

LAPORAN PROYEK AKHIR

Iklan Layanan Masyarakat

Damailah Negeriku Bersatulah Indonesiaku

Yustian Hafidh Setiawan

Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro Semarang

Jl. Nakula I No 5-11 Semarang 50131

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

ABSTRAK

Konflik berasal dari kata kerja Latin *configere* yang berarti saling memukul. Secara sosiologis, konflik diartikan sebagai suatu proses sosial antara dua orang atau lebih dimana salah satu pihak berusaha menyingkirkan pihak lain dengan menghancurkannya atau membuatnya tidak berdaya. Konflik disebabkan oleh perbedaan ciri-ciri yang dibawa individu dalam suatu interaksi. Perbedaan tersebut diantaranya adalah menyangkut kepandaian, pengetahuan, adat istiadat, keyakinan, dan lain sebagainya. Persatuan dan kesatuan sendiri berasal dari kata satu yang berarti utuh atau tidak terpecah-belah. Persatuan dan kesatuan mengandung arti “bersatunya corak yang beraneka ragam menjadi satu kebulatan yang utuh dan serasi. Persatuan berarti kumpulan dari berbagai komponen yang membentuk menjadi satu. Sedangkan Kesatuan hasil kumpulan tersebut yang telah menjadi satu dan utuh. Sehingga kesatuan erat hubungannya dengan keutuhan. Iklan layanan masyarakat adalah iklan yang menyajikan pesan-pesan sosial yang bertujuan untuk membangkitkan kepedulian masyarakat terhadap sejumlah masalah yang harus mereka hadapi, yakni kondisi yang bisa mengancam keselarasan dan kehidupan umum. ILM harus memperhatikan aspek verbal dan visual yang mampu menarik perhatian, mudah dipahami, dan kemampuan untuk mempengaruhi persepsi, seperti aspek visual yaitu cara penggambaran melalui ilustrasi atau gambar yang dapat bersifat ikonik, indeksikal maupun simbolis. Animasi adalah suatu rangkaian gambar diam dengan jumlah yang banyak, bila kita proyeksikan akan terlihat seolah – olah hidup seperti yang pernah kita lihat film kartun di televisi maupun dilayar lebar jadi Animasi kita simpulkan menghidupkan benda diam diproyeksikan menjadi bergerak. Nasionalisme adalah suatu sikap politik dari masyarakat suatu bangsa yang mempunyai kesamaan kebudayaan, dan wilayah serta kesamaan cita-cita dan tujuan.

Kata kunci : konflik, persatuan dan kesatuan, iklan layanan masyarakat, animasi, nasionalisme

ABSTRAK

The conflict comes from the Latin verb *confingere* which means the mutual spanking. In sociological, conflict is defined as a social process between two or more persons whereby one party tried to get rid of the other party with the destroy it or make it powerless. The conflict effected by the difference in traits that brought individuals in an interaction. The differences among them are concerns the intelligence, knowledge, customs, beliefs, and so on. The Union and the Union itself comes from the word which means the one intact or not divided. Unity and unified contains the meaning of "the unity of the diverse schemes into one harmonious whole and roundness. Unified means the Assembly of the various components that make up into one. While the results of the Assembly of the Union have become one and intact. So the unity of closely related to wholeness. Public service advertisements are ads that presents social messages that aim to raise awareness of a number of problems that must be faced, namely the condition that could threaten the harmony and common life. ILM should be paying attention to verbal and visual aspects are able to attract attention, it is easy to understand, and the ability to influence perception, visual aspects and aspects such as that is how the portrayal through illustrations or images that may be iconic, symbolic or indeksikal. Animation is a series of still images in inbeethwin with great numbers, if we map out will look like – sports live, as we have ever seen the film – cartoon movie in television or blockbuster movie so we conclude the Animation animate objects projected into a silent move. Nationalism is a political stance of the people of a nation that has a similarity of culture, and the region as well as in common ideals and objectives.

keywords : conflict, unity and oneness, public service advertisements, animations,
nationalism

1. Pendahuluan

Nusantara merupakan istilah yang dipakai untuk menggambarkan wilayah yang membentang dari Sumatera sampai Papua, yang sekarang sebagian besar merupakan wilayah negara Indonesia. Indonesia sudah terkenal sejak dahulu dengan keberanekaragaman.

Indonesia terdapat banyak sekali adat dan budaya yang mengakar di setiap daerah dan suku di Indonesia. Indonesia adalah negara hukum yang senantiasa mengutamakan hukum sebagai landasan dalam seluruh aktivitas negara dan masyarakat. Jadi, semua pelanggaran yang dilakukan oleh rakyat Indonesia harus diputuskan dan berlandaskan oleh hukum tanpa terkecuali serta tidak memihak pada salah satu pihak atau yang biasa dikenal dengan kata adil.

