

Perancangan ILM Video Animasi “Kematian Efek Dari Penggunaan Narkoba”

Heru Agus Sudaryanto, Muslih M.Kom
Teknik informatika D-3
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Dian Nuswantoro Semarang

ABSTRAK

Advertising world now has progressed along with the development of technology. In this case the use of ad many are using the help of computer technology. One example is the use of animation, be it animated form of 2-dimensional, 3-dimensional, or just animation effects united with a video. With the animated ads to be interesting. So as to persuade or lead people to take action favorable to the party advertisers.

In making this 2D animation ad writer software that combines 3 software Adobe Flash CS3, Adobe After Effects CS3 and Adobe Premiere Pro CS3 software which of these have different advantages, so it appears in the ad look more appealing.

By making this 2D animated advertisements authors hope to strengthen the image of the dangers of drugs in the community or a drug addict.

The final project report will outline the stages in making a two-dimensional animated advertising works and how to make it, what things have been done and what has not been done on the development of this software will be reviewed at the end of this report.

Keyword : Death Effect of Drug Use

1. Alasan Pemilihan Tema

Iklan layanan masyarakat merupakan salah satu bentuk pengenalan kepada masyarakat, sehingga disini masyarakat dapat mengenal suatu isi iklan, banyak sekali media yang digunakan untuk memaparkan suatu iklan agar mudah dikenal luas oleh masyarakat, contohnya bisa melalui selebaran, poster, baliho dan bisa juga melalui media periklanan seperti iklan tv iklan radio dan lain-lain.

Disini iklan layanan masyarakat tersebut juga dilakukan oleh BNN,

BNN merupakan suatu tugas Negara untuk menanggulangi pecandu narkoba.

Dari sebuah buku yang berjudul Hamasa fi Udzun Syab (Bisikan di Telinga Pemuda) yang di tulis oleh Dr. Hassan Syamsi Pasya menjelaskan bahwa jenis narkoba yang paling berbahaya adalah jenis narkotika yang menyebabkan ketagihan mental maupun organic, seperti opium dan derivasi turunannya. Nama-nama dan jenis narkoba antara lain:

1. Opium

Opium adalah jenis narkotika yang paling berbahaya. Dikonsumsi dengan cara ditelan langsung atau diminum

bersama teh, kopi atau dihisap bersama rokok atau syisya (rokok ala Timur Tengah).

2. Morfin

Orang yang mengonsumsi morphine akan merasakan keringanan (kegesitan) dan kebugaran yang berkembang menjadi hasrat kuat untuk terus mengonsumsinya.

3. Heroin

Pecandu heroin lambat laun akan mengalami kelemahan fisik yang cukup parah, kehilangan nafsu makan, insomnia (tidak bisa tidur) dan terus di hantui mimpi buruk.

4. Codeine

Codeine mengandung opium dalam kadar yang sedikit. Senyawa ini digunakan dalam pembuatan obat batuk dan pereda sakit (nyeri).

5. Kokain

Pemakaian kokain dalam jangka pendek mendatangkan perasaan riang gembira dan segar bugar. Namun beberapa waktu kemudian muncul perasaan gelisah dan takut hingga halusinasi.

6. Amfetamine

Kecanduan obat adiktif ini juga menyebabkan degup jantung mengencang dan ketidakmampuan berelaksasi, ditambah lemah seksual. Bahkan dalam beberapa kasus menimbulkan perilaku seks menyimpang.

7. Ganja

Pemakai ganja merasakan suatu kondisi ekstase yang disertai dengan tawa cekikikan dan terkekeh-kekeh tanpa justifikasi yang jelas.

2. Alasan Pemilihan Jenis Karya

Pengertian iklan Menurut KBBI, Iklan adalah berita atau pesan untuk mendorong, membujuk khalayak ramai agar tertarik kepada barang dan jasa yang di tawarkan, dari denifisi di atas terdapat komponen utama dalam sebuah iklan yaitu membujuk dan mendorong.

