

IKLAN LAYANAN MASYARAKAT BAHAYA SAMPAH PLSTIK

UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO

Arry Maulana Syarif, M.Kom, Asmar Wono Widodo

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang

Jl. Nakula I No. 5-11 Semarang 50131

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

E-mail :masaboe@gmail.com, erwinfathullah@gmail.com

ABSTRAK

Iklan layanan Masyarakat bertema lingkungan hidup kini telah banyak dibuat dan ditayangkan di televisi atau pada jaringan internet. Iklan Layanan masyarakat ini juga mempunyai alur cerita yang berbeda-beda sesuai dengan tema dan seting yang dibuat dan digunakan, tetapi semuanya memiliki tujuan yang sama yaitu untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat. Oleh karena itu penulis tertarik untuk membuat Iklan layanan Masyarakat Bertema lingkungan hidup dengan unsur 2D yang bertujuan untuk menyampaikan pesan bagaimana bahaya sampah plastik bagi lingkungan. Software yang penulis gunakan adalah Adobe Flash CS3 yaitu suatu program untuk pembuatan animasi 2D. Program ini mempunyai fasilitas dan tool yang efektif dan fleksibel untuk menghasilkan animasi yang menarik. Tujuan dari pembuatan proyek akhir ini adalah untuk merancang dan membuat video klip animasi 2D yang kreatif dan inovatif. Selain itu juga dapat menghasilkan video animasi yang baik. Dengan harapan iklan layanan tersebut bisa menyampaikan pesan yang telah dibuat sehingga bisa tersampaikan kepada masyarakat dan bisa memahami bagaimana bahaya sampah plastik sejak dini.

Kata Kunci : animasi 2D, Lingkungan hidup, iklan layanan masyarakat, bahaya sampah plastik

ABSTRACT

Public service announcement themed environment has now been made and aired on television or on the internet . This public service announcement also has storylines which vary according to the theme and setting is made and used , but all have the same goal which is to convey the message to the public . Therefore, the authors are interested in creating Themed Public service advertising environment with a 2D element that aims to convey the message of how the dangers of plastic waste for the environment . Software that I use is Adobe Flash CS3 is a 2D animation program weeks to manufacture . This program has the facility and an effective and flexible tool to generate interesting animations . The objective of this final project is to design and create 2D animation video clip creative and innovative . It also can produce good animation videos . With the expectation that service advertisements can convey the message that has been made so that it can be conveyed to the public and can understand how early the dangers of plastic waste.

Keywords: 2D animation , Environment , Public service announcements, Dangers of plastic waste.

1. PENDAHULUAN

Sampah sudah sering dijumpai sehari – hari dengan mudahnya manusia menjumpai sampah di jalan, di taman, di kantor, bahkan di rumah. Sampah sudah menjadi musuh manusia dari dahulu, tapi ironisnya manusia jugalah yang menciptakan sampah. Setiap tahun sampah-sampah yang diciptakan manusia semakin banyak baik itu sampah konsumsi

1.1.1 Alasan Pemilihan Tema

Plastik merupakan salah satu bahan yang banyak digunakan untuk pembuatan peralatan rumah tangga, otomotif dan sebagainya. Penggunaan bahan plastik semakin lama semakin meluas karena sifatnya kuat dan tidak mudah rusak oleh pelapukan. Namun demikian plastik memiliki dampak buruk terhadap lingkungan karena sifatnya yang tidak lapuk ketika dibuang sehingga mengurangi efisiensi pembuangan sampah.

1.1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya

Peringatan-peringatan tentang bahaya sampah bagi masyarakat sudah semakin berkembang dalam penyampaianannya. Diantaranya melalui penggunaan media cetak baliho maupun poster, serta sosialisasi lewat media elektronik disertai kegiatan-kegiatan penyuluhan ditengah masyarakat. Media penyampaianya juga dapat menggunakan media elektronik seperti audio yang menggunakan suara sebagai media iklannya dan audio video.

maupun sampah Industri yang tentunya bisa mencemari lingkungan dan mengancam kelangsungan hidup manusia itu sendiri. Terutama sampah plastik yang tidak mudah terurai dan membutuhkan waktu yang sangat lama untuk bisa terurai oleh alam. Oleh sebab itu perlu diambil tindakan untuk menanggulangi masalah ini. Terutama sampah plastik. Namun hal itu masih dianggap kurang karena hanya dapat dipahami oleh orang-orang Dewasa saja. Oleh karena itu dengan membuat iklan dengan bentuk animasi dengan memadukan audio dan visual yang lebih banyak menggunakan karakter kartun yang digemari anak-anak. Sehingga diharapkan anak-anak mulai dari sekolah dasar pun sedini mungkin bisa mengerti betapa sangat berbahayanya sampah plastik bagi kehidupan.