Nasionalisme Indonesia telah dibentuk dalam perjalanan sejarah yang pokok yang berakar dalam adat-istiadat dan kebudayaan. nasionalisme Indonesia tersusun dalam kesatuan majemuk tunggal yaitu kesatuan sejarah, yaitu bangsa

Indonesia tumbuh dan berkembang dalam suatu proses sejarah.

2. Konsep Berkarya / Landasan Teori

1.1.1 Persatuan

Arti persatuan secara morfologi bisa diartikan sebagai suatu hasil dari perbuatan. Adapun dari kamus bahasa Indonesia yang berarti bergabung menjadi satu. Dalam konteks kebangsaan, persatuan bisa diartikan sebagai perkumpulan segala yang ada di dalam bangsa tersebut, baik yang suku, ras, budaya dan lain-lain. Seperti kita ketahui bahwa negara Indonesia mempunyai beraneka ragam budaya, ras, suku dan lain-lain. Indonesia memiliki sikap persatuan yang belum terdapat dalam masyarakatnya, namun bukan hanya persatuan yang diperlukan disini, tetapi rasa ingin bersatu juga harus ada dalam hati masyarakat Indonesia, yang pada waktu itu ingin lepas dari penjajahan bangsa lain. Dengan demikian, persatuan menjadi peran penting dalam hal mencapai kemerdekaan suatu negara. Persatuan berarti perkumpulan dari berbagai komponen yang membentuk menjadi satu. Sedangkan Kesatuan hasil perkumpulan tersebut yang telah

menjadi satu dan utuh. Sehingga kesatuan erat hubungannya dengan keutuhan. Persatuan dan kesatuan sendiri berasal dari kata satu yang berarti utuh atau tidak terpecah-belah. Persatuan dan kesatuan mengandung arti “Bersatunya macam-macam corak yang beraneka ragam menjadi satu kebulatan yang utuh dan serasi .

Makna persatuan Indonesia adalah suatu sifat dan situasi yang di negara Indonesia harus sesuai dengan hakikat satu. Yang berarti sifat dan keadaan yang satu itu harus mutlak, tidak dapat dibagi, sehingga bangsa Indonesia merupakan Negara yang merdeka, baik dari segi sifat maupun keadaannya, dan terpisah dari Negara lain (Indonesia harus menentukan dan mengatur sendiri segala yang ada dalam Negara, tanpa campur tangan dari keterlibatan Negara lain, dalam kata lain adalah “tidak terjajah”.

Persatuan dikembangkan atasa dasar “Bhinneka Tunggal Ika” yang memiliki cakupan makna yang luas dan dibangun dari perbedaan. Memajukan pergaulan demi kesatuan dan persatuan bangsa yang merdeka, berdaulat, adil dan makmur, sesuai dengan UUD 1945 yang menyatakan “dan perjuangan

pergerakan kemerdekaan Indonesia telah sampailah kepada saat yang berbahagia, dengan selamat sentosa, yang mengantarkan rakyat Indonesia ke depan pintu gerbang kemerdekaan Negara Indonesia, yang bersatu, berdaulat, adil dan makmur”. Pendapat lain menyebutkan bahwa syarat bangsa adalah kehendak / keinginan untuk bersatu ada dalam hati masyarakat, maka yang menjadi bangsa yaitu suatu gerombolan / kelompok manusia yang mau bersatu dan merasa dirinya bersatu.

Dengan demikian, persatuan juga memiliki makna yaitu bersatunya bermacam-macam budaya, suku, agama dan lain-lain yang beraneka ragam menjadi satu kebulatan baik dalam cita-cita untuk mencapai kemerdekaan. Maupun kebulatan dalam bertekad ingin menjadi bangsa yang maju. Selain itu persatuan Indonesia, juga , mempunyai tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mewujudkan perdamaian abadi dan keadilan sosial.

2.1.1.2 Persatuan sebagai Sumber Nilai

Bagi bangsa Indonesia, yang dijadikan sebagai sumber nilai dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara adalah Pancasila. Ini berarti bahwa seluruh tatanan

kehidupan masyarakat, bangsa, dan Negara yang menggunakan Pancasila sebagai dasar moral atau norma dan tolok ukur tentang baik buruk dan benar salahnya sikap, perbuatan, dan tingkah laku bangsa Indonesia. Sebagai sumber nilai, persatuan Indonesia dapat dijabarkan antara lain:

1. Persatuan dan kesatuan dalam arti ideologis, ekonomi, politik, sosial-budaya, dan keamanan.
2. Manifestasi paham kebangsaan yang memberi tempat bagi keragaman budaya atau etnis.
3. Menghargai keseimbangan antara kepentingan pribadi dan masyarakat.
4. Menjunjung tinggi tradisi kejujuran dan kerelaan untuk berkorban dan membela kehormatan bangsa dan Negara.
5. Adanya nilai patriotik serta penghargaan rasa kebangsaan sebagai realitas yang dinamis.