Iklan layanan masyarakat merupakan bagian dari kampanye sosial marketing yang bertujuan menjual gagasan atau ide untuk kepentingan atau pelayanan masyarakat. Biasanya pesan iklan layanan masyarakat berupa ajakan, pernyataan atau himbuan kepada masyarakat untuk melakukan atau tidak melakukan suatu tindakan demi kepentingan umum atau merubah perilaku yang tidak baik supaya menjadi lebih baik (Madjadikara, 2004). Iklan layanan masyarakat juga menyajikan pesan social yang bertujuan untuk membangkitkan kepedulian masyarakat terhadap sejumlah masalah yang harus mereka hadapi, yakni kondisi yang dapat mengancam keserasian dan kehidupan mereka secara umum (Kasali, 1992). Pesan tersebut dengan kata lain bermaksud memberikan gambaran tentang peristiwa dan kejadian yang akan berakibat pada suatu keadaan tertentu, baik yang bersifat positif maupun negative.

1.2. Tujuan Pembuatan Proyek Akhir

Tujuan yang ingin dicapai dari proyek akhir ini adalah menciptakan iklan animasi 2D yang bertemakan narkoba.

Manfaat dari proyek akhir ini adalah dapat memberi inspirasi, menyampaikan bahayanya memakai

narkoba terhadap diri kita dan khalayak umum juga memberi kesadaran agar kita semua tahu apa arti dan jenis narkoba dan bahayanya narkoba. Untuk kelangsungan hidup bersama mencapai cita-cita masa depan hindarilah narkoba.

1.3. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penyusunan Proyek Akhir ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1.3.1. Alat Pengumpul Data

Beberapa metode pengumpulan data dapat digunakan untuk memperoleh data yang benar dan akurat, data di internet biasanya diragukan keasliannya, tetapi bila merujuk pada situs atau sumber informasi yang mempunyai data dan bukti akurat maka masih bisa digunakan sebagai bahan, data yang ada di internet juga harus di bandingkan lagi dengan beberapa data yang ada agar terhindarnya data yang tidak valid atau benar, observasi dari data di internet harus mengambil data yang memang ada landasan dan bukti dari sumber yang terpercaya.

a) Data Primer

Data yang diambil adalah studi dari internet pada sebuah blog resmi di *Google* yang artikel-artikel atau suatu berita tentang narkoba.

b) Data Sekunder

Data sekunder merujuk pada sebuah buku, majalah atau koran yang menceritakan tentang narkoba.

1.3.2. Target Audien

Target audien atau penonton yang akan menikmati dan menjadi sasaran utama dari suatu karya ini di tujukan kepada masyarakat yang belum tahu tentang bahanya narkoba dan di dalam iklan animasi ini juga terkandung nilai-nilai positif yang tentunya baik jika ditanamkan kepada anak-anak dalam tahap pembelajaran tingkat TK maupun SD dan menjenjang ke remaja.

1.3.3. Pemilihan Lokasi

Lokasi sebuah penyampaian film animasi ini adalah terutama di Jawa Tengah dengan adanya kasus tindak narkoba yang setiap tahun meningkat dan umumnya di seluruh Indonesia, tempat umum yang penulis maksud adalah yang ramai seperti sekolahan, tempat wisata, bisa di internet, di website, dan sangat umum jika disiarkan di televisi baik lokal atau nasional.

BAB II LANDASAN TEORI

1. Pengertian Animasi dan Iklan

1.1 Animasi merupakan kumpulan gambar yang memiliki alur cerita gambar yang berbeda-beda untuk setiap frame-nya yang ditampilkan secara bergantian sehingga akan terlihat bergerak. Animasi dibuat khusus untuk mendukung konsep ilustrasi yang mengharuskan adegan gambar yang bergerak.

1.2 Iklan dengan demikian, iklan merupakan suatu proses komunikasi yang bertujuan untuk membujuk atau menggiring orang untuk mengambil tindakan yang menguntungkan bagi pihak pembuat iklan.

Televisi merupakan salah satu media komunikasi yang paling efektif karena selain dapat mendengar, pemirsa juga dapat melihat (Effendy, 1993, p.21).

Televisi juga bisa disebut media yang paling efektif untuk proses cuci otak, karena melibatkan indera penglihatan dan pendengaran. Dengan gambar hidup dan animasi yang menarik makin memudahkan dicerna oleh sasaran iklan. Selain menjadi media hiburan dan informasi, televisi juga merupakan media cuci otak, terutama dalam hal periklanan. Sangat efektif memang, secara gencar sebuah iklan terus-menerus ditayangkan, terutama pada malam hari. Kenapa malam hari, karena pada saat itu kondisi alam sadar sudah kelelahan, sehingga pesan dengan gampang menembus alam bawah sadar. Sebuah iklan biasanya dibuat berulang ulang, supaya iklan tersebut tertanam kuat di alam bawah sadar setiap orang. Menurut James K. Van Fleet dalam bukunya "25 Steps to Power and mastery Over People", paling tidak diperlukan minimal 38 pengulangan untuk menanamkan suatu pesan ke dalam ingatan seseorang. Yang terpenting dari sebuah iklan ialah bagaimana supaya iklan layanan masyarakat tertanam kuat dalam ingatan seseorang atau dapat merangsang tindakan para penglihat atau pendengar.