1.2 Tujuan Pembuatan Proyek Akhir

Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat akan bahaya sampah plastik bagi kehidupan mempunyai tujuan yang ingin dicapai dari Iklan Layanan Masyarakat diantaranya:

1. Masyarakat sadar akan bahaya sampah plastik.
2. Mensosialisasikan tentang bahaya sampah plastik yang butuh waktu sangat untuk terurai.

3. Memberitahuakan cara penanganan sampah plastik itu sendiri.

1.3 Metode Pengumpulan Data

1.3.1. Alat Pengumpul Data

Alat pengumpulan data yang dilakukan dan digunakan untuk mengumpulkan data-data informasi adalah sebagai berikut:

a). Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung di lapangan. Penulis melakukan pengamatan di beberapa lokasi untuk mencari tahu perilaku masyarakat dalam menangani sampah sebagai penambah referensi dalam penulisan laporan.

b). Dokumentasi

Merupakan metode pengumpulan data yang diperoleh dengan cara mengambil gambar. Mengambil beberapa foto tentang perilaku masyarakat dalam membuang sampah di lingkungan sekitar, sehingga diperoleh bukti obyektif, yang diperlukan untuk pembuatan proyek tersebut.

c). Daftar pustaka / Literatur

Merupakan metode pengumpulan data yang diperoleh dengan cara mencari informasi dari buku – buku dan internet. Mencari data tentang sampah

plastik untuk memperkuat dan mendukung dalam pembuatan proyek tersebut.

1.3.2. Pemilihan Koresponden/Target Audien

Yang menjadi pilihan koresponden / target audien dalam pembuatan iklan animasi Bahaya Sampah Plastik adalah anak-anak usia 7-10 tahun. Karena dengan penanaman pendidikan tentang sampah sejak sedini mungkin, diharapkan kelak setelah mereka dewasa bisa lebih memahami dan peduli terhadap sampah plastik.

1.3.3. Pemilihan Lokasi

Penulis memilih lokasi iklan bahaya sampah plastik ini adalah di sebuah taman yang asri dan hijau di pinggiran kota. Karena iklan ini bertema lingkungan hidup sehingga pemilihan taman sebagai lokasi sesuai dengan tema dan cerita yang akan dibuat.

2. LANDASAN TEORI

2.1. Sampah

Material yang satu ini memang tiada habisnya semakin hari semakin bertambah seiring dengan berjalannya waktu, itulah sampah. Sampah merupakan material sisa yang tidak diinginkan setelah berakhirnya suatu proses. Sampah didefinisikan oleh manusia menurut derajat keterpakaiannya, dalam proses-proses alam sebenarnya tidak

ada konsep sampah, yang ada hanya produk-produk yang dihasilkan setelah dan selama proses alam tersebut berlangsung. Akan tetapi karena dalam kehidupan manusia didefinisikan konsep lingkungan, maka sampah dapat dibagi menurut jenis-jenisnya, antara lain berdasarkan jenisnya, berdasarkan sifatnya dan berdasarkan bentuknya [2].

2.1.1 Jenis – jenis Sampah

Berdasarkan Sifatnya sampah dibedakan menjadi:

1. Sampah organik - dapat diurai (*degradable*)

2.1.1 Macam-macam iklan

Iklan dibedakan menjadi beberapa macam. Macam-macam iklan antara lain sebagai berikut:

1. Iklan komersial
Adalah iklan yang bertujuan untuk memperkenalkan atau memasarkan suatu produk atau jasa.
2. Iklan Corporate
Adalah iklan yang bertujuan membangun citra suatu perusahaan yang pada akhirnya diharapkan juga membangun citra positif produk-produk atau jasa yang diproduksi oleh perusahaan tersebut [3].
3. Iklan layanan masyarakat
Adalah bagian dari kampanye sosial marketing yang bertujuan menjual

2. Sampah anorganik- tidak dapat terurai (*undegradable*)

2.1 Iklan

Semakin majunya dunia industri membuat persaingan semakin ketat. Oleh karena itu promosi menjadi suatu hal yang sangat penting untuk menarik siapa saja yang meyakini. Iklan adalah suatu bentuk penyajian dan promosi ide barang , produk , promosi , atau jasa oleh suatu sponsor tertentu yang memerlukan pembayaran.

gagasan atau ide untuk kepentingan masyarakat [3].