Selain itu, jika dikaji melalui pemahaman metafisis, persatuan Indonesia berupa pengakuan terhadap hakikat satu yang secara mutlak tidak dapat dibagi sehingga seluruhnya merupakan suatu keseluruhan dan

keutuhan, dimana nilai-nilai tersebut meliputi:

1. Persatuan Indonesia adalah persatuan bangsa yang mendiami wilayah Indonesia.
2. Bangsa Indonesia adalah persatuan suku-suku bangsa yang mendiami wilayah Indonesia.
3. Pengakuan terhadap perbedaan suku bangsa (etnis) dan kebudayaan bangsa yang memberikan arah dalam pembinaan kesatuan bangsa.

2.1.1.3 Prinsip Persatuan dan Kesatuan

Persatuan dan Kesatuan merupakan keadaan yang menggambarkan kemajemukan bangsa Indonesia yang terdiri atas keberagaman komponen namun mampu membentuk suatu kesatuan yang utuh, yang mana setiap komponen dihormati dan menjadi bagian integral dalam satu sistem kesatuan bangsa dan Negara Indonesia.

Prinsip-prinsip persatuan dan kesatuan dari keberagaman di Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Prinsip Bhineka Tunggal Ika

Prinsip ini mengharuskan kita mengakui bahwa bangsa Indonesia merupakan bangsa yang terdiri dari berbagai suku,

bahasa, agama dan adat kebiasaan yang majemuk. Hal ini mewajibkan kita bersatu sebagai bangsa Indonesia.

2. Prinsip Nasionalisme Indonesia

Kita mencintai bangsa kita, tidak berarti bahwa kita mengagung-agungkan bangsa kita sendiri. Nasionalisme Indonesia tidak berarti bahwa kita merasa lebih unggul daripada bangsa lain. Kita tidak ingin memaksakan kehendak kita kepada bangsa lain, sebab pandangan semacam ini hanya mencelakakan kita. Selain tidak realistis, sikap seperti itu juga bertentangan dengan sila Ketuhanan Yang Maha Esa dan Kemanusiaan yang adil dan beradab.

3. Prinsip Kebebasan yang Bertanggungjawab

Manusia Indonesia adalah makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa. Ia memiliki kebebasan dan tanggung jawab tertentu terhadap dirinya, terhadap sesamanya dan dalam hubungannya dengan Tuhan Yang Maha Esa.

4. Prinsip Wawasan Nusantara

Dengan wawasan itu, kedudukan manusia Indonesia ditempatkan dalam kerangka kesatuan politik, sosial, budaya, ekonomi, serta pertahanan keamanan. Dengan wawasan itu manusia Indonesia merasa satu, senasib, sebangsa dan setanah air, serta mempunyai satu tekad dalam mencapai cita-cita pembangunan nasional.

5. Prinsip Persatuan Pembangunan

Demi untuk Mewujudkan Cita-cita Reformasi. Dengan semangat persatuan Indonesia kita harus dapat mengisi kemerdekaan serta melanjutkan menuju masyarakat yang adil dan makmur.

2.1.1.4 Sikap yang Menjunjung Nilai-Nilai Persatuan Indonesia

Menjunjung tinggi nilai-nilai persatuan Indonesia sesuai dengan sifat ideologi Pancasila yang terbuka berarti mengharuskan setiap warga Negara Indonesia agar tetap mempertahankan keutuhan dan tegak kokohnya Negara Kesatuan Republik Indonesia. Sebagai masyarakat Indonesia, haruslah disadari bahwa Negara kesatuan ini memiliki

berbagai keanekaragaman dari segi agama, budaya, ras, suku, dan sebagainya yang harus ditempatkan secara proporsional. Oleh sebab itu, jika terjadi masalah atau konflik kepentingan, sudah seharusnya kepentingan bangsa dan negara diletakkan di atas kepentingan pribadi, kelompok, dan daerah/ golongan. Sikap dan perilaku positif menjunjung tinggi nilai-nilai persatuan Indonesia sehubungan dengan Pancasila sebagai ideologi terbuka dapat ditunjukkan antara lain:

1. Sanggup dan rela berkorban untuk kepentingan bangsa dan negara jika suatu saat diperlukan.
2. Mencintai tanah air dan bangga terhadap bangsa dan Negara Indonesia.
3. Mengembangkan persatuan Indonesia atas dasar Bhineka Tunggal Ika.
4. Memajukan pergaulan demi persatuan dan kesatuan bangsa, dan lain sebagainya.