2. Tujuan Iklan

Tujuan iklan menurut Rhenald Kasali (1995:159) biasanya dibangun atas empat komponen, yaitu

1. Aspek perilaku, merupakan tindakan-tindakan yang diharapkan pada penglihat atau penonton.
2. Sikap yang diharapkan, yang menyangkut sikap dan atau keistimewaan alur cerita.
3. Kesadaran, dalam mengembangkan iklan baru untuk para penglihat.
4. Positioning, sasaran

Iklan merupakan media komunikasi persuasif yang dirancang sesuai dengan karakter media, segmen pasar, dan kebutuhan masyarakat untuk mendapat tanggapan positif untuk membantu tercapainya tujuan. Produsen sebagai pembuat iklan mewujudkan iklan untuk mengkomunikasikan produknya merupakan salah satu bentuk dalam strategi. Maksud produsen terhadap tampilan produk yang dipublikasikan melalui periklanan, antara lain:

1. Memperkenalkan identitas tema yang diinformasikan dan menjelaskan.
2. Mengkomunikasikan konsep iklan, yaitu manfaat dan kelebihanannya dari segi fungsional, psikologis, atau nilai yang terkandung dalam iklan.
3. Menghadapi dan mengatasi masalah jika ada yang menolak tentang karya tersebut.

BAB III

METODE PENCIPTAAN KARYA

3.1 Pemilihan Alat dan Bahan

Dalam pembuatan sebuah iklan animasi juga harus memperhatikan alat dan

bahan yang akan digunakan, agar nantinya tidak menghambat proses kerja. Adapun alat dan bahan yang penulis gunakan dalam pembuatan iklan animasi ini antara lain yaitu:

3.1.1 Alat

a. Komputer

Dalam pembuatan proyek akhir ini, diperlukan perangkat keras/hardware yang memadai guna untuk menjalankan perangkat lunak / software-software yang penulis gunakan. Hardware yang penulis gunakan yaitu sebuah Laptop dengan spesifikasi sebagai berikut:

- Prosesor : Pentium(R) Dual-Core CPU
- Memory : 3072MB RAM
- Operation System : Windows 7 profesional 32-bit
- Laptop : Compaq Presario CQ40
- Monitor : 14 inchi”

b. Speaker

Selain komputer yang diperlukan dalam proses pembuatan iklan animasi ini, speaker dan microphone juga diperlukan yaitu untuk pengisian suara pada iklan tersebut. speaker digunakan untuk mendengarkan hasil dari proses. Apa suara yang dihasilkan bagus atau tidak.

c. Scanner

Selain alat diatas diperlukan juga alat lainnya yang digunakan untuk memindahkan hasil gambar

tangan kedalam laptop, alat tersebut dinamakan scanner.

3.1.2 Pemilihan Bahan

Bahan yang digunakan dalam pembuatan iklan layanan masyarakat ini terdiri dari beberapa format file, seperti video, audio, gambar, dan teks. Bahan tersebut telah disesuaikan dengan kebutuhan, guna untuk menghemat biaya operasional.

a. Video

Dalam pembuatan iklan animasi 2 dimensi ini, kualitas video yang dihasilkan harus bagus dan gambar tidak pecah, supaya enak untuk dilihat serta video terlihat jelas. Untuk itu video tersebut harus memiliki resolusi tinggi.

Format dalam video ini adalah Avi. Bahan diambil dari video animasi yang telah dibuat oleh penulis melalui *software* Adobe Flash CS3, Berikut gambar yang dihasilkan setelah di export ditunjukkan pada gambar 3.1 dibawah ini.