2.3 Animasi

Perkembangan di dunia digital semakin pesat tentunya hal ini juga berimbas pada dunia multimedia khususnya animasi. Animasi adalah gambar gerak yang berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang di susun secara beraturan mengikuti alur gerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang telah ditentukan. Gambar atau objek yang di maksud dalam definisi di atas bisa berupa gambar manusia, hewan ,maupun tulisan. Pada proses pembuatannya, pembuat animasi atau lebih dikenal animator harus menggunakan logika berfikir untuk menentukan alur gerak suatu objek dari

keadaan akhir objek tersebut. Perencanaan yang matang dalam perumusan alur gerak berdasarkan logika yang tepat akan menghasilkan animasi yang menarik untuk disaksikan. Untuk membuat satu durasi animasi membutuhkan jumlah frame (gambar) yang cukup banyak. Jumlah frame per detik (frame per second/fps) merupakan satuan yang di pergunakan untuk menunjukkan kualitas animasi yang akan dibuat.

3. METODE PENCINTAAN KARYA

3.1 Pemilihan Alat dan Bahan

Dalam pembuatan iklan layanan masyarakat bahaya sampah plastik ini, dibutuhkan beberapa alat dan bahan yang memiliki kegunaan masing.

3.1.1 Pengolahan Grafis

Adobe Illustrator merupakan software pengolahan grafis yang dikembangkan oleh Adobe Inc. Software ini sudah sangat populer di dunia karena bersahabat dengan software adobe lainnya.

3.1.2 Pembuatan Animasi

Adobe Flash CS3 Profesional merupakan salah satu produk dari Adobe inc. yang merupakan program pembuat animasi yang terintegrasi. Sekarang ini Adobe Flash CS3 menjadi salah satu program populer untuk pengembangan animasi.

3.1.3 Pengolahan Video

Adobe Premiere Pro CS3 merupakan salah satu software pengolah video yang sangat populer dan sudah diakui kecanggihannya. Kelengkapan fasilitas dan kemampuannya yang luar biasa dalam mengolah video, menjadikan software ini banyak dipakai oleh prouction house, karena keberadaannya benar-benar mampu membantu dan memudahkan pemakai dalam menyelesaikan pekerjaan.

3.1.4 Pengolahan Audio

Audio merupakn komponen yang sangat penting dalam film, karena dengan audio yang bagus dapat memberikan kesan yang menarik dalam sebuah film tersebut. Cool Edit Pro merupakan sebuah software pengolahan audio yang cukup populer karena dikenal mudah dalam pengoperasianya serta tool-tool yang cukup lengkap membuat software ini menjadi pilihan.

3.1.5 Notebook

Notebook atau laptop menjadi alat yang paling utama dalam pembuatan video iklan layanan masyarakat bahaya sampah plastik ini, spesifikasi dari notebook tersebut, adalah:

- Processor : Intel Core i5
- Memory : 4 GB RAM
- OS : Microsoft Windows Home Premium 64-bit
- VGA : Ati Mobility Radeon 4GB

- Hard disk : 500 GB
- Monitor : 16.0” 1920x1080 Full HD LED

Teknik dan Proses Berkarya

Dalam menciptakan sebuah karya video iklan layanan masyarakat, membutuhkan tahap – tahap tertentu, tidak hanya pada penguasaan software akan tetapi teknik pendukung lainnya agar karya yang dihasilkan bisa maksimal. Tahap-tahap yang biasa digunakan dalam menciptakan video iklan atau film adalah tahap Pra Produksi, tahap Produksi dan tahap Pasca Produksi.

3.2.1 Pra Produksi

Tahap pra produksi adalah tahap pertama dalam pembuatan film/animasi. Pada tahap ini dilakukan sejumlah persiapan pembuatan film. Antara lain ide cerita dan sinopsis cerita.