2.1.1.5 Sikap yang Mengancam

Berikut ini adalah beberapa sikap yang dapat mengancam persatuan bangsa dan harus dihindari dalam usaha menumbuhkan nasionalisme.

1. Sukuisme (primordialisme)

Sukuisme adalah paham yang mengagung-agungkan suku bangsa sendiri dan tidak menghargai suku bangsa lain. Primordialisme adalah paham yang memandang daerah asalnya lebih baik dari daerah lain.

2. Provinsialisme (kedaerahan adalah paham)

Sikap provinsialisme adalah sikap yang hanya mementingkan provinsi/daerahnya tanpa memperhatikan kepentingan nasional.

3. Chauvinisme

Chauvinisme adalah paham yang memandang rendah bangsa lain (nasionalisme yang sempit). Chauvinisme mengakibatkan penjajahan dari satu bangsa ke bangsa lain.

4. Ekstremisme

Paham ekstremisme/keyakinan yang sangat kuat terhadap suatu pandangan yang melampaui batas kewajaran dan bertentangan dengan hukum yang berlaku. Paham

ekstremisme sering menggunakan cara/gerakan yang bersifat keras dan fanatik.

2.1.1.6 Penerapan Nilai-Nilai

penerapan nilai persatuan :

a. Bidang Pendidikan

Pendidikan adalah salah satu piranti membentuk kepribadian. Penanaman kepribadian yang baik harus dilakukan sejak dini. Terutama penanaman rasa cinta tanah air dan rasa persatuan dan kesatuan sebagai bangsa Indonesia. Kepribadian yang baik para penerus bangsa akan menentukan nasib dan kemajuan Indonesia di masa mendatang. Nilai-nilai Pancasila harus ditanamkan kuat pada generasi-generasi penerus bangsa. Tujuan pendidikan nasional adalah menciptakan manusia yang berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab.

b. Ilmu pengetahuan dan teknologi

Iptek harus memenuhi etika ilmiah, yang paling berbahaya adalah yang menyangkut hidup mati, orang banyak, masa depan, hak-hak manusia dan lingkungan hidup. Di samping itu, Ilmu

pengetahuan dan teknologi di Indonesia harus sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Karena Iptek pada dasarnya untuk kesejahteraan umat manusia. Nilai-nilai Pancasila sila ketiga jika dirinci dalam etika yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan dan teknologi, adalah sebagai berikut :

1. Sumber ilmiah sebagai sumber nasional bagi warga negara seluruhnya. Pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi mendahulukan urusan negara.
2. Alokasi pemerataan sumber dan hasilnya.
3. Pentingnya individualitas dan kemanusiaan dalam catur darma ilmu pengetahuan, yaitu penelitian, penerapan, dan pengamalannya.
4. Persaingan IPTEK tidak untuk saling menjatuhkan satu sama lain. Namun penemuan – penemuan baru yang membantu kegiatan manusia dan mempermudah pekerjaan manusia adalah untuk satu tujuan yakni guna kemajuan Negara Indonesia .

2.1.2 Landasan tentang Jenis Karya

2.1.2.1 Multimedia

Multimedia diambil dari kata multi dan media. Multi berarti banyak dan media berarti media atau perantara. Multimedia adalah gabungan dari beberapa unsur yaitu teks, grafik, suara, video dan animasi yang menghasilkan presentasi yang menakjubkan. Multimedia juga mempunyai komunikasi interaktif yang tinggi. Bagi pengguna komputer multimedia dapat diartikan sebagai informasi komputer yang dapat disajikan melalui audio atau video, teks, grafik dan animasi. Disini dapat digambarkan bahwa multimedia adalah suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik.

Multimedia digunakan untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link yang memungkinkan melakukan gaya, berinteraksi, dan berkomunikasi. Dalam definisi ini terkandung tiga

komponen penting multimedia yaitu harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar, harus ada link yang menghubungkan pemakai dengan informasi, harus ada alat navigasi yang membantu pemakai menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung.

Multimedia menyediakan tempat kepada pemakai untuk mengumpulkan, memproses dan mengkomunikasikan informasi dengan ide. Jika salah satu komponen tidak ada, bukan multimedia dalam arti luas. Misalnya, jika tidak ada komputer untuk berinteraksi maka itu namanya media campuran, bukan multimedia. Kalau tidak ada alat navigasi yang memungkinkan untuk memilih jalannya suatu tindakan maka itu namanya film, bukan multimedia. Demikian juga kita tidak mempunyai ruang untuk berkreasi dan menyumbangkan ide sendiri, maka nama televisi, bukan multimedia. Dari beberapa definisi di atas, maka multimedia ada yang online (Internet) dan

multimedia ada yang offline (tradisional).

