

IKLAN ANIMASI
PERUSAHAAN KONTRAKTOR CV.MUSTIKA JAYA
Rahmat Vuadi¹, Edi Sugiarto, M.Kom²
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

Advertising is one of promotion media, beside in publicity, public relation, marketing, and sales promotion. Advertisement become the gate to open the way and connecting the company with costumers. So that consumers will be interested to read and understand the company, as a means of appeal have animated ads campaign in the corporate world. And moreover this ad also commonly incorporated into internet media, certainly it would be wonderful to introduce CV.MUSTIKA JAYA to the public especially the owners of the company because the media knows no bounds and distance and time.

Keywords: Advertising, CV. MUSTIKA JAYA, Corporate Housing, Animation, Internet

1. PENDAHULUAN

Iklan merupakan salah satu faktor pendukung dalam dunia bisnis saat ini. Sehingga perusahaan yang ingin maju harus mengandalkan sebuah iklan untuk pemasaran produknya dalam bersaing di era bisnis saat ini. Begitu penting dan besarnya pengaruh iklan dalam dunia bisnis saat ini, sehingga salah satu bonafiditas perusahaan terletak pada seberapa besar dana yang digunakan untuk membiayai sebuah iklan. Iklan merupakan jalan dari sebuah perusahaan yang menghubungkan antara perusahaan dengan konsumen. Dalam hal ini,

dari waktu ke waktu CV. MUSTIKA JAYAsudah melakukan peningkatan kualitas pada jasa yang dihasilkan. Akan tetapi, CV. MUSTIKA JAYA dapat dikatakan masih kurang dalam mempromosikan perusahaan, terlebih promosi dalam bidang periklanan sehingga mengalami kemerosotan dalam pendapatan yang disebabkan kurangnya informasi pada masyarakat mengenai CV. MUSTIKA JAYA.

2. METODE PENELITIAN

1. Observasi

Mengumpulkan data dengan melihat langsung objek yang diteliti yang difokuskan pada objek – objek yang terdapat pada Perusahaan CV. MUSTIKA JAYA dan objek – objek lain yang dibutuhkan dalam pembuatan Iklan Perusahaan CV. MUSTIKA JAYA.

2. Wawancara

Mengumpulkan data dengan melakukan wawancara terhadap Pemilik perusahaan dan masyarakat, untuk mendapatkan informasi tentang perusahaan CV. MUSTIKA JAYA. Selain itu juga berkomunikasi dengan responden yang ahli atau menguasai dalam bidang multimedia.

3. Dokumentasi

Merupakan metode pengumpulan data yang diperoleh dengan cara mengambil gambar yang diperlukan untuk pembuatan program aplikasi tersebut.

4. Studi Pustaka

Mengumpulkan data dengan membaca atau mempelajari

literature dan buku – buku serta data dari internet yang terkait yang berhubungan tentang tema dan jenis karya yang telah dipilih.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1.1 Proses atau Prosedur Berkarya

- a. Teknik Pemilihan background
- b. Teknik Rendering
- c. Teknik Pengambilan Gambar
- d. Teknik Pergerakan Kamera
- e. Pemilihan Desain
- f. Pra Produksi
- g. Produksi
- h. Modelling
- i. Pewarnaan
- j. Background Environment
- k. Membuat Effect
- l. Rendering Tahap 1
- m. Editing Video
- n. Rendering Tahap 2
- o. Membuat *packaging*, berupa label CD, dan label *cover* CD.
- p. Pengemasan ke dalam CD.

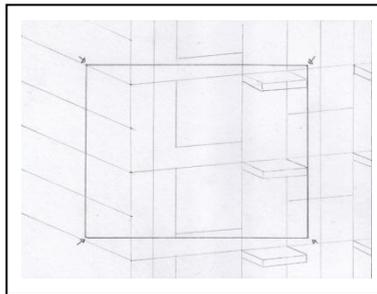
1.2 Storyboard

- a. Scene 1



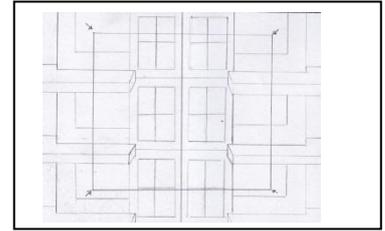
- Sound : Backsound
- Teknis Kamera: Kamera diarahkan ke pemain Medium Shot Durasi 4''