3.2.2 Produksi

Tahap Produksi adalah salah satu tahap dalam pembuatan film. Pada tahap ini barulah penulis membuat dari modelling karakter hingga pembuatan animasi. Dalam tahap ini penulis membuat storyboard, desain karakter, animasi hingga record sound yang dibutuhkan.

3.2.3 Pasca Produksi

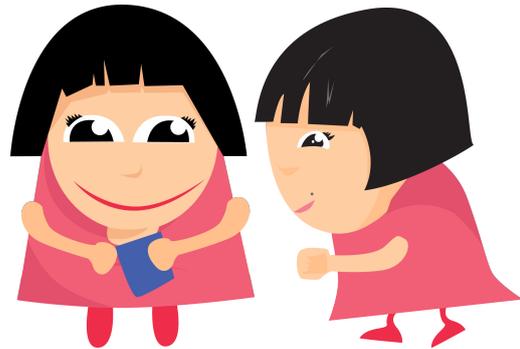
Pasca produksi adalah tahanan dimana semua proses produksi telah selesai dikerjakan. Tahap pasca produksi disebut juga tahap finishing. Dalam tahap

ini penulis melakukan compositing dan packaging.

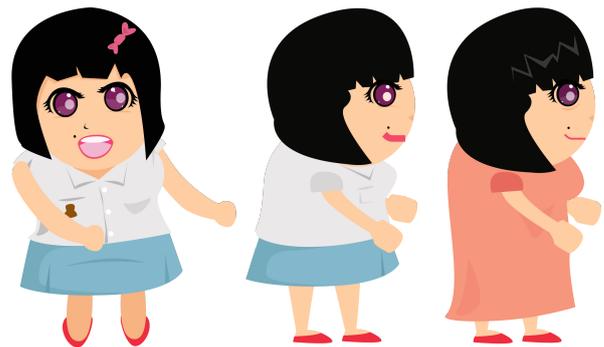
4. HASIL KARYA

4.1 Karakter

Dalam video iklan ini penulis membuat beberapa karakter. Antara lain :



Gambar 4.1 tokoh 01 kecil



Gambar 4.2 Tokoh 02

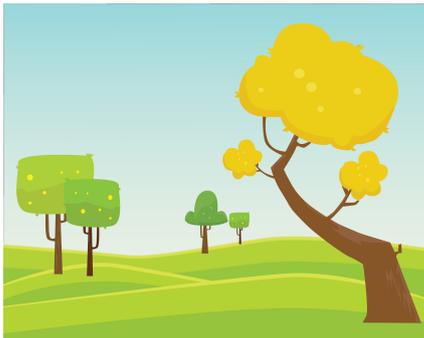
4.1.1 Deskripsi

Dalam video iklan layanan masyarakat ini terdapat 5 tokoh manusia dan 1 karakter anjing sebagai pendukung. Tokoh yang pertama adalah tokoh utama dalam cerita ini, yaitu seorang gadis kecil yang berambut sebau dengan baju berwarna pink. Tokoh yang kedua adalah seorang remaja cantik yang tidak lain adalah tokoh gadis kecil yang telah beranjak dewasa. Karena cerita ini menceritakan kronologi, maka satu

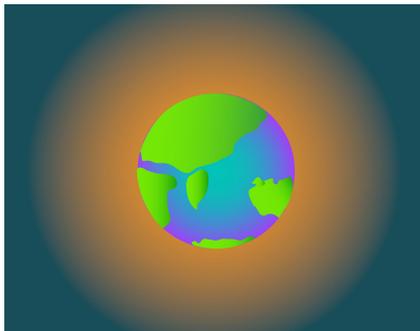
tokoh dibuat menjadi beberapa karakter sesuai perubahan usia tokoh mulai dari anak-anak sampai lanjut usia.

4.2 Ilustrasi background

Pembuatan latar telah disesuaikan dengan cerita yang dimainkan agar kesan yang ingin disampaikan lebih kuat. Beberapa latarnya adalah :



Gambar 4.10 Desain taman



Gambar 4.12 desain antariksa

4.2.1 Deskripsi

Dalam video iklan ini penulis menggunakan beberapa latar sesuai dengan skenario yang telah dibuat. Misalnya di taman karena taman identik dengan pepohonan yang banyak sehingga sesuai dengan tema iklan ini yaitu peduli lingkungan hidup. Juga bumi yang terlihat dari antariksa di sini akan diilustrasikan jika suatu saat bumi penuh dengan sampah. Sehingga dengan pemilihan latar

yang tepat pesan yang ingin disampaikan bisa tersampaikan dengan baik.

