

IKLAN ANIMASI 3D INTERNATIONAL AFFAIRS

UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO

Dicky Maulana Kurniawan

Fakultas Ilmu Komputer. Universitas Dian Nuswantoro Semarang

Jl. Nakula I No 5-11 Semarang 50131

Telp : (024) 3517261, Fax : (024) 3520165

E-mail : dickymaulanakurniawan28@gmail.com

ABSTRAK

Iklan layanan masyarakat pada saat ini mempunyai bermacam macam jenis pembuatannya beserta jalan cerita yang sangat inovatif dan kreatifitas seiring dengan berkembangnya teknologi.pada iklan di televisi kebanyakan menggunakan orang terkenal untuk memberi sebuah informasi untuk menarik minat masyarakat. Dalam hal ini penulis memilih membuat iklan animasi 3 dimensi untuk menarik minat masyarakat . Iklan animasi international affairs merupakan pemberi informasi bagi masyarakat yang menjelaskan bahwa kantor international affairs universitas dian nuswantoro mengurus semua kerjasama dengan universitas lain. Salah satunya beasiswa melanjutkan jenjang magister di universitas luar negeri. Dengan adanya iklan animasi 3 dimensi ini masyarakat dapat tau mengenai informasi tersebut. Keunggulan dari animasi 3 dimensi ini adalah iklan tersebut akan semakin menarik dan kreatif untuk dilihat, yaitu dengan adanya bantuan teknologi komputer yang dapat memvisualisasikan keadaan seperti hal yang nyata dengan setting tempat yang mendukung sehingga informasi dapat dengan jelas tersampaikan. Software komputer yang penulis gunakan adalah 3D Max 10 yaitu suatu program untuk pembuatan animasi 3 dimensi. Program ini memberikan fasilitas dan *tool* yang efektif dan *fleksibel* untuk menghasilkan animasi yang lebih menarik.

Kata Kunci : iklan layanan masyarakat, 3D, animasi ,international affairs, beasiswa

ABSTRACT

Public service announcements at this time had a variety of different types of manufacture along with a very innovative storyline and creative along with the development of technology. On the advertising on television using the most famous person to give an information to the public interest. In this case the writer chose to attract people by making 3-dimensional animated ads. Animated ads international affairs is a provider of information for people who explain that the office of international affairs Dian Nuswantoro University care of all co-operation with other universities. One of them went on a scholarship at the university master's degree abroad. With the 3-dimensional animated ads that people can know about such information. Advantage of this 3D animation is the ad will be more interest and creative to be seen, with the help of computer technology that can visualize the state as the real thing by setting a support so that the information can be clearly conveyed. Computer software that the writer use is 3D Max 10 which is a program for making animated 3-dimensional. This program provides facilities and an effective also flexible tools to produce animation more interesting.

Keywords: public service announcements, 3D, animation, international affairs, scholarships

1. PENDAHULUAN

International affairs merupakan kantor urusan international di mana setiap universitas mempunyai segala kerjasama baik akademik maupun perjanjian lainnya. Dengan adanya kerjasama di bidang akademik mempunyai peranan dan manfaat yang sangat besar bagi sebuah universitas, seperti dalam bidang kurikulum dan kemajuan teknologi saling bertukar segala bentuk informasi bisa menjadi tolak ukur kemajuan teknologi sebuah universitas. Kantor international affairs mengurus semua kegiatan urusan international dari sebuah universitas salah satunya beasiswa untuk melanjutkan jenjang magister ke perguruan tinggi di luar negeri yang sudah menjalin kerjasama. Universitas Dian Nuswantoro mempunyai program beasiswa yang di berikan kepada mahasiswanya yang berprestasi untuk melanjutkan jenjang magister setelah selesai menempuh jenjang sarjana. Media iklan merupakan pemberi informasi dan promosi sangat baik. Dalam penyampaiannya harus jelas dan informasi dapat di mengerti oleh

masyarakat. Dari situlah iklan animasi 3D di buat untuk menampilkan dan mempromosikan kegiatan apa saja yang ada dalam kantor international affairs sehingga mahasiswa tau ke mana untuk mengetahui segala bentuk informasi tentang beasiswa yang di berikan oleh pihak universitas.