b. Scene 2



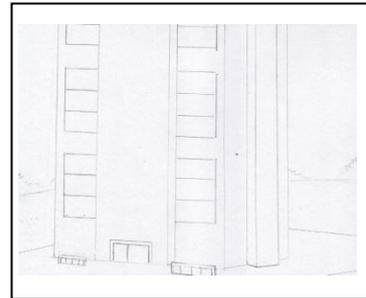
- Sound : Backsound
- Teknik Kamera: menampilkan gedung. Medium Shot Durasi 4''

c. Scene 3



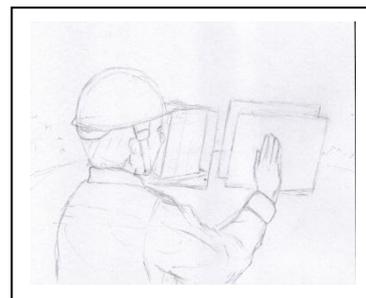
- Sound : Backsound
- Teknis Kamera menampilkan gedung dari sisi samping, Durasi 4''

d. Scene 4



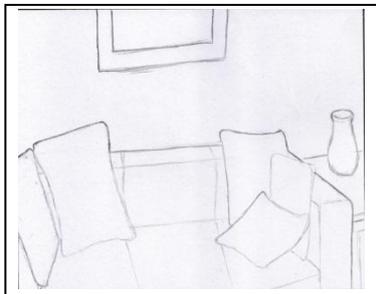
- Sound : Backsound
- Teknik Kamera: Menampilkan gedung, Durasi 5''

e. Scene 5



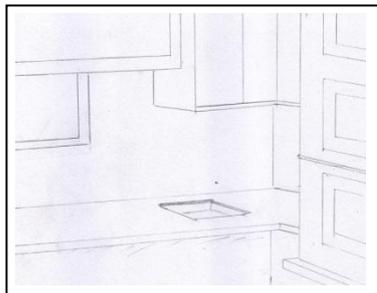
- Sound : Backsound
- Teknik Kamera:
Pemaian
memunculkan
hologram, long Shot,
Durasi 3”

f. Scene 6



- Sound : Backsound
- Teknik Kamera:
Menampilkan desain
ruang tamu, Medium
Shot, Durasi 3”

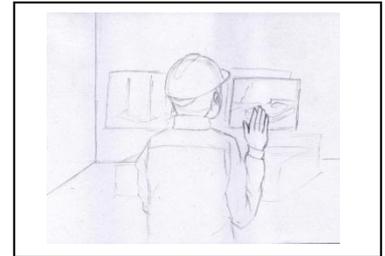
g. Scene 7



- Sound : Backsound
- Teknik Kamera:

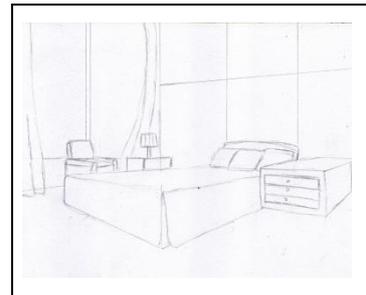
Menampilkan desain
dapur, Medium Shot,
Durasi 4”

h. Scene 8



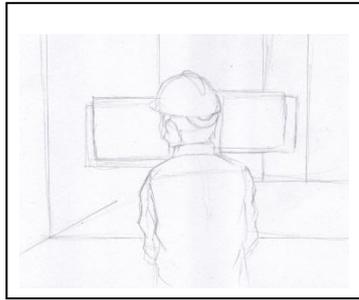
- Sound : Backsound
- Teknik Kamera:
Transisi perpindahan
ruangan, Medium
Shot, Durasi 5”

i. Scene 9

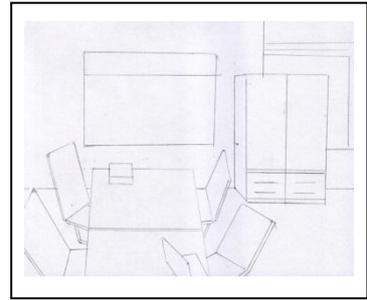


- Sound : Backsound
- Teknik Kamera:
Menampilkan desain
ruang kamar tidur,
Durasi 5”