4.3 Animasi

Dalam pembuatan animasi. Penulis menggunakan beberapa teknik agar tidak terkesan monoton. Antara lain sebagai berikut :



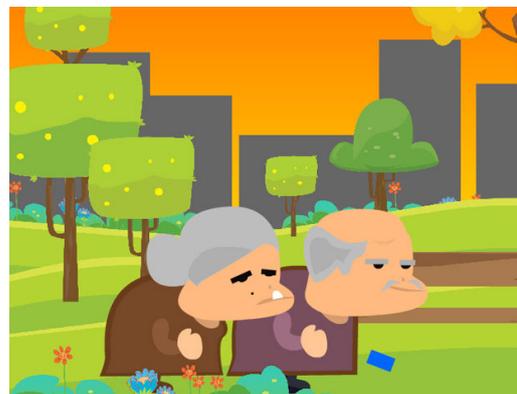
Gambar 4.23 Scene 11

4.3.1 Deskripsi

Seperti halnya dengan video animasi lainnya, video animasi iklan ini juga terdapat animasi seperti animasi karakter, gambar latar, animasi teks, dan lain sebagainya. Namun animasi yang paling sering muncul adalah animasi tokoh berjalan.

4.4 Penggabungan Audio dan Video

Pada tahap inilah video dan audio digabungkan agar menjadi cerita yang utuh



Gambar 4.48 Scene 16

4.4.1 Deskripsi

Video animasi ini berdurasi 1.50 menit dengan bentuk animasi 2d dan menggunakan banyak sekali warna dan kelihatan sangat atraktif dan meriah.

4.5 Pengemasan Produk

Packaging atau mengemas adalah proses dimana suatu produk dikemas untuk dipublikasikan. Pada tahap ini penulis membuat desain cover CD. Setelah itu hasil dari video animasi yang telah selesai dibuat disimpan dalam media penyimpanan CD/DVD untuk dipublikasikan.

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Iklan di televisi merupakan alat yang sangat efektif untuk menyampaikan sebuah pesan. Oleh karena itu memilih iklan layanan masyarakat Bahaya Sampah Plastik dalam bentuk video animasi adalah pilihan jitu dalam menyampaikan sebuah pesan kepada masyarakat, apalagi dengan video animasi kartun tentu sangat menarik minat anak-anak untuk melihatnya. Sehingga anak usia dini bisa mengerti bahaya sampah plastik.

5.2 Saran

Dalam membuat iklan dalam bentuk animasi dibutuhkan ketekunan dan kesabaran dalam proses pembuatannya serta selalu memperhatikan pesan yang ingin

disampaikan. Oleh karena itu penulis sarankan kepada pembaca bila ingin membuat sebuah iklan animasi harus memperhatikan tujuan pembuatan iklan itu sendiri, tidak hanya dari segi estetika saja.

DAFTAR PUSTAKA

1. Sucipto, Dani. 2012. *Teknologi Pengolahan Daur Ulang Sampah*. Yogyakarta: Gosyen Publishing.
2. Rohanto, Uun. 2010. *Buku Lengkap Belajar Desain Grafis*. Yogyakarta: Mediakom
3. Andi, 2009. *55 Kreasi Populer Animasi Cantik dengan Adobe Flash*. Yogyakarta: MADCOMS
4. <http://id.wikipedia.org/wiki/Sampah>, diakses tanggal 9 Desember 2013
5. <http://www.isomwebs.net/2013-04/pengertian-sampah-plastik/>, diakses tanggal 9 Desember 2013
6. <http://www.kawankumagz.com/read/9-bahaya-sampah-plastik>, diakses tanggal 10 Desember 2013
7. <http://animasikuu.wordpress.com/topik/12-prinsip-animasi/munculnya-12-prinsip-animasi/>, diakses tanggal 15 Desember 2013
8. [http://archigakiarataka.blogspot.com/2012/03/tahap-tahap memproduksi-videofilmiklan.html](http://archigakiarataka.blogspot.com/2012/03/tahap-tahap-memproduksi-videofilmiklan.html), diakses tanggal 24 Desember 2013