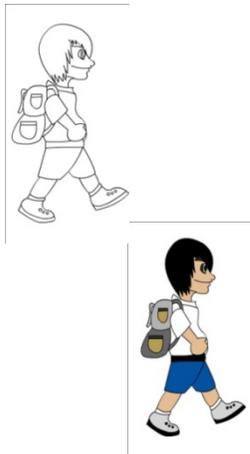
b. Audio

Audio merupakan bagian yang sangat menunjang dalam pembuatan sebuah iklan video, agar video itu menjadi lebih hidup, Pemakaian audio dalam iklan ini berupa dubbing dengan format WAV, audio instrument-instrumen dan musik templet dengan format MP3.

c. Gambar

Gambar yang digunakan untuk pembuatan video ini merupakan gambar yang langsung dibuat dalam software Adobe Flash CS3. Gambar dibuat dan dibentuk melalui kombinasi titik-titik dan

garis untuk membentuk suatu obyek atau gambar yang diinginkan lalu kita buat symbol per objek. Begitu juga dengan pewarnaan penulis melakukan kombinasi warna untuk menghasilkan gambar yang bagus dan menarik. Berikut gambar yang dihasilkan melalui garis dan juga saat pewarnaanya, ditunjukkan pada gambar 3.3 dan gambar 3.4.



d. Teks

Teks merupakan bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikenali, serta file teks merupakan struktur yang sederhana. Teks dapat membentuk kata, surat, narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa kita. Kebutuhan teks bergantung pada penggunaan aplikasi multimedia. Seperti untuk penyampaian suatu produk dari iklan. seperti gambar di bawah.



3.2 Teknik dan Proses Berkarya

3.2.1 Teknik

Dalam menciptakan sebuah karya seperti pembuatan iklan animasi 2 dimensi membutuhkan teknik-teknik tertentu, tidak hanya penguasaan software akan tetapi teknik pendukung. Teknik yang digunakan untuk membuat iklan animasi 2 dimensi yang bagus serta dapat menghasilkan pengembangan dalam berkarya. Adapun teknik-teknik yang digunakan antara lain sebagai berikut :

a. Teknik Pemilihan Software

Untuk pembuatan iklan animasi 2 dimensi ini, diperlukan software yang tepat, supaya hasil yang diperoleh bagus dan sesuai dengan yang diharapkan, serta memudahkan dalam pengerjaannya. Dalam pemilihan software penulis memakai software Adobe Flash CS3.

Adobe Flash CS3 adalah software yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari. Adobe Flash CS3 menawarkan berbagai fitur, serta teknik dan kemudahan dalam penggunaanya. Tampilan interface, fungsi, dan pilihan palet yang beragam, serta

kumpulan tool yang lengkap sangat membantu dalam pembuatan karya animasi yang menarik.

Selain adobe Flash CS3 penulis juga memakai Adobe Photoshop CS3, dan Adobe Premiere Pro CS3. Adobe Photoshop CS3 adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Dalam pembuatan iklan animasi 2 dimensi ini, penulis menggunakan Adobe Photoshop CS3 untuk pengeditan gambar bitmap.

Adobe Premier Pro CS3 merupakan software untuk mengedit video, selain itu software ini juga tersedia untuk editing audio, maupun dubbing audio.

b. Teknik Pembuatan Video

Video merupakan sekumpulan gambar yang dirangkaikan dalam satuan waktu. Dalam pembuatan video iklan 2 dimensi ini, penulis menggunakan Adobe Flash CS3, kemudian hasil dari pembuatan animasi tersebut penulis export ke bentuk video dengan format (AVI).

c. Teknik Penerapan Audio

Penerapan audio pada video iklan 2 dimensi ini sangatlah diperlukan, karena dengan adanya audio maka video tersebut menjadi lebih hidup. Untuk memasukan audio ke dalam video ini,

penulis menggunakan Software Adobe Premiere Pro CS3.

3.2.2 Proses Berkarya

Sebelum melakukan proses pembuatan animasi, terlebih dahulu penulis menyusun rancangan atau tahapan yang harus dilakukan. Diantaranya seperti yang tercantum dibawah ini.

1. *Pre Production*

Tahapan ini merupakan proses/tahap awal atau persiapan dalam pembuatan iklan animasi 2 dimensi. *Pre production* meliputi:

- o Ide dan konsep

- Proses ini adalah proses pencarian ide dan konsep serta gagasan animasi yang akan dibuat. Konsep merupakan suatu abstraksi yang menggambarkan ciri-ciri umum sekelompok objek, peristiwa atau fenomena lainnya.

- o *Equipment check*

- Menyiapkan dan memeriksa peralatan yang akan digunakan, baik *hardware* maupun *software*. Sehingga nantinya tidak menghambat proses pembuatan animasi.