j. Scene 10



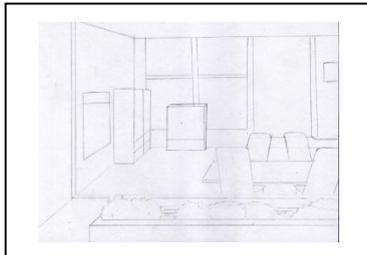
- Sound : Baksound
- Teknik Kamera:
Transisi perpindahan ruangan, long Shot, Durasi 3”



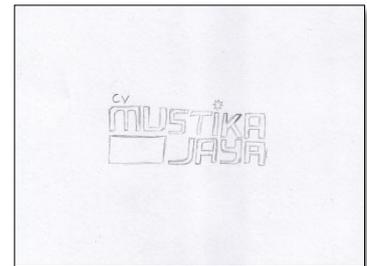
- Sound : Baksound
- Teknik Kamera:
Menampilkan desain ruangan kerja, Durasi 3”

m. Scene 13

k. Scene 11



- Sound : Baksound
- Teknik Kamera:
Menampilkan desain ruangan kerja, Durasi 3”



- Sound : Baksound
- Teknik Kamera :
CV. MUTIKA JAYA, medium Shot, Durasi 3”

l. Scene 12

2. TUTORIAL

tutorial pada blender

- Buat interior ruang tamu
Membuat bantal pada ruang tamu, menggunakan cube kondisi edit

mode, lalu ctrl+R untuk membuat vertex pada sisi cube lalu mengedit vertex sisi untuk menampilkan bentuk menggelembung pada bagian tengah cube lalu men Lancipkan pada setiap sudut cube, dan menambahkan pada effect Smooth dengan pilih Add modifiers, pilih Subdivision surface, rumah View menjadi 6, render menjadi 6. Membuat meja dan lampu ruangan dalam kondisi edit mode, cube di extrude (shortcut E) menjadi 3 segment, kemudian edit vertex setiap sudut untuk memberikan efek melengkung pada cube lalu beri effect Smooth dengan pilih Add modifiers, pilih Subdivision surface, rumah View menjadi 4, render menjadi 4, membuat lampu ruangan menggunakan cube dengan menghilangkan face bagian atas dan bagian bawah cube dengan menseleksi dan tekan X

pilih face maka akan hilang face cube bagian bawah dan atas dan menambahkan Plane dan cylinder untuk membantu dalam membuat lampu ruangan

- b.* Buat gedung Pilih kembali di add Modifier pilih Array, lalu Shift+A add pilih Empty untuk menentukan titik objek pada saat menggunakan Array, pada Modifier Array non aktifkan relative offset kemudian klik object offset lalu pada object offset pilih Empty lalu memutarakan empty 45 derajat, dan menambah count menjadi 4 segment, memasukan distance 0,00100. Pada sisi utama yang dibuat dalam kondisi edit mode, ditambahkan vertex pada sisi pinggir objek bangunan menggunakan ctrl+E kemudian ctrl+ seleksi sisi pojok objek lalu extrude shortcut E, tarik kedalam pada sumbu Y untuk

membuat jendela, dan menambahkan objek baru untuk Shift+A, add Mesh, cube kemudian disesuaikan dengan bentuk jendela yang dibuat menggunakan Scale (shortcut S) dan rotasi (shortcut R), dan ctrl+J untuk merubah objek baru tersebut mengikuti bentuk Array pada objek pertama. Kemudian setiap lantai disamakan dengan lantai bawah yang sudah dibuat dengan menggunakan Array dengan Count 15 segment dan ditambah bagian atap dengan menduplikat lantai dan memindahkannya ke posisi atap. Membuat pondasi bawah bangunan menggunakan cube disesuaikan dengan ukuran bangunan dan dipertebal menggunakan Scale (shortcut S), menambahkan vertex ctrl+R dan extrude untuk membentuk tiang pondasi bawah.