2. KONSEP BERKARYA/LANDASAN TEORI

2.1.1. Iklan

Pembuatan Proyek Akhir ini, penulis membuat karya berupa iklan layanan masyarakat, pengertian iklan itu sendiri adalah semua bentuk aktifitas untuk menghadirkan dan mempromosikan ide, barang amenetahui jasa secara non-personal yang dibayar oleh sponsor tertentu. Secara umum, iklan berwujud penyajian informasi non-personal tentang suatu produk, merk, perusahaan, amenetahui toko yang dijalankan dengan kompensasi biaya tertentu, Media iklan merupakan segala bentuk presentasi dan promosi tentang sesuatu yang berupa gagasan amenetahui ide yang dilakukan oleh

sponsor. Iklan sendiri menjadi cara penyampaian informasi yang efektif dari segi biaya untuk menyampaikan pesan, apakah iklan tersebut membangun preferensi akan suatu produk maupun untuk pendidikan masyarakat (Kotler, 1997).[9]

Pada dasarnya Dalam pembuatan sebuah iklan layanan masyarakat yang berupa iklan animasi, maka pesan yang ingin disampaikan harus dikemas secara baik dan sesuai standard durasi dalam pembuatan sebuah iklan animasi, karena hal ini akan mempermudah masyarakat dalam memahami maksud dan tujuan dari iklan animasi yang telah dibuat. Iklan layanan masyarakat dikatakan baik dan efektif jika informasi yang ada dapat diterima animasi dipahami oleh masyarakat. Selain itu untuk menarik perhatian masyarakat maka iklan ini bisa menggunakan bahasa yang bersifat mengajak akan tetapi bentuk ajakan tersebut tidak harus lugas bisa saja menggunakan bahasa yang menarik animasi bersifat lucu.

Fungsi iklan antara lain:

1. Fungsi Pemasaran

Adalah suatu proses yang diterapkan perusahaan untuk memenuhi kebutuhan

dan keinginan konsumen dengan menyediakan produk (barang atau jasa).

2. Fungsi Ekonomis

Iklan sebagai alat persuasi yang meningkatkan penganekaragaman produk dan menurunkan minat konsumen terhadap alternative pengganti.

3. Fungsi Sosial

Iklan mengkonfirmasi kepada khalayak tentang produk baru dan produk yang disempurnakan dan menunjukkan cara menggunakan inovasi pada suatu produk.

Tujuan iklan menurut Renald Khasali (1995:159) bisaanya dibangun atas 4 komponen, yaitu :[11]

1. Aspek perilaku, merupakan tindakan-tindakan yang diharapkan pada calon pembeli.
2. Sikap yang diharapkan, menyangkut sikap animasi keistimewaan produk.
3. Kesadaran, dalam menembangkan produk-produk baru di pasaran merebut calon pembeli.
4. *Positioning*, sasaran konsumen

2.1.2 Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Sedangkan animasi secara utuh diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah - olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek yang propertinya (posisi, ukuran, warna, dan lainnya) berubah sesuai dengan pengaturan yang telah dilakukan.

Animasi pada dasarnya adalah gambar yang digerakkan. Oleh karena itu media animasi ini dapat membuat suatu tiruan bentuk sebagai simulasi bahan ajar yang dapat lebih meningkatkan pemahaman siswa tanpa harus berhadapan dengan situasi amenegetahui keadaan yang sesungguhnya.

Sebuah gambar dapat dikatakan sebagai animasi jika dalam proses penciptaan efek geraknya amenegetahui efek perubahan bentuknya terjadi selama beberapa waktu. Animasi juga merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya

ilustrasi gerakan pada gambar yang ditampilkan. Animasi dipandang sebagai suatu hasil proses dimana obyek-obyek yang digambarkan amenegetahui divisualisasikan tampak hidup, kehidupan tersebut dapat dinyatakan dari suatu proses pergerakan. Meskipun demikian animasi tidak secara eksplisit dinyatakan pada obyek-obyek mati yang kemudian digerakkan. Dengan demikian animasi tidak semata - mata hanyalah menggerakkan, tetapi juga memberikan suatu karakter pada obyek - obyek yang akan dianimasikan. Jadi animasi dapat kita simpulkan secara sederhana ialah "menghidupkan benda diam diproyeksikan menjadi bergerak" yang di maksud di proyeksikan ialah dengan menggunakan tool proyeksi amenegetahui software aplikasi.

Dalam pembuatan sebuah film animasi maka pesan yang ingin disampaikan harus dikemas secara baik, karena hal ini akan mempermudah masyarakat dalam memahami maksud dan tujuan dari film animasi yang telah dibuat. Film animasi dikatakan baik dan efektif jika informasi yang ada dapat diterima amenegetahui dipahami oleh masyarakat. Selain itu untuk menarik perhatian masyarakat maka film animasi ini bisa menggunakan bahasa yang bersifat mengajak akan tetapi bentuk ajakan tersebut tidak harus lugas bisa saja

menggunakan bahasa yang menarik amengetahui bersifat lucu.