- o *Storyboard*

- Storyboard adalah bentuk visual yang menggambarkan jalan cerita dari iklan yang akan dibuat. Storyboard berfungsi sebagai panduan utama dari proses produksi animasi. Sehingga proses dalam pembuatan animasi akan lebih mudah, jelas, fokus, dan terarah.

2. *Production*

Tahap/proses pembuatan animasi meliputi:

- Modelling

Proses ini adalah proses pembuatan model objek yang akan digunakan dalam animasi. Model bisa berupa karakter (makhluk hidup), seperti manusia atau tumbuhan. Juga bisa berupa benda mati, seperti rumah, mobil, peralatan, dan lain-lain. Dalam proses ini penulis menggambar langsung semua model obyek yang diperlukan dengan menggunakan software Adobe Flash CS3 yang sebelumnya sudah digambar di storyboard dengan pensil gambar.

- Texturing

Proses ini merupakan proses pemberian warna pada objek yang dimodelkan sebelumnya sehingga akan tampak seakan nyata. Dalam pemberian warna, penulis juga menggunakan software Adobe CS3 setelah gambar jadi barulah penulis memberikan warna yang sesuai untuk karakter maupun background.

- Rendering

Tahap ini merupakan tahap untuk merender animasi yang telah dibuat di software Adobe Flash CS3, serta untuk menentukan kualitas video, ukuran video, dan format video. Proses rendering ini telah diuraikan

pada tahap sebelumnya dimana untuk menghasilkan gambar yang bagus dan resolusi tinggi, serta ukuran yang disesuaikan dan menggunakan format video avi.

3. Post Production

Pada tahap ini dapat dinamakan tahap finising, yaitu penggabungan hasil video dari Adobe Flash CS3, manipulasi teks pada Adobe After Effect dan suara back sound digabungkan menjadi satu, ditahap ini penulis menggunakan software Adobe Premiere Pro CS3 untuk menggabungkan semuanya dan mengatur sesuai yang diinginkan.

3.3 Naskah iklan dan Storyboard

3.3.1 Skenario

1. EXT. DI TEMPAT YANG SEPI

Di siang hari 2 seorang pemuda sedang menemui penjual narkoba di tempat yang sepi.

2. EXT. DI TEMPAT YANG SEPI

Setelah ngobrol banyak pemuda membeli atau transaksi membeli narkoba.

3. EXT. DI TEMPAT YANG SEPI

Akhirnya di dapat barang narkoba, dan akhirnya pulang.

4. EXT. DI DALAM RUMAH

Kedua pemuda memakai barang yang sudah di belinya.

5. INT. DI DALAM RUMAH

Seorang pemuda yang bernama Kevin terus memakai narkoba.

6. EXT. DI DALAM RUMAH

Kedua pemuda sudah memakai banyak dan akhirnya

tidak sadarkan diri hingga jatuh dan tak berdaya.

7. INT. DI RUMAH SAKIT KARIADI

Mobil ambulance membawa kedua pemuda ke rumah sakit kariadi semarang.

8. EXT. DI DALAM RUMAH SAKIT KARIADI

Setelah di periksa kedua pemuda sudah tidak berdaya dan menurut dokter kedua pemuda terkena overdosis tinggi sampai tingkat 3-4.

9. EXT. PEMAKAMAN

Akhirnya pemuda tersebut tidak tertolong dan terjadi kematian.

3.3.2 Sinopsis

Sinopsis merupakan ringkasan atau ulasan cerita singkat mengenai jalan cerita sehingga pembaca dapat mengetahui alur cerita. Dengan adanya Sinopsis maka akan mempermudah audien untuk memahami jalanya cerita. yang menceritakan seorang pemuda yang ingin mencoba rasanya obat-obatan terlarang, dan seorang temannya memberi tahu dimana belinya barang tersebut. Suatu hari kedua pemuda bertemu dengan penjual barang tersebut, lalu mereka melakukan transaksi hingga ngobrol untuk mencari keamanan dirinya masing-masing, dan mereka sukses transaksi barang tersebut dan jalan pulang.

Setelah kedua pemuda tersebut pulang kerumah pemuda yang bernama deni yang lagi sepi dan tidak ada kedua orang tuanya,

mereka berpesta barang tersebut. Tidak lama semua barang tersebut dihabiskan oleh kedua pemuda dan tiba-tiba yang bernama deni jatuh dan Kevin pun tidak sadarkan diri.

