

## **ANIMASI 2 DIMENSI IKLAN LAYANAN MASYARAKAT**

### **“TANAMLAH POHONMU”**

#### **2 DIMENSION ANIMATION PUBLIC SERVICE ADVERTISEMENT**

#### **“PLANT YOUR OWN TREE”**

*Yanu Setiyanto, Muslih*

---

#### **Abstrak**

Indonesia sebagai salah satu Negara dengan hutan tropis terbesar di dunia, memiliki tingkat kerusakan hutan yang mengawatirkan. Tanggungjawab dalam pelestarian hutan ini bukan hanya milik pemerintah, tetapi milik semua kalangan. Untuk itu perlu digalangkan sosialisasi untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pelestarian hutan dan salah satu cara yang digunakan adalah melalui media Iklan Layanan Masyarakat. Iklan layanan masyarakat ini dimaksudkan untuk mengubah perilaku masyarakat agar lebih peduli dan mulai berpartisipasi dalam pelestarian hutan.

Iklan layanan masyarakat ini dibuat dalam bentuk animasi 2 dimensi dengan menggunakan software Adobe Flash Professional CS5. Iklan ini dibuat dalam bentuk animasi 2 dimensi dimaksudkan agar lebih menarik perhatian pemirsa. Dan Adobe Flash Professional CS5 merupakan software dari keluarga Adobe Flash Profesional, yang merupakan pembuat animasi 2 dimensi dengan kemampuan yang sangat baik dengan semua tool dan fasilitasnya. Produk yang dihasilkan dalam proyek akhir ini adalah sebuah video iklan layanan masyarakat yang kreatif dan inovatif yang akan mengajak masyarakat untuk menanam pohon. Hutan Indonesia tidak akan mampu bertahan di masa depan tanpa bantuan masyarakatnya. Peran serta semua pihak untuk memulai perubahan sangat dibutuhkan untuk mewujudkannya. Iklan layanan masyarakat ini dapat menjadi alternatif penyampaian informasi dalam rangka pelestarian hutan di Indonesia.

Kata kunci : Animasi 2D, Adobe Flash CS 5, hutan, televisi, sosial

## ABSTRACT

Indonesia as one of the nation with large tropical forest in the world has a worrying forest destruction level. The responsibility in this forest conservation doesn't only belong to the government, but also belong to all the people. That's why it needs to be held a socialization to increase the awareness of the people about forest conservation and one of the best ways is using the public service advertisement media. This public service advertisement is meant to change the behaviour of the people to become more cares and starts participating in the forest conservation.

This public service advertisement is made in the 2 dimension animation form using Adobe Flash Professional CS 5 program. This advertisement is made in the 2 dimension animation is meant to be taking more audience's interest. And Adobe Flash Professional CS 5 is software from the Adobe Flash Professional family, which is a 2 dimension animation maker that has a quite good ability with all its tools & facilities. The product that is produced in this final project is a creative and innovative public service advertisement video that will ask people to plant trees.

Indonesian forest will not survive in the future without the help of the people. The participation of all the people to start changing is much needed to make it happen. This public service advertisement can be an alternative to give information about forest conservation in Indonesia.

Keyword: 2D Animation, Adobe Flash CS 5, forest, television, social

## I. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Pemilihan Tema dan Karya

Menurut Buku Data dan Informasi Planologi Kementerian Kehutanan tahun 2013 Indonesia hutan seluas 129.024.612,44 ha. Indonesia sebagai salah satu Negara dengan hutan tropis terbesar dunia mengalami deforetasi hutan yang luar biasa. Eksploitasi hutan secara besar-besaran melalui maraknya

pembalakan liar, konversi hutan alam menjadi kawasan pemukiman, perkebunan, pertambangan dan menjadi hutan industri telah mengakibatkan kerusakan hutan yang masif. Indek Tata Kelola Hutan, Lahan dan REDD+ tahun 2013 menunjukkan bahwa Indonesia kehilangan hutan seluas 0.48 juta hektar pertahun pada periode 2009-2010. Angka ini lebih kecil dibandingkan dengan laju deforestasi pada

periode 200-2006 yang mencapai 1.17 juta hektar pertahun. Sementara kemampuan pemulihan lahan rusak hanya sekitar 0,5 juta hektar pertahun. Menurut Kementerian Lingkungan Hidup Republik Indonesia luas lahan krisis di Indonesia tahun 2011 mencapai 27.294.845 hektar dan terus bertambah tiap tahunnya.