Jenis-Jenis Animasi

1. Animasi Cel (Animasi 2 Dimensi)

Berasal dari kata *celluloid* yang merupakan materi yang digunakan untuk membuat film gambar bergerak pada tahun-tahun awal animasi. Bisaanya digambar dengan menggunakan tangan. Animasi *Cel* bisaanya merupakan lembaran-lembaran yang membentuk animasi tunggal. Masing-masing sel merupakan bagian yang terpisah, misalnya antar obyek dengan latar belakangnya, sehingga dapat saling bergerak mandiri. Misalnya animator membuat animasi orang berjalan, maka langkah pertama dia akan menggambar latar belakang, kemudian karakter yang akan berjalan dilembar berikutnya, kemudian membuat lembaran yang berisi karakter ketika kaki diangkat, dan akhirnya karakter ketika kaki dilangkahkan. Berikut beberapa langkah pembuatannya:

2. Animasi Frame

Adalah bentuk animasi paling sederhana. Contohnya ketika kita membuat gambar-gambar yang berbedagerakannya pada sebuah

tepiian buku kemudian kita bukabuku dengan menggunakan jempol secara cepat maka gambar akan kelihatan bergerak.

3. Animasi Sprite

Gambar digerakkan dengan latar belakang yang diam. *Sprite* adalah bagian dari animasi yang bergerak secara mandiri, misal burung, planet yang berotasi. Dalam animasi *sprite* yang dapat kita edit adalah animasi dari layar yang mengandung *sprite*, kita tidak dapat mengedit bagian dalam yang ditampilkan oleh layar untuk masing-masing *frame* seperti pada animasi *frame*.

4. Animasi Path

Adalah animasi dari objek yang bergerak sepanjang garis kurva yang ditentukan sebagai lintasan. Misalnya dalam pembuatan animasi kereta api, pesawat terbang burung dan lain-lain yang membutuhkan lintasan gerak tertentu. Pada kebanyakan animasi *path* dilakukan juga efek *looping* yang membuat gerakan *path* terjadi secara terus menerus.

5. Animasi Spline

Adalah representasi matematis dari kurva, sehingga gerakan objek tidak hanya mengikuti garis lurus melainkan berbentuk kurva.

6. Animasi Vektor

Adalah garis yang memiliki ujung pangkal arah dan panjang, animasi *vector* mirip dengan animasi *sprite*, tetapi animasi *sprite* menggunakan bitmap sedangkan animasi *vector* menggunakan rumus matematika untuk menggambarkan *spritanya*.

7. Animasi Character (Animasi 3 Dimensi)

Bisaanya terdapat di film kartun.Sedangkan bagian dalam film kartun selalu bergerak bersamaan.*Software* yang bisa digunakan adalah *Maya Unlimited* dengan contoh film kartunnya *Toy 3Story* dan *Monster inc*.

3. METODE PENCIPTAAN KARYA

3.1 Pemilihan Alat dan Bahan

Dalam pemilihan pembuatan iklan ini banyak yang harus diperhatikan dalam pemilihan alat dan bahan yang digunakan agar tidak menghambat proses kerja. Semakin banyak alat pendukung yang digunakan maka akan semakin mempermudah proses pembuatannya. Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan iklan ini antara lain yaitu :

Spesifikasi Kebutuhan Alat

1. Komputer

Perangkat keras atau hardware yang digunakan dalam pembuatan iklan 3D ini adalah computer dengan spesifikasi :

Processor : Intel Core 2 Duo

Memory : 4GB RAM

OS : Windows 7 Ultimate

VGA : Radeon 4650 1GB

Hardisk : 320 GB

Monitor : 14.0" widescreen

2. Headset

Selain komputer dan aplikasi yang diperlukan dalam proses editing iklan animasi ini, suara juga sangat diperlukan sebagai *backsound* untuk menghasilkan suara yang bagus dan seimbang. Suara yang telah dibuat akan diolah dalam software Adobe Premiere CS3. Dalam pengediatan suara ini penulis menggunakan alat berupa *headset*.

3. Software

- 3D max 2010, sebagai software utama dalam pembuatan animasi 3D. Digunakan dalam pembuatan animasi karakter, latar belakang dan efek.
- Adobe Premiere CS3, digunakan sebagai software penggabung sound dan hasil rendering 3d Max 2010, sekaligus juga sebagai penentuan format akhir serta ukuran file.