Multimedia juga merupakan kombinasi dari komputer dan video. sebagai kombinasi dari tiga elemen, yaitu suara, gambar, dan teks. Multimedia dapat digunakan sebagai alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video.

Dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan dari beberapa elemen informasi yang dapat berupa teks, gambar, suara, animasi, dan video. Program multimedia biasanya bersifat interaktif.

Multimedia terbagi menjadi dua kategori yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan, contohnya: TV dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang

dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif aplikasi game, dan lain-lain. Perkembangan teknik film animasi yang terus berkembang dengan gaya dan ciri khas masing-masing pembuat di berbagai Negara di eropa, di Amerika dan negara di Asia. Terutama di Jepang, film kartun berkembang cukup pesat di sana, hingga pada dekade tahun ini, menguasai pasaran film animasi kartun dengan ciri dan gayanya yang khas

2.1.2.2 Unsur-Unsur Dalam Multimedia

1. Teks

Teks merupakan sebuah kata atau kalimat, yang berisikan dengan huruf angka, ataupun special karakter. Teks dapat berbentuk dalam segala macam contohnya paragraph, bait, puisi, surat, narasi dan lain sebagainya. Dalam multimedia text merupakan data yang mudah disimpan, mudah di

edit, minimalis ataupun simple, juga umumnya berukuran kecil karena kebutuhan akan text bergantung pada pemakai dan aplikasi yang digunakan. Menurut saya di dalam dunia yang serba canggih ini kebutuhan akan text akan tetap ada, karena teks diperlukan untuk apapun, contohnya dalam bermain game kita pasti membutuhkan petunjuk-petunjuk yang di dalam bentuk text deskripsikan.

Teks mempunyai berbagai extension / format diantaranya adalah Format .txt, format ini dapat dibuat dengan menggunakan notepad.Format.Org, format ini dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi open office.Format .doc ataupun .docx dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi Microsoft office, untuk membuat format .docx dibutuhkan minimal Microsoft Office 2007.

2. Gambar

Gambar merupakan kumpulan spektrum-spektrum warna yang membentuk menjadi sesuatu / membentuk sesuatu, ataupun kumpulan garis yang saling

membentuk sesuatu sehingga bisa ditampilkan visual.

Penggunaan multimedia lebih menarik dibandingkan dengan teks, karena gambar mempunyai nilai visual lebih dibanding dengan text. Selain itu, gambar juga dapat menyajikan data dalam bentuk yang lebih ringkas.

Gambar mempunyai banyak format, diantaranya BitMap, JPEG, PNG, GIF, TIFF dan lain sebagainya. Kualitas Gambar yang paling tinggi dan bagus adalah bitmap.

3. Audio

Audio adalah Gelombang bunyi suara yang dapat didengar oleh indera Pendengar. Audio mempunyai berbagai format dalam multimedia, diantaranya AIFF, MP3, WAV, Midi, AU, IRK, dan lain sebagainya.

4. Video Audio Visual

Video Audio Visual merupakan Teknologi yang bisa menangkap, merekam, mentransmisi gambar bergerak ataupun pemrosesan sinyal elektronik mewakili gambar

bergerak beserta audio, ibaratnya seperti penggabungan antara unsur gambar dan audio dalam multimedia, dan bisa merealisasikannya dalam berbagai format di multimedia, di antaranya AVI, FLV, MP4, MKV, 3GP, MOV, MPEG, RMVB dan lain sebagainya.

5. Animasi

Animasi merupakan suatu teknologi yang hampir mirip dengan video, yaitu suatu teknik untuk memproses gambar bergerak beserta audio, atau gambar berurutan sehingga penonton merasakan adanya ilusi gerakan. Animasi tidak mempunyai format baku, Menurut saya, karena animasi merupakan penggabungan dari banyak unsur multimedia antara video audio, juga gambar. Karena penggabungan ketiga itu semua animasi tidak mempunyai format baku.

2.1.2.3 Pengembangan Multimedia

1. Konsep

Menentukan tujuan yang meliputi: Tujuan Aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan, dan lain-lain), Identifikasi Pengguna

(Users), Bentuk Aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain), Spesifikasi Umum (ukuran aplikasi, dasar perancangan, target yang ingin dicapai, dan lain-lain).