Kerusakan hutan yang disebabkan oleh manusia ini telah mengakibatkan persoalan baik yang ditingkat lokal, nasional maupun global. Ditingkat lokal akan sering ditemukan bencana alam seperti banjir dan longsor yang tidak jarang mengakibatkan kerugian jiwa maupun materi. Munculnya konflik antara hewan dan manusia karena hilangnya habitat asli hewan. Ditingkat nasional Indonesia akan lebih banyak kehilangan hewan-hewan asli yang hanya hidup di Indonesia karena kepunahan. Yang lebih parah efek ini akan sampai di tingkat global di mana dengan berkurangnya jumlah

hutan yang akan menyerap emisi karbon, akan mengakibatkan pemanasan global semakin memburuk.

Oleh karena itu pengrusakan hutan harus segera dihentikan dan tanggungjawab itu bukan hanya milik pemerintah saja, tetapi juga partisipasi semua pihak. Hutan adalah anugerah yang dititipkan pada kita untuk dijaga dan dipelihara. Upaya penyelamatan hutan memang tidak mudah seperti membalikan tangan, tetapi harus dilakukan sebelum benar-benar terlambat.

Langkah pertama yang harus dilakukan adalah membentuk kesadaran lingkungan. Hal ini bertujuan untuk memupuk rasa memiliki bahwa hutan adalah milik bersama. Proses pembentukan kesadaran ini dapat dilakukan melalui pendidikan, pelatihan, bimbingan, seminar, penyuluhan serta menggunakan sarana media komunikasi dan informasi seperti media koran, majalah,

televisi, internet dan media lainnya.

Tahun 2010 pemerintah melalui Kementerian Perhutanan telah meluncurkan gerakan “Satu Miliar Pohon Indonesia untuk Dunia” atau “*One Billion Indonesian Trees for the World*”. Hal ini semata bertujuan untuk mendidik masyarakat untuk peduli pada hutannya. Diharapkan dengan program ini proses deforetasi hutan di Indonesia dapat ditekan demi kelestarian hutan, kelangsungan hidup flora, fauna dan masyarakat Indonesia, serta meningkatkan daya serap karbon demi mengurangi efek pemanasan global.

#### **1.1.1. Alasan Pemilihan Tema**

Pepsodent Isu kerusakan lingkungan yang dulunya adalah masalah yang dianggap remeh oleh masyarakat, sekarang menjadi isu nyata yang harus dipahami dan diperhatikan oleh masyarakat. Masyarakat dituntut untuk berperan aktif dalam sosialisasi dan aksi nyata dalam menanggulangi kerusakan

lingkungan. Alasan ini yang menjadikan penulis memilih teman ini selain karena tugas untuk menyelesaikan proyek akhir saja, tetapi juga sebagai bentuk tanggungjawab penulis dalam peran serta pencegahan kerusakan lingkungan.

Dengan demikian dalam penelitian ini penulis akan mengangkat tema “TANAMLAH POHONMU”.

#### **1.1.2. Alasan Pemilihan Jenis Karya**

Televisi sebagai media hiburan yang paling digemari masyarakat Indonesia dan bahkan dunia, merupakan salah satu media yang paling efektif untuk beriklan. Hal ini dikarenakan iklan televisi mempunyai karakteristik khusus *audiovisual* yaitu kombinasi gambar, suara, dan gerak. Beberapa model iklan yang disajikan di televisi juga bermacam-macam dan salah satu yang paling populer adalah iklan animasi. Hal ini dikarenakan iklan animasi lebih mudah dicerna dalam hal

penyampaian pesan dari pada iklan konvensional.

Berdasarkan alasan tersebut penulis mencoba membuat iklan yang berjenis video animasi berbentuk 2 (dua) dimensi. Iklan animasi 2 (dua) dimensi ini diharapkan agar pesan yang ingin disampaikan lebih mudah diterima oleh masyarakat. Penulis akan membuat sebuah iklan layanan masyarakat berjudul “Tanamlah Pohonmu”.