Pemilihan Bahan

Bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan iklan ini terdiri dari beberapa format file dan disesuaikan dengan kebutuhan yang akan ditampilkan. Seperti

video, audio, dan image, adapun bahan sekunder yang berisi tentang metode dan teknik perancangan iklan didapat dari buku maupun internet.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Karya Video

Dalam pembuatan karya iklan animasi 3d “IKLAN ANIMASI 3D INTERNATIONAL AFFAIRS UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO” ini, penulis menggunakan beberapa tehnik pengambilan gambar langsung menggunakan software 3dmax 2010 dan di kemas dengan menggunakan video animasi menggunakan tahap rendering. Karakter dalam video tersebut menggunakan karakter dari poser yang di import ke 3dmax dan setting dari iklan tersebut langsung di buat di 3d max. iklan animasi di pilih agar menarik perhatian bagi masyarakat dengan cara pengemasan yang menarik dan dapat di mengerti oleh masyarakat awam dalam penyampaian informasi nya.

4.1.1 Print Out Karya



Gambar 4.1 Opening-



Gambar 4.2 karakter menyapa



Gambar 4.3 karakter sedang menyampaikan informasi



Gambar 4.4 syarat beasiswa



Gambar 4.5 join program beasiswa universitas dian nuswantoro



Gambar 4.6 karakter animasi sedang memberikan jempol



Gambar 4.7 penutup 3d

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari penyusunan proyek akhir yang berupa iklan animasi 3 dimensi dengan judul “IKLAN ANIMASI 3D INTERNATIONAL AFFAIRS UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO” penulis dapat memberikan kesimpulan :

1. Iklan animasi 3 dimensi ini menyampaikan informasi tentang Universitas Dian Nuswantoro yang memberikan program beasiswa melanjutkan jenjang sarjana di luar negeri.
2. Dengan diangkat dan dibuatnya iklan animasi 3 dimensi international affairs ini masyarakat menjadi lebih mengetahui akan adanya program apa saja yang diberikan universitas ke mahasiswanya.
3. Mahasiswa dapat mengetahui beasiswa apa saja yang di berikan universitas kepada mahasiswanya.

5.2 Saran

Saran yang dapat penulis sampaikan pada laporan proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Dalam gerak karakter masih sangat kaku dan perlu software pendukung lain agar gerakan terlihat seperti nyata.
2. Untuk menghasilkan iklan animasi 3 dimensi yang menarik diperlukan ide - ide kreatif yang simple sehingga isi iklan tersebut dapat di pahami masyarakat dan penguasaan keahlian menggunakan software terkait dalam pembuatannya.
3. Dalam penggunaan efek, baik itu efek video transisi maupun efek audio diharapkan tidak terlalu berlebihan cukup dengan penataan video dengan narasi yang mengena dan sesuai dengan tema, sehingga dapat menghasilkan suatu karya yang benar - benar berkesan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Depdiknas (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa
- [2]. Aditya, ST (2007). *50 Kreasi Modeling & Animasi 3D Spektakuler dengan 3DS Max 8*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [3]. Chandra, Handi (2009). *Animasi Manusia 3D Poser 5*. Palembang: maxikom.
- [4]. Hendratman, Hendi ST & Robby, ST (2011). *The Magic Of 3D Max Studio*. Bandung: Informatika Bandung.
- [5]. Rahmat (2009). *Materi Perkuliahan Sinematografi*. program studi TI-D3 Multimedia.
- [6]. Sugianto, Mikael ST (2007). *36 Jam Belajar Komputer 3D Studio Max 9*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [7]. Sutrisno, Mudji et al (2005). *Teks-Teks Kunci Estetika : Filsafat Seni*. Yogyakarta: Galangpress (Anggota IKAPI).
- [8]. Dasim Budimansyah, M.Si., Dr., Prof. (2009) Paper Perubahan Menuju Masyarakat Indonesia Baru Menengok Kembali Peran Pendidikan Tinggi. Samarinda.
- [9]. G. Djalle, Zaharuddin. 2007. *3D Animation Movie using 3DstudioMax*. Bandung: Informatika.
- [10]. Suyanto, M. (2004). *Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia Untuk Pemasaran*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [11]. Suyanto, J (2005). *Strategi Perancangan Iklan Televisi Perusahaan Top Dunia*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- [12]. Sukarman B, 2006. *Estetika*. Makassar: Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Makassar.

- [13]. <http://dinus.ac.id/ia> diakses tanggal 30
Septembert 2013
- [14]. [http://www.lecturer.ukdw.ac.id/anton/
download/multimedia5.pdf](http://www.lecturer.ukdw.ac.id/anton/download/multimedia5.pdf), diakses
tanggal 28 september 2013.
- [15]. [http://bisnisdankeuangan.com/manaje
men-perusahaan/tarif-iklan-di-
tv/](http://bisnisdankeuangan.com/manajemen-perusahaan/tarif-iklan-di-tv/),diakses tanggal 18 september 2013