2. Desain

Desain (perancangan) adalah membuat spesifikasi secara rinci mengenai struktur aplikasi multimedia yang akan dibuat, kebutuhan bahan(material) untuk aplikasi. Spesifikasi dibuat cukup rinci sehingga pada tahap berikutnya, pembuatan tidak dibutuhkan keputusan baru, melainkan menggunakan apa yang telah ditetapkan pada tahap disain. Namun demikian, sering terjadi penambahan atau pengurangan bahan, pada awal pengerjaan multimedia.

3. Pengumpulan Material

Melakukan pengumpulan bahan (material) seperti: clipart, image, animasi, audio, berikut pembuatan grafik, foto, audio, dan lain-lain yang diperlukan untuk tahap berikutnya. Bahan yang diperlukan dalam multimedia dapat diperoleh dari sumber-

sumber seperti: *library*, bahan yang sudah ada pada pihak lain, atau pembuatan khusus yang dilakukan oleh pihak luar. Pengumpulan material dapat dilakukan paralel dengan tahap pembuatan (*assembly*).

4. Tahap Pembuatan (*Assembly*)

Tahap pembuatan (*assembly*) merupakan tahap dimana seluruh objek multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi berdasarkan flow chart, storyboard, struktur navigasi atau diagram objek yang berasal dari tahap disain. Dapat menggunakan perangkat lunak authoring yang mempunyai fitur pembuatan flow chart dan disain, misal: *Microsoft Frontpage*, *Macromedia*, dan lain-lain.

5. Testing

Tahap testing dilakukan setelah tahap pembuatan dan seluruh bahan (material) telah dimasukkan. Biasanya pada tahap awal dilakukan testing secara modular untuk memastikan apakah hasilnya seperti yang

diinginkan. Aplikasi yang telah dihasilkan harus dapat berjalan dengan baik di lingkungan pengguna (klien), dimana pengguna dapat merasakan adanya kemudahan dan manfaat dari aplikasi tersebut serta dapat menjalankan sendiri terutama untuk aplikasi yang interaktif.

6. Distribusi

Bila aplikasi multimedia akan digunakan dengan mesin penggandaan *floppy disk*, *CD-ROM*, *tape*, atau distribusi dengan jaringan sangat diperlukan. Tahap distribusi juga merupakan tahap evaluasi terhadap suatu produk multimedia, diharapkan akan dapat dikembangkan sistem multimedia yang lebih baik di kemudian hari.

2.1.2.4 Iklan Layanan Masyarakat

Iklan adalah pemberitahuan kepada khalayak ramai mengenai barang atau jasa yang dijual, dipasang di media massa. Dalam sebuah kampanye sosial, salah satu media yang digunakan adalah iklan layanan masyarakat, dimana sebuah iklan yang dibuat oleh suatu

perusahaan periklanan dengan tempat dan waktu yang disediakan oleh media massa. Iklan pada dasarnya adalah produk kebudayaan massa. Produk kebudayaan masyarakat industri yang ditandai oleh produksi dan konsumsi massal. Kepraktisan dan pemuasan jangka pendek antara lain merupakan nilai-nilai kebudayaan massa, artinya massa dipandang tidak lebih dari sekedar konsumen. Hubungan antara produsen dan konsumen adalah hubungan komersial semata saja, interaksinya tidak ada fungsi selain memanipulasi suatu kesadaran dan perilaku konsumen. Jenis iklan yang dipaparkan diatas adalah jenis iklan komersial, kedua non komersial atau biasa disebut iklan layanan masyarakat

2.1.2.5 Kriteria Iklan

Ada beberapa kriteria yang dapat digunakan untuk menentukan sebuah iklan tertentu merupakan iklan layanan masyarakat atau bukan, antara lain:

1. Tidak komersil.
2. Tidak bersifat keagamaan.
3. Tidak bersifat politis.
4. Berwawasan nasional.

5. Diperuntukkan untuk semua lapisan masyarakat.
6. Diajukan oleh organisasi yang telah diakui dan diterima.
7. Dapat diiklankan.
8. Mempunyai dampak dan kepentingan tinggi sehingga patut memperoleh dukungan media lokal maupun nasional.

Dalam sebuah iklan layanan masyarakat tentu terkandung sebuah pesan iklan, yaitu ide atau berita yang ingin dikomunikasikan kepada khalayak ramai.

Beberapa hal yang patut diperhatikan dalam penyusunan pesan iklan tersebut ialah :

1. Daya tarik rasional untuk membangkitkan kepentingan diri audiens yang menunjukkan bahwa produk tersebut akan menghasilkan manfaat yang dikatakan.
2. Daya tarik emosional untuk membangkitkan emosi positif atau negatif yang dapat memotivasi audiens. Daya tarik emosional positif misalnya humor, cinta dan kebahagiaan.