## **1.2. Tujuan Pembuatan Proyek Akhir**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan proyek akhir ini adalah :

- a. Meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya melestarikan lingkungan hidup.
- b. Mensukseskan gerakan satu milyar pohon pemerintah.
- c. Ikut berpartisipasi dalam kampanye pelestarian lingkungan.

## **1.3. Manfaat Pembuatan Proyek Akhir**

1.3.1 Pihak akademik meningkatkan *awareness* (kesadaran) tentang Universitas Dian Nuswantoro dan sebagai referensi Universitas Dian Nuswantoro pada umumnya jurusan Teknik Informatika (Multimedia) D3.

1.3.2 Bagi penulis mengerti tentang perancangan pembuatan iklan 2 (dua) dimensi secara detail dari segi konsep, laporan dan teknik pembuatannya.

1.3.3 Bagi konsumen sebagai sarana informasi tentang pelestarian hutan.

## **1.4. Pembatasan Masalah**

Laporan Proyek Akhir berupa iklan layanan masyarakat ini dibatasi hanya pada perancangan pembuatan iklan animasi 2 (dua) dimensi yang mampu mengajak masyarakat untuk ikut menanam pohon.

## **1.5. Metode Pengumpulan Data**

1.5.1. Alat Pengumpul Data

Data yang dikumpulkan merupakan data

sekunder, Data diperoleh melalui telaah pustaka dan dokumen yang didapat penulis dari pustaka yang mendukung, informasi dan buku-buku yang berhubungan dengan kerusakan hutan dan pelestarian hutan serta artikel-artikel tentang pelestarian hutan dari internet.

#### 1.5.2. Target Audien

Untuk target audien sendiri ditujukan untuk semua jenis kalangan yaitu remaja (usia 12-20 tahun), dewasa (usia produktif antara 20-40 tahun).

#### 1.5.3. Pemilihan Lokasi

Pemilihan lokasi berada di area Kota Semarang. Karena data yang dikumpulkan merupakan data sekunder, maka lokasi yang dipilih untuk mengumpulkan data yaitu perpustakaan Udinus, perpustakaan Daerah Kabupaten Semarang, toko buku Gramedia, dan warnet Flow.

### 1.6 Sistematika penulisan

#### BAB 1 PENDAHULUAN

Dalam bab ini menguraikan atau menjelaskan beberapa hal diantaranya, Latar Belakang Pemilihan Tema dan Jenis Karya, Tujuan dan Manfaat Pembuatan Karya, Rumusan Masalah Pembatasan Masalah, Metodologi Pengumpulan Data, Sistematika Laporan Proyek Akhir.

#### BAB II KONSEP BERKARYA / LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang landasan teori serta definisi-definisi yang digunakan sebagai acuan dalam proses pembuatan video klip dalam penyusunan Laporan Proyek Akhir

#### BAB III METODE PENCIPTAAN KARYA

Pada bab ini menjelaskan tentang pemilihan alat dan bahan, teknik dan proses pembuatan karya, serta prosedur berkarya dalam pembuatan karya.

#### BAB IV HASIL KARYA

Dalam bab ini menjelaskan dan menguraikan secara lengkap hasil akhir yang berupa

diskripsi, analisis karya dan tutorial pembuatan karya.

## BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi kesimpulan hasil dari penelitian dan saran-saran sehubungan dengan permasalahan yang telah dibahas.

## II- KONSEP BERKARYA/ LANDASAN TEORI

### 2.1 Kepustakaan Tema dan Jenis Karya

#### 2.1.1 Tema

##### 2.1.1.1 Hutan

Menurut Undang-undang Nomor 41 Tahun 1999 tentang Kehutanan, pengertian hutan adalah suatu kesatuan ekosistem berupa hamparan lahan berisi sumberdaya alam hayati yang didominasi pepohonan dalam persekutuan alam lingkungan, yang satu dengan yang lainnya.

##### 2.1.1.2. Pohon

Pohon adalah tumbuhan yang mempunyai batang dan

cabang berbentuk dari berkayu. Pohon memiliki batang utama yang tumbuh tegak, menopang tajuk pohon. Untuk membedakan pohon dari semak adalah semak juga memiliki batang berkayu, tetapi tidak tumbuh tegak. Baker mendefinisikan pohon sebagai tumbuh-tumbuhan berkayu yang mempunyai satu batang pokok yang jelas serta berbentuk tajuk yang kurang lebih bentuknya jelas yang biasanya mencapai tinggi tidak kurang dari 8 kaki.

