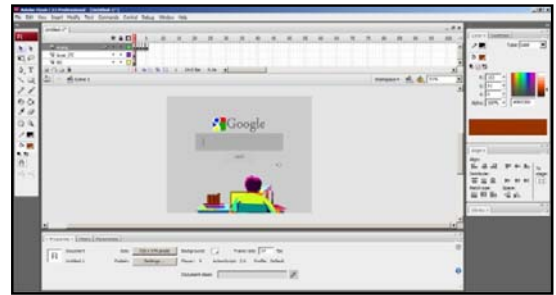
2. Ubah nama Layer 1 menjadi BG atau Background, hal ini untuk memberikan kemudahan nantinya dalam membedakan layer satu dengan layer lainnya.
3. Buat persegi panjang menggunakan Rectangle Tool (R) dengan ukuran 720 x 576 pixel lalu tekan tombol CTRL+K atau Align ini fungsinya agar persegi panjang yang kita buat tadi menjadi ada di tengah halaman.



4. Setelah itu buatlah 2 Layer tambahan, dan masing-masing diberi nama Layar\_PC dan Gambar\_orang.
5. Pada Layer Gambar\_orang buatlah gambar orang menggunakan Line Tool (N) diusahakan agar tidak terjadi kurva pada gambar, posisikan buat gambar orang tersebut menjadi kurang lebih lima pose dan setiap pose ditempatkan pada keyframe yang berbeda.



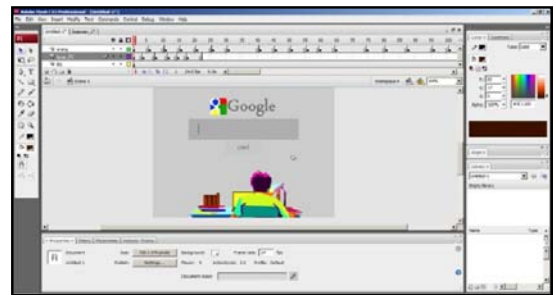
6. Warnai karakter orang tersebut, setelah itu lalu lalu buat gambar tampilan Google di Layer Layar\_PC lengkap beserta kursor dari mouse



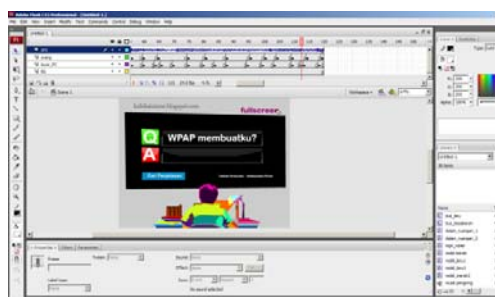
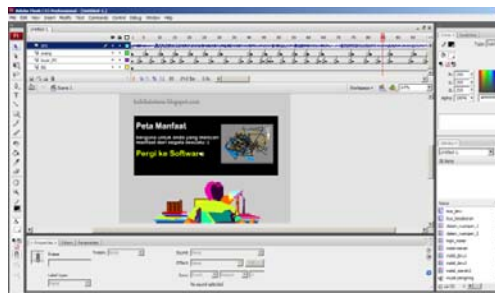
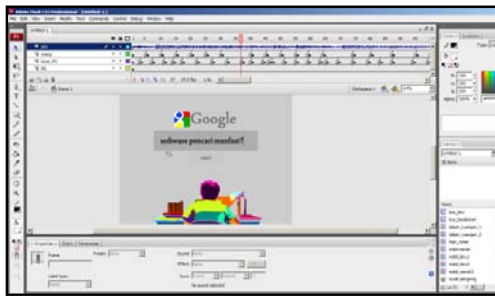
.Setelah itu duplikat frame pada Orang seakan-akan orang itu bergerak sampai frame ke 120 begitu pula dengan layer BG.



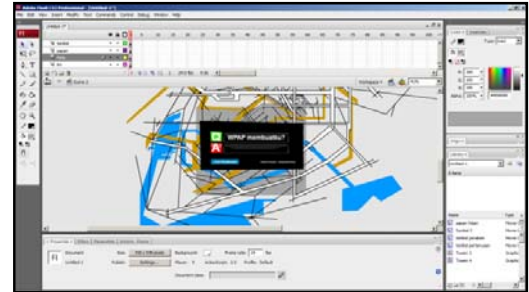
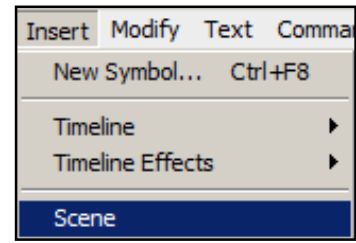
7. Lalu pada layer Layar\_PC buatlah gambar halaman pencarian Google dari frame 1 sampai frame ke 22.



8. Lalu pada layer Layar\_PC buat tampilan pencarian dan hasil pencarian dari halaman Google, dan masuk ke situs yang dicari dan penggunaan dari software. Dan diusahakan sampai ke frame 120.



9. Untuk scene kedua pertama kita tambahkan scene yang akan dibuat. Dengan cara klik Insert pada menu – scene. Sedangkan scene kedua adalah tampilan fullscreen dari software yang digunakan. Jadi pertama kita buat layer tampilan peta elektronik dan simpan layer tersebut dibawah layer tombol dan papan yang telah kita dibuat pada scene pertama.