- daya tarik negatif misalnya malu, rasa takut, dan rasa bersalah.
3. Daya tarik moral lebih diarahkan kepada perasaan audiens tentang apa yang benar dan apa yang baik.
 - a. Struktur pesan : tingkat keefektifan suatu pesan tergantung dari struktur dan isinya. struktur iklan yang baik adalah dapat memberi pernyataan dan membiarkan audiens menarik kesimpulan sendiri.
 - b. Format pesan : Format pesan yang dibuat komunikator harus menyolok. Bila disiarkan melalui televisi, maka semua elemen tersebut ditambah dengan bahasa tubuh (isyarat non verbal) yang direncanakan.
 - c. Sumber pesan : Dampak pesan yang dirasakan oleh audiens juga dipengaruhi oleh penerimaan audiens terhadap pengirim pesan. Pesan – pesan yang berasal dari sumber terpercaya sifatnya lebih persuasif.
 - d. Keahlian : suatu pengetahuan khusus yang nampak dimiliki oleh komunikator yang mendukung pesan yang disampaikan.
 - e. Sifat terpercaya, dihubungkan audiens dengan seberapa objektif dan jujur nya sumber tersebut menurut audiens.
 - f. Sifat disukai merupakan daya tarik sumber pesan di mata audiens.

2.1.2.6 Elemen Iklan

Rossiter dan Percy mengatakan bahwa *“Processing responses are made to stimulus detail (elements) contained in the advertisement. This elements or stimuli depending on the advertising medium, can be pictures word (seen or heard), music or other special effect that comprise the various detail of the advertisement”*.

Ungkapan tersebut dapat diartikan bahwa proses untuk menanggapi itu terbentuk karena adanya rangsangan elemen yang ada dalam iklan. Elemen ini tergantung dari media iklan yang dipakai dan dapat berupa gambar, kata – kata yang terlihat, dan musik. Menjelaskan iklan televisi mempunyai beberapa elemen yang terdapat di dalamnya, yaitu :

1. *Video*

Persepsi yang ditimbulkan dari sebuah iklan televisi digunakan sebagai penghubung utama dari konsep iklan yang ada. elemen ini mencakup segala sesuatu yang terlihat pada layar.

2. *Audio*

Iklan pada televisi dan radio pada dasarnya memiliki dimensi audio yang sama, yaitu musik, suara dan efek suara (*sound effects*). Tapi tiga hal ini digunakan secara berbeda pada iklan di televisi karena berhubungan dengan gambaran visual.

3. *Talent*

Elemen yang paling penting dalam sebuah iklan adalah orang yang memerankan iklan tersebut. iklan audio – visual yang di televisi selain menggunakan kata – kata juga menggunakan gambar atau cerita supaya kelihatan lebih menarik, seperti seseorang untuk memerankan adegan yang terdapat dalam iklan yang menunjukkan manfaat, cara

kerja, kehebatan dan lain sebagainya supaya audiens mendapat informasi yang cukup.

4. *Props*

Hal yang paling penting dalam sebuah iklan adalah produk yang diiklankan. adegan, cerita, figur, musik dan lainnya digunakan hanyalah sebagai pendukung dalam menunjukkan keunggulan produk.

5. *Setting*

Dalam iklan televisi memerlukan tempat untuk pengambilan adegan. pemilihan tempat juga harus disesuaikan dengan jalan cerita sehingga iklan tampak lebih menarik.

6. *Lighting*

Pencahayaan iklan haruslah tepat supaya iklan tersebut menarik untuk dilihat. Selain itu penggunaan warna juga harus baik agar audiens tertarik akan pesan iklan.

7. *Pacing*

Elemen ini menjelaskan seberapa cepat atau seberapa

lambat. Ada beberapa pesan yang lebih baik disampaikan dengan kecepatan lambat, ada pula yang lebih baik disampaikan dengan kecepatan cepat.

3. Metode Penciptaan karya

Dalam pembuatan iklan layanan masyarakat tentang Nasionalisme ini. Dibutuhkan beberapa alat dan bahan yang memiliki kegunaan masing.

3.1.1 Alat

Beberapa alat yang digunakan untuk pembuatan iklan layanan masyarakat ini antara lain:

1. Notebook

Notebook atau laptop menjadi alat yang paling utama dalam pembuatan video iklan animasi ini, spesifikasi dari notebook tersebut, adalah:

Processor : Intel Core i3- 2330m
Memory : 6 GB RAM
OS : Microsoft Windows
7 Ultimate 64-Bit
VGA : NVIDIA Geforce Gt
520M 1GB
Hard disk : 500 GB
Monitor : 14.0" HD LED LCD

2. Headset

Selain komputer dan aplikasi yang diperlukan dalam proses editing, suara juga sangat diperlukan sebagai *backsound* yang sudah dibuat, kemudian akan diolah dalam software Adobe Premiere CS3. Dalam pengeditan suara ini penulis menggunakan alat berupa *headset*.