c. Buat effect dengan After Effect Siapkan interface eksterior dan interior yang nanti akan dianimasikan dengan teknik masking dan geser kanan dan kekiri menggunakan animasi posisi dan menggunakan beberapa gambar sebagai gedung, ruang tamu, kamar tidur yang dapat berubah-ubah, disini penulis membuat dua layer dengan animasi berbeda dan satu lagi tanpa animasi. •

Membuat efek animasi titik-titik yang bergerak perlahan tidak beraturan dengan ukuran yang beragam dan bersinar, digunakan pada tampilan layar hologram pada semua scene, pertama buat komposisi baru dengan setingan sama seperti membuat video hanya durasinya disesuaikan dengan scene pertama, buat solid dengan klik menu toolbar layer-new-solid setelah itu keluar jendela pengaturan solid,

hanya warna saja yang diganti putih, untuk membuat efek star menggunakan efek CC Ball Action yang ada pada menu toolbar Effect-Simulation-CC Ball Action pada setingan efek CC Ball Action menggunakan Scatter 578, Rotation Axis YAxis, Rotation 1x +216o, twist property X Axis dengan twist angel 0x +204o, Grid Spacing 18, Ball size 12, dan buat animasi Instability State dari 0x +0,0o pada frame pertama ke 0x +25,5o pada frame terakhir, sehingga membuat sebuah animasi bergerak secara pelan, agar animasi halus pada keyframe pertama di timeline klik kanan kemudian klik Keyframe Assistant dan pilih Easy ease in (Ctrl+F9) dan Easy ease out (Ctrl+Shift+F9) untuk keyframe terakhir, setelah solid membentuk efek seperti bintang kemudiandiberikan efek

Glow yang ada di menu toolbar Effect-Stylize-Glow untuk memberikan kesan bersinar



3. KESIMPULAN

1. Dengan adanya iklan ini maka media untuk memperkenalkan tentang agung photo dapat dikemas lebih menarik dan mudah dimengerti dalam penyampaian informasi sehingga mempunyai nilai komersial dalam unit usaha yang mampu memberikan karakteristik dan daya tarik tersendiri bagi konsumennya.
2. Dalam perancangan iklan animasi ini diperlukan tahapan-tahapan yang menjadi tolak ukur terciptanya iklan animasi. Terdapat tiga tahap

pengembangan dalam pembuatan iklan animasi ini yaitu terdiri dari tahap pra produksi (model, ide cerita, naskah dan merancang storyboard), tahap produksi (melakukan aktifitas pengambilan gambar untuk iklan), Pasca Produksi (Coloring, compose, editing, visual effect, rendering).

4. DAFTAR PUSTAKA

<http://id.wikipedia.org/wiki/Iklan> diambil pada Tanggal 3 April 2013

Lisnawati . (2009). Penggunaan Animasi 3D Pada pembelajaran matematika . Skripsi sarjana pendidikan Universitas pendidikan Indonesia. Jakarta

Shimp, Terence A. (2000). Supplemental Aspects of Integrated Marketing Communications. Dryden Press.

Kotler, Philip.(2005). Manajemen Pemasaran .

Jakarta: PT. Indeks Kelompok Gramedia.

Gerard J. Tellis.(1998). Advertising and Sales Promotion Strategy. Universitas Michiga. Addison-Wesley

S, Wojowasito, (1997), Kamus Umum Lengkap, Bandung, Penerbit Pengarang.

Hofstetter.(2001). Multimedia Literacy. New York: Mc Graw-Hill.

Adi Kusrianto. (2007). Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: Andi Offset.

Sutisna. (2002). Perilaku Konsumen. Bandung: Rosda Karya.

Sutrisno, F.X. Mudji. (1999). Kisi-kisi Estetika. Yogyakarta : Kanisius

Miarso. Yusufhadi.(2004). Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Kencana, diterbitkan atas kerja sama dengan Pustekom-Diknas, 2004.

http://id.wikipedia.org/wiki/Ilmu_komputer#Catatan_tentang_istilah_27Informatika.27_dan

_.27Ilmu_komputer.27.

Diambil Pada Tanggal 20 April
2013.

Adi Kusrianto. (2007).
Pengantar Desain Komunikasi
Visual. Yogyakarta: Andi
Offset

<http://id.wikipedia.org/wiki/Storyboard>

Diambil Pada Tanggal
23 April 2013