##### 2.1.1.3 Iklan

Pengertian iklan itu sendiri adalah semua bentuk aktifitas untuk menghadirkan dan mempromosikan ide, barang atau jasa secara non-personal yang dibayar oleh sponsor tertentu. Secara umum, iklan berwujud penyajian informasi non-personal

tentang suatu produk, merk, perusahaan, atau toko yang dijalankan dengan kompensasi biaya tertentu.

#### 2.1.1.4 Iklan Layanan Masyarakat

Iklan layanan masyarakat berasal dari konsep *Public Service Advertisement* yang kemudian dikenal dengan *Public Service Announcement* (PSA) yang pertama kali diperkenalkan di Amerika Serikat. Crompton dan Lamb (1986) mendefinisikan PSA sebagai iklan yang disiarkan melalui udara dan iklan tersebut disponsori oleh media berkenaan untuk kepentingan masyarakat banyak.

#### 2.1.1.5 Animasi

##### Komputer

Secara umum Animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan,

menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup.

## 2.2 Landasan Estetika/Art

### 2.2.1 Estetika

Estetika adalah salah satu cabang filsafat. Secara sederhana, estetika adalah ilmu yang membahas keindahan, bagaimana ia bisa terbentuk, dan bagaimana seseorang bisa merasakannya. Pembahasan lebih lanjut mengenai estetika adalah sebuah filosofi yang mempelajari nilai-nilai sensoris, yang kadang dianggap sebagai penilaian terhadap sentimen dan rasa. Estetika merupakan cabang yang sangat dekat dengan filosofi seni.

## 2.3 Landasan IT/Pemrograman

### 2.3.1 Perangkat lunak

Pengertian Software komputer atau yang sering disebut dengan perangkat lunak adalah sekumpulan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer,



data elektronik yang disimpan oleh komputer itu dapat berupa program atau instruksi yang akan menjalankan suatu perintah. Perangkat lunak desain grafis yang digunakan adalah

1. Adobe Flash Profesional CS 5
2. Adobe SoundBooth CS 5
3. Adobe Premiere Pro CS 3

#### 2.3.2 Perangkat Keras

Hardware atau yang disebut dengan Perangkat keras komputer adalah semua komponen-komponen atau bagian fisik komputer yang bisa dilihat, disentuh dan memiliki fungsi tertentu.

#### 2.4 Desain

Desain merupakan bagian dari seni, adapun seni itu dibagi menjadi 2 kategori, yaitu seni murni dan seni terapan. Seni murni yang pembuatannya “murni” dari perasaan dan ekspresi pembuatnya. Dan seni terapan merupakan seni yang dibuat dengan penuh pertimbangan dari berbagai aspek seperti kebutuhannya, target marketnya, efisiensi, dan serta melibatkan keinginan orang lain.

Pada umumnya yang termasuk unsur-unsur desain adalah :

- a. Garis
- b. Raut

- c. Warna
- d. Gelap terang/nada
- e. Tekstur
- f. Ruang

### III - METODE PENCIPTAAN KARYA

#### 3.1 Pemilihan Alat Dan Bahan

Dalam pembuatan proyek ini pemilihan alat dan bahan menjadi sesuatu yang penting karena menentukan hasil akhir dari proyek. Tanpa peralatan dan bahan – bahan pendukung yang tepat, hasil akhir dari proyek tidak akan maksimal. Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan iklan layanan masyarakat ini antara lain yaitu :

##### 3.1.1 Pemilihan alat

###### 3.1.1.1 Identifikasi Alat

1. Hardware
2. Software

##### 3.1.2 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.

Ada dua jenis bahan, yaitu :

1. Image
2. Audio

### **3.2 Teknik dan Proses Berkarya**

Dalam pembuatan sebuah karya tentunya diperlukan teknik-teknik yang digunakan sehingga mampu menghasilkan karya yang baik dan memuaskan.

Adapun teknik-teknik yang digunakan adalah sebagai berikut ::

#### **1. Teknik Pemilihan *Software***

Dalam pemilihan software untuk membuat karya harus dipertimbangkan beberapa aspek sehingga penggunaan software yang akan dipilih benar-benar cocok. Software yang digunakan harus sesuai dengan kebutuhan karya yang akan dibuat, baik dari segi jenis karya maupun ketersediaan tool-tool yang sesuai.