Kedua pemuda tersebut di larikan kerumah sakit kariadi, lalu di periksa dokter. Setelah di periksa ternyata kedua pemuda tersebut tidak sadarkan diri beberapa jam karena sudah terkena overdosis tingkat tinggi dari obat-obatan terlarang tersebut, 1 hari kemudian kedua pemuda nyawanya sudah tidak tertolong lagi.

3.3.4 Pengenalan karakter

Dalam pengenalan karakter, penulis mengenalkan tiga karakter yang di buat pertama pemuda bernama deni, yang kedua pemuda yang bernama Kevin, dan yang ketiga bang budi yang berjualan sabu-sabu. Adapun contoh gambar karakter tersebut ada di bawah ini :
Gambar karakter sebagai deni



Gambar karakter sebagai Kevin



Gambar karakter sebagai budi (penjual narkoba).

3.3.5 Storyboard

Storyboard merupakan konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik dan media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual, huruf dan warna, serta tata letaknya, sehingga pesan dan gagasan dapat diterima oleh sasarannya. Dengan adanya storyboard maka akan mempermudah animator dalam membuat sebuah iklan.

BAB IV

HASIL KARYA

4.1 Print Out dan Spesifikasi Karya 01. Opening.

4.1.1 Tampilan Print Out Karya



4.1.2 Deskripsi karya

Dalam pembuatan iklan animasi dua dimensi ini penulis menggunakan AvantGarde Bk BT yang bertuliskan narkoba tidak menjamin masa depan, pada teks yang bertuliskan narkoba diberi efek sorotan sinar untuk menonjolkan tema dan efek cahaya yang datang kemudian di ikuti teks tidak menjamin masa depan akan memberi informasi pada judul iklan animasi ini, dan di bawah kanan penulis memberi nama pembuat.

4.1.3 Analisis karya

Tampilan animasi 2 dimensi ini dibuat menggunakan Adobe After Effect CS3, menggunakan

font AvantGarde Bk BT Sehingga menghasilkan bentuk teks yang kuat dan tebal untuk memudahkan audien membaca pesan meski hanya sekejap, dan efek yang digunakan bertujuan untuk menarik perhatian audien untuk membaca. Sehingga menjadikan si penerima informasi atau yang melihatnya menjadi mengetahui isi dalam iklan animasi tersebut.

4.2 Karya 02. Karakter.

Deskripsi Karya

Proses pembuatan karakter melalui gambar manual dengan alat tulis selanjutnya digambar langsung melalui Adobe Flash CS3 menggunakan Line Tool dan gambar yang sudah dibentuk diberi warna, agar mempunyai bentuk dan warna yang lebih tajam untuk membedakan karakter yang satu dengan karakter lainnya.

Analisis Karya

Proses menggambar langsung melalui Adobe Flash CS3 menggunakan Line Tool, supaya mempermudah saat menganimasikan gerakan karakternya dan gambar yang sudah jadi dibentuk tidak pecah jika dijadikan avi karena resolusi gambar yang rendah.

1. Menganimasi pergerakan karakter hampir sama dengan animasi pergerakan tempat maupun gambar yaitu animasi gerak dengan cara frame by frame.
2. Dalam animasi ini tidak menggunakan Free Transform Tool Untuk memper besar maupun mengecilkan gambar,

tetapi menggambar langsung perubahan gambar antar frame untuk menggerakannya.



4.3 Karya 03. Animasi background pendukung video.

4.3.1 Tampilan Print Out Karya

4.3.2 Deskripsi karya

Untuk membuat pergerakan mobil berjalan pada animasi ini menggunakan Adobe Flash CS3 yaitu dengan cara create motion tween dari titik awal hingga akhir.

4.3.3 Analisi Karya

Menggunakan create motion tween sangat memudahkan jika gambar dari titik awal ke titik lain, tidak serumit frame per frame yang memakan waktu lama untuk pembuatan.

1. Pada pembuatan awan juga sama caranya seperti pembuatan mobil berjalan yaitu dari titik awal hingga titik akhir.
2. Di antara factor pendukung awan dan mobil, penulis juga membuat pohon, gedung, tembok, dan jalan.

4.4 Karya 05. Pengeditan

Video.

4.4.1 Deskripsi Karya

Pada pengeditan video ini penulis menggunakan Adobe Premiere Pro CS3 untuk finishing dengan mengimport hasil video dan audio, kemudian diatur sesuai urutan video iklan kemudian di render dalam bentuk file avi.