## 4.2. Print Out Karya Background

1. Tampilan seorang laki-laki didepan laptopnya, dan visual layar laptop diatasnya. Mencari software pencari manfaat lewat Google.



2. Tampilan dari hasil pencarian dari Google tadi.



3. Masuk situs yang ditemukan di Google





4. Mencoba software yang ditemukan disitus.

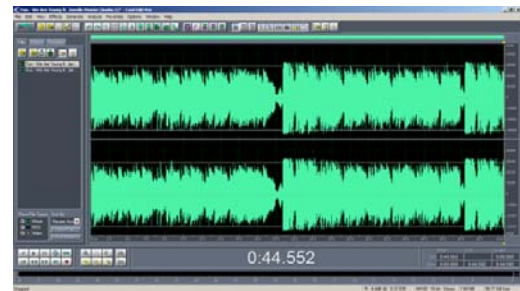


#### 4.3. Print Out Karya Penggabungan Video dan Audio

1. Klik File, Open, masukkan lagu yang akan dijadikan musik pengiring.
2. Seleksi bagian yang akan dijadikan musik pengiring lalu copy to new

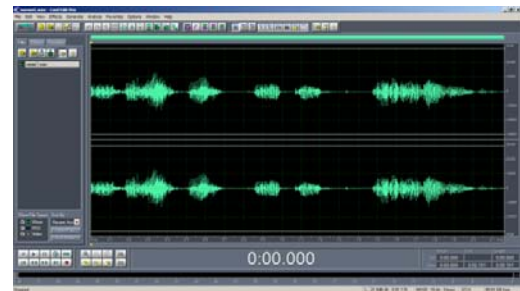


3. Lakukan hal yang sama pada detik 2:32 dan copy lalu masukkan ke waveform yang baru tadi dan kemudian sesuaikan agar menjadi kurang lebih 44 detik.



Simpan dalam format Cool Edit Loop (\*.cel) dan Windows PCM (\*.wav).

4. Klik File, New, kemudian akan muncul kotak dialog New Waveform, klik OK.
5. Rekam suara dengan menggunakan headset ataupun notebook apabila terdapat fasilitas mic pada notebook.
6. Kata-kata yang diucapkan dalam rekaman ialah “WPAP untuk Indonesia”.





## DAFTAR PUSTAKA

- [1] [Http://en.wikipedia.org/wiki/Modern Art](http://en.wikipedia.org/wiki/Modern_Art), diakses pada tanggal 3 November 2012
- [2] Rasyid, A. Wedha (2011). *Wedha & WPAP : Pop Art Asli Indonesia*. 1<sup>st</sup> ed. Jakarta: PT Elex Media Komputindo (Kompas Gramedia).
- [3] Nielsen. (2011). *Nielsen\_Newsletter\_Aug2011.pdf*. Singapura : [www.agbnielsen.com](http://www.agbnielsen.com)
- [4] Suyanto, M (2005). *Strategi Perancangan Iklan Televis Perusahaan Top Dunia*. 1<sup>st</sup> ed. Yogyakarta : Andi
- [5] Guntoro, Godot. ( 2010 ). “Vektor Arts Issue,” *Babyboss Magazine*. 3. 36-43.
- [6] [Http://www.p3i-pusat.com/dunia-pariwara/wicara/225-dasar-dasar-etika-periklanan-bagian-1](http://www.p3i-pusat.com/dunia-pariwara/wicara/225-dasar-dasar-etika-periklanan-bagian-1), diupdate tanggal 5 September 2012.
- [7]. Tim Divisi Penelitian dan Pengembangan Madcoms (2006). *Mahir Dalam 7 Hari: Macromedia Flash Pro 8*. 1st ed. Yogyakarta: Andi.
- [8][Http://www.scribd.com/doc/52909919/macam-macam-iklan](http://www.scribd.com/doc/52909919/macam-macam-iklan), diakses pada tanggal 23 Mei 2012.
- [9] Fanani, A. Zainul (2006). *Tip & Trik Animasi: Macromedia Flash, Menyingkap Rahasia Teknik Animasi*. 1st ed. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [10] [Http://en.wikipedia.org/wiki/Animation](http://en.wikipedia.org/wiki/Animation), diakses pada tanggal 27 Oktober 2012.
- [11][Http://www.ctl.utm.my/publications/manuals/imedia/media/anim/2d.htm](http://www.ctl.utm.my/publications/manuals/imedia/media/anim/2d.htm), diakses pada tanggal 4 Juli 2012.
- [12] Wijaya, Didik (2003). *Premiere Magic, Digital Video Editing dengan Adobe Premiere 6.5*. 1st ed. Jakarta Barat: Antero.
- [13] Pujiriyanto (2005). *Desain Grafis Komputer*. Yogyakarta : Andi.
- [14] Nugroho, Bunafit dan MaharFauzi. (2008). *Aneka Kreasi Animasi dengan Adobe Flash CS3*. Jakarta :Penerbit Elex Media Komputindo.
- [15] Samuel Henry (2010). *Cerdas Dengan Game*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- [16] Safanayong, Yongki (2006). *Desain Komunikasi Visual*. Jakarta Barat : Arte Intermedia.
- [17] Iwan Binanto (2010). *Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta : C.V Andi Offset (Penerbit Andi).