#### **2. Teknik Pembuatan gambar**

Jenis gambar yang digunakan dalam iklan animasi 2 dimensi ini pada dasarnya adalah jenis vector. Vector digunakan sebagai gambar inti yang dianimasikan sehingga menjadi sebuah klip video. Dalam

pembuatannya ada dua cara yang digunakan. Yang pertama adalah dengan langsung menggambar dengan tool-tool yang tersedia di Adobe Flash Profesional. Dan yang kedua adalah dengan membuat sebuah desain di dalam kertas, kemudian gambar tersebut di-scan sehingga menjadi gambar bitmap dalam format jpeg. Gambar bitmap tersebut kemudian dimasukkan dalam flash yang selanjutnya di-trace dengan tool-tool yang ada di flash sehingga menjadi sebuah gambar vector.

#### **3. Teknik Pembuatan Video**

Pembuatan video dalam proyek ini seluruhnya menggunakan Adobe Flash Profesional. Dimana gambar-gambar yang digunakan dianimasikan di dalam frame-frame sehingga menjadi sebuah adegan atau *scene*.

#### **4. Teknik Penerapan Audio**

Ada dua cara yang dipakai dalam mengambil file audio, yaitu menggunakan file audio yang sudah ada dan merekam sendiri file audio dengan Adobe Soundbooth. File –file audio tersebut berformat MP3 dan WAV.

### **3.2 Proses Atau Prosedur Berkarya**

Dalam pembuatan proyek ini terdapat beberapa tahap yang harus dilakukan, diantaranya :

#### **1. Pra-Produksi**

Pra produksi merupakan tahapan dimana kita mempersiapkan segala hal yang dibutuhkan untuk memproduksi sebuah iklan.

#### **2. Produksi**

Proses produksi adalah proses pengerjaan karya dilakukan dengan menggunakan hasil dari pra produksi yang telah dibuat sebelumnya.

#### **3. Pasca Produksi**

Merupakan masa akhir dalam pembuatan sebuah karya, di dalam proses ini semua yang dihasilkan dalam proses produksi disusun sehingga menjadi sebuah hasil akhir berupa karya atau produk yang sudah siap diterbitkan.

### **3.3 Naskah Iklan Dan Story Board**

#### **3.3.1 Skenario**

#### **OPENING : FADE IN WHITE**

#### **SCENE 1 INTRO**

“Satu Milyar Pohon Indonesia Untuk Dunia”

#### **FADE IN WHITE**

#### **SCENE 2 – THE FALLING FORREST**

#### **EXT – PERBUKITAN DI HUTAN**

#### **VO (Narator)**

“Indonesia memiliki hutan seluas 120 juta hektar. Setiap tahunnya lebih dari 1 juta hektar hutan ditebangi, sementara kemampuan pemulihan lahan kurang dari 0,5 juta hektar.

*Ilustrasi : (ELS) Bukit-bukit hutan yang sedikit demi sedikit menghilang.*

#### **FADE IN WHITE**

#### **VO (Narator)**

“Kita menebang pohon untuk memenuhi kebutuhan rumah tangga dan perkantoran. Membuka hutan untuk membuat pemukiman, industri dan pertambangan”.

*Ilustrasi : mesin-mesin menebangi pohon untuk membuka hutan.*

*Rumah-rumah dalam jumlah yang banyak, pabrik-pabrik dan alat pengebor minyak.*

#### **FADE IN WHITE**

“Jika hal ini terus terjadi, kita akan kehilangan hutan kita dan akan terjadi bencana alam”.

*Ilustrasi : Hutan gundul dan banjir.*

### **SCENE 3 – SAVE THE FORREST**

#### **EXT - HUTAN**

“Apa yang bisa kita perbuat ?”

**VO (Narator)**

“Tanaman Pohonmu Sendiri”.

Seorang pria sedang menanam pohon di hutan gundul yang dipenuhi tumbuhan baru.

**FADE IN WHITE**

“Sukseskan gerakan penanaman satu milyar pohon”.