3. Software

- a. Adobe After effects CS3, sebagai software utama dalam pembuatan animasi 2 Dimensi. Digunakan dalam pengolahan animasi karakter, latar belakang dan efek.
- b. Adobe Premiere CS3, digunakan sebagai software penggabung sound dan hasil rendering Adobe After effects, sekaligus juga sebagai penentuan format akhir serta ukuran file.

4. Pembahasan

Iklan animasi ini dimulai dengan tampilan opening utama, kemudian dilanjutkan dengan menampilkan ulasan *cameo* yang didramatisir. Setelah itu barulah menampilkan karakter-karakter utama dalam iklan seperti pasangan yang memakai pakaian adat, pejuang kemerdekaan, kelompokdemonstran serta beberapa karakter-karakter *siloute*.

Desain karakter dibagi menjadi beberapa kelompok yakni yakni karakter dengan memakai pakaian adat, karakter pendemo, karakter pejuang dan karakter *siloute*. Masing-masing terdiri dari 5-10 karakter.

5. Kesimpulan

Dalam penyusunan Proyek Akhir yang berupa "Iklan layanan masyarakat animasi 2 dimensi" dengan dengan tema nasionalisme. Penulis menyimpulkan :

1. Animasi 2 dimensi mengenai Nasionalisme membantu dalam pembelajaran tentang pentingnya nilai-nilai sosial kepada generasi muda yang akhir-akhir ini memudar.
2. Tak hanya untuk generasi muda namun juga masyarakat luas dapat memahami nilai-nilai persatuan, moral dalam kehidupan berbangsa dan bernegara untuk mewujudkan negara Indonesia ini menjadi lebih baik lagi.

6. Saran

Saran penulis kepada pembaca agar Proyek Akhir ini dapat menjadi

panduan dan inspirasi yang terus dikembangkan :

1. Untuk lebih jelas dalam penjelasan materi dan simulasi tentang nilai nasionalisme perlu ditambahkan dengan sound rekaman suara.
2. Background pada media animasi 2 dimensi tentang tema nasional diharuskan juga menampilkan visualisasi animasi yang menarik agar audiens juga tertarik untuk melihatnya.

7. DAFTAR PUSTAKA

1. <https://id.wikipedia.org/wiki/Nusantara/>, diakses tanggal 2 Agustus 2015
2. <http://www.budayaindonesia.net/daftar-lengkap-nama-gambar-dan-asal-pakaian-adat-indonesia.html/>, diakses tanggal 2 Agustus 2015
3. <https://arifashkaf.wordpress.com/>, diakses tanggal 3 Agustus 2015
4. <https://arifashkaf.wordpress.com/demonstrasi/>, diakses tanggal 3 Agustus 2015
5. <http://m.okezone.com/Kampus/News/Kampus/Kita-Adalah-Satu/>, diakses 5 Agustus 2014

6. <http://putraarifxmmb.blogspot.com/p/engertian-Iklan.html>, diakses 12 Agustus 2014
7. <http://sosbud.kompasiana.com/Persatuan-Indonesia-5210.html>, diakses 14 Agustus
8. <http://jayboana.blogdetik.com/pengertian-multimedia/>, diakses 3 Agustus 2015
9. <http://jayboana.blogdetik.com/unsur-tahapan-multimedia/>, diakses 3 Agustus 2015
10. <http://www.docstoc.com/docs/131771/tentang-iklan/>, diakses tanggal 13 Agustus 2014
11. <http://www.docstoc.com/docs/131771/elemen-iklan/>, diakses tanggal 13 Agustus 2014
12. <http://www.docstoc.com/docs/13172/estetika-dan-keindahan/>, diakses 13 Agustus 2014
13. <http://dwiputri08.wordpress.com/prinsip-prinsip-desain/>, diakses tanggal 1 Agustus 2014
14. <http://www.docstoc.com/docs/13172/estetika-dan-keindahan/>, diakses 13 Agustus 2014
15. <http://www.scribd.com/doc/208285/Pengertian-Fungsi-Unsur-Desain-Grafis/>, diakses tanggal 12 Agustus 2014.
16. <http://www.scribd.com/doc/208284/Unsur-Desain-Grafis/>, diakses 12 Agustus 2014
17. <http://tittiduit.blogspot.com/storyboard/>, diakses tanggal 15 Agustus 2014