4.4.2 Analisis Karya

Proses finishing menggunakan Adobe Premiere Pro CS3 dipilih karena pada Adobe Premiere Pro CS3 mempunyai banyak opsi untuk mengedit bahan video dan audio untuk dijadikan file avi.

4.4.3 Tutorial

Setelah semua animasi pergerakan selesai di *render*, langkah berikutnya adalah penggabungan hasil render *video* dan *audio*, dengan menggunakan *Adobe Premiere Pro CS3*.

1. Pertama buka aplikasi *Adobe Premiere Pro CS3*, dengan cara klik *Start > All Program > Adobe Premiere Pro CS3*.
2. Kemudian masukkan semua video dan audio yang akan digabung dengan cara klik *File > Import > pilih file > Open*.
3. Setelah semua video ter-import kedalam *Panel Timeline* langkah selanjutnya menyusun video sesuai dengan konsep dan alur cerita.
4. Tambahkan title, pilih **title>new title** pilih **default**
5. Selanjutnya untuk menambahkan audio musik atau backsound
6. Setelah import music selesai, maka langkah selanjutnya adalah pengeditan suara dengan disesuaikan pergerakan *video*, untuk memperkecil suara dilakukan dengan cara klik *audio* dalam *Sequence > buka panel Effect Controls > atur Level*.
7. *Rendering*, tahap ini merupakan tahap terakhir, jika semua audio dan video telah selesai digabungkan. Dalam langkah ini perlu pengaturan agar gambar tidak pecah.
 - a) Klik *File > Export > Movie*
 - b) Setting:

File Type	:	Microsoft AVI
Range	:	Entire Sequence
Embedding Option	:	Project
 - c) Video:

Compressor	:	DivX 5.0.5 Codec
------------	---	------------------

- | | | |
|---------------------------|---|--------------------|
| Color Depth | : | Millions of colors |
| Frame Size | : | 800 x 600 |
| Frame Rate | : | 25.00 fps |
| Pixel Aspect Ratio: D1/DV | : | PAL (1.067) |
| Quality | : | High |
- d) Keyframe and Rendering:

Bit Depth	:	Maximum
Fields	:	Optimize Stills
 - e) Audio:

Compressor	:	Uncompressed
Sample Rate	:	48000 Hz
Sample Type	:	16-bit
Channels	:	Stereo
Interleave	:	1 Second
 - f) OK

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pada pembuatan iklan animasi ini, harus teliti dan sabar pada saat mengerjakannya karena harus menggambar satu persatu atau per frame untuk menganimasikannya.

Dalam pembuatan karakternya sebaiknya disesuaikan dengan tema maupun sifat-sifat karakternya agar mudah dipahami.

Pemberian warna harus jelas, kontras dan sesuai, agar tidak sama sama

obyeknya. Cari suara yang sesuai untuk iklan animasi supaya tidak membosankan.

Dalam proses pembuatan teks di buat semirip mungkin berdialog seperti a,i, dan u agar terlihat seperti orang berbicara meskipun hanya beberapa gerakan saja, Supaya karya yang dihasilkan dapat maksimal.

menghasilkan suatu karya yang benar-benar berkesan.

5.2 Saran

Saran penulis kepada pembaca agar Proyek Akhir ini dapat menjadi panduan dan inspirasi yang terus dikembangkan:

1. Dalam pembuatan iklan yang berbasis animasi hal terpenting yang perlu diperhatikan adalah ide dan alur cerita iklan yang jelas sehingga informasi yang disampaikan bisa mengenai langsung ke target audience.
2. Usahakan frame yang digunakan dalam setiap gerakan jangan terlalu sedikit karena akan berpengaruh dalam kehalusan pada gerak animasi.
3. Untuk menghasilkan tampilan video iklan animasi yang menarik diperlukan ide-ide kreatif dalam pembuatannya dan Usahakan scene yang tidak perlu jangan dipakai karena akan mempengaruhi durasi.
4. Dibutuhkan penguasaan *software-software* yang terkait dan *software* yang lebih banyak lagi karena semakin banyak *software* yang digunakan maka semakin bagus hasil yang akan dicapai.
5. Dalam penggunaan efek, baik itu efek video transisi maupun efek audio diharapkan tidak terlalu berlebihan cukup dengan penataan video dengan narasi yang mengenal dan sesuai dengan tema, sehingga dapat