**FADE IN WHITE**

**TITTLE SCREEN**

Badan Lingkungan Hidup Kabupaten  
Semarang

#### 3.2.2 Storyboard

## **IV - HASIL KARYA**

### **4.1 Print Out dan Spesifikasi Karya**

#### 4.1.1. Print Out



Gambar 4.1 : Pesan Pembuka

#### 4.1.2. Spesifikasi Karya

Tipe File : AVI Video

Ukuran : 114 Mb

Durasi : 30 detik

Frame Width : 720 pixel

Frane Height : 576 pixel

Frame Rate : 25 fps

Channels : 2 (stereo)

Audio Rate : 48 kHz

#### 4.1.3. Deskripsi karya

Di dalam iklan layanan masyarakat ini terdapat poin – point utama di dalam keseluruhan ceritanya, yaitu :

- a. Pembukaan
- b. Statistik Hutan Indonesia
- c. Penyebab Kerusakan Huta
- d. Akibat Kerusakan Hutan
- e. Pertanyaan Utama
- f. Solusi Yang Dapat Diambil
- g. Penegasan Pesan Utama
- h. Tittle Screen

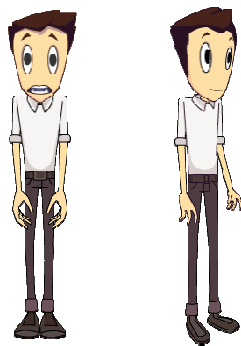
#### 4.1.4. Analisis karya

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai analisis dari masing-masing karya yang ada dalam produk ini beserta tutorial pembuatannya.

- a. Karakter

Karakter ini merupakan karakter yang muncul dalam beberap

adegan-adegan sebagai pelengkap untuk menambah menarik animasi. Karakter ini dipakai karena merepresentasikan anak muda, golongan orang yang seharusnya melakukan perubahan.



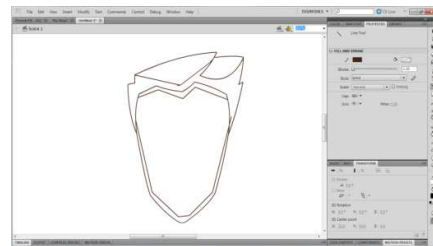
Gambar 4.15 Karakter Si Pria

Karakter ini diilustrasikan sebagai sosok anak muda dengan baju putih panjang dengan lengan baru dilipat dan celana panjang coklat. Gaya penggambaran karakter ini mengadopsi gaya anime jepang yang bias dilihat dari penggambaran kepala yang lebih besar dengan badan yang lebih kecil.

Berikut adalah tutorial cara pembuatannya :

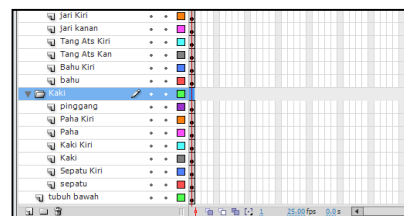
Pertama adalah dengan membuat bentuk dasar

karakter berupa *outline* berdasarkan gambar sketsa yang telah dibuat sebelumnya dengan menggunakan *line tool* dan beri warna hitam untuk garisnya, kemudian disesuaikan bentuk lengkungan garisnya dengan *selection tool* dan *subselection tool*.



Gambar 4.16 Sketsa Kepala

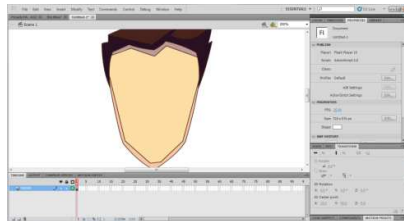
Langkah selanjutnya adalah membuat semua sketsa bagian tubuh yang lainnya seperti tangan, kaki dan tubuh. Untuk memudahkan penganimasian taruh semua bagian pada *layer* yang berbeda-beda.



Gambar 4.17 Tata Letak Layer

Setelah semua bagian tubuh selesai dibuat maka

langkah selanjutnya adalah pewarnaan dengan menggunakan *bucket tool*.

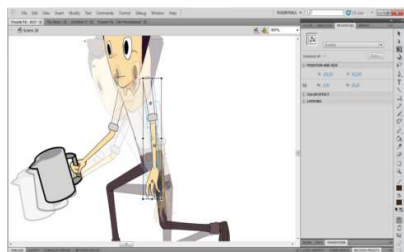


Gambar 4.18 Pewarnaan Karakter



Gambar 4.19 Bentuk Akhir Karakter

Setelah bentuk karakter selesai dibuat, langkah berikutnya adalah penganimasian karakter dengan menggunakan teknik *frame by frame*. Langkah pertama adalah dengan membuat posisi awal.



Gambar 4.20 Posisi Awal Karakter  
Kemudian membuat sebuah *keyframe* baru dari

*frame* awal dan ubah posisi karakter sesuai arah animasi yang akan dibuat.



Gambar 4.21 Penggerakan Karakter  
Lakukan berulang-ulang langkah berikutnya sehingga membentuk sebuah *sequence* animasi.



Gambar 4.22 *Sequence* Animasi Karakter

## V - PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari penyusunan laporan proyek akhir yang berupa iklan layanan masyarakat yang berjudul “Tanamlah Pohonmu” ini adalah sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan iklan layanan masyarakat penguatan inti masalah

utama yang ingin disampaikan lebih harus diprioritaskan dari pada sekedar kualitas efek dan animasi video saja.

2. Penggunaan Efek video dan pemilihan jalan cerita harus efektif dan efisien mengingat sebuah video iklan itu terikat oleh waktu, tetapi tanpa meninggalkan inti pesan utama yang ingin disampaikan.
3. Semua orang dapat berpartisipasi dalam pelestarian hutan mulai dari hal kecil seperti sering membaca mengenai isu lingkungan sampai ikut berpartisipasi dalam menanam pohon.

## 5.2 Saran

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

1. Untuk memaksimalkan hasil produk, sebelum memulai produksi disarankan untuk lebih mematangkan proses pra produksi terlebih dahulu

seperti pembuatan konsep, skenario, timeline sampai pemilihan dan pembuatan bahan.

2. Jangan ragu untuk meminta pendapat dan bantuan orang lain dalam penyelesaian akhir produk untuk membuat hasil akhir lebih baik.
3. Sempatkan waktu untuk melihat hasil karya orang lain guna mencari inspirasi karya kita, tetapi selalu hindari plagiarisme.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Departemen Kehutanan. 2002. *Informasi Umum Kehutanan*. Jakarta : Departemen Kehutanan.
2. Direktorat Jendral Plantologi Kehutanan. 2012. *Buku data dan informasi prantologi 2012*. Jakarta : Direktorat Jendral Plantologi Kehutanan.
3. Fachrudin, M. Mangunjaya. 2006. *Hidup Harmonis Dengan Alam*. Yayasan Obor Indonesia : Jakarta.

4. Kementrian Lingkungan Hidup Republik Indonesia. 2012. *Status Lingkungan Hidup Indoneisa 2012*. Jakarta : Kementrian Lingkungan Hidup Republik Indonesia.
5. UNDP Indonesia. 2012. *Indeks Tata Kelola Hutan, Lahan, dan REDD+ 2012 di Indonesia*. Jakarta : UKP-PPP.
6. <http://www.animlicious.blogspot.com/2013/07/animasi-komputer.html>, diakses : 2-10-2013.
7. <http://www.artikellingkunganhidup.com/apakah-deforestasi.html>, diakses : 1-10-2013.
8. <http://www.green.kompasiana.com/penghijauan/2013/03/28/bersama-menyelamatkan-hutan-indonesia-546719.html>. diakses : 8-9-2013.
9. <http://www.ilmuhutan.com/pengertian-hutan/>, diakses : 1-10-2013.
10. <http://www.moviefren.blogspot.com/2013/05/teknik-pengambilan-gambar-video.html>, diakses 10-11-2013.
11. <http://www.perumperhutani.com/2011/10/menuju-indonesia-hijau-dengan-gerakan-satu-miliar-pohon/>, diakses 25-9-2013.
12. <http://www.perumperhutani.com/2011/03/dua-hektare-hutan-rusak-setiap-tahun/>, diakses : 25-9-2013.
13. <http://www.sifaramdan.wordpress.com/2012/11/29/pengertian-animasi-2-dimensi-dan-3-dimensi/>, diakses : 2-10-2013.
14. <http://www.tempo.co/read/news/2003/03/27/0567664/Kerusakan-Hutan-Indonesia-Dua-Juta-Hektare-Per-Tahun/>, diakses : 28-9-2013.
15. <http://www.zainalhakim.web.id/standard-resolusi-layar-televisi-tv.html>, diakses : 3-11-2013