

IKLAN LAYANAN MASYARAKAT ANIMASI 2D PENCEGAHAN PENCEMARAN AIR KOTA SEMARANG

Ari Maulana Syarif¹, Yoga Haris Al Ahdaf²

^{1,2,3}Teknik Informatika D3, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro
Nakula I No. 5-11, Semarang, 50131, (024) 3517261

E-mail : arry_maulana@yahoo.com¹, 122201202329@mhs.dinus.ac.id²

Abstrak

Dalam kehidupan manusia, air merupakan kebutuhan utama untuk kelangsungan hidup manusia. Tetapi air yang dibutuhkan manusia adalah air yang memiliki kualitas yang baik, terutama dari segi kebersihannya. Kota Semarang kini air bersih kelestariannya semakin tidak terjaga. Ini dapat dilihat dari sungai yang ada di Kota Semarang, yaitu sungai Banjir Kanal dan sungai Babon. Kondisi air ini menunjukkan bahwa tingkat kesadaran masyarakat Kota Semarang masih rendah karena masih membuang kotoran, limbah, atau sampah ke aliran sungai. Dengan dibuatnya proyek akhir dengan karya Iklan Layanan Masyarakat Animasi 2D Pencegahan Pencemaran Air Kota Semarang ini penulis memiliki tujuan untuk menyadarkan masyarakat Kota Semarang tentang dampak negatif dari pencemaran air, sehingga setelah masyarakat sadar, masyarakat dapat ikut berperan aktif menjaga kelestarian air bersih di Kota Semarang.

Kata kunci : Pencemaran air, pencegahan pencemaran air, pencegahan pencemaran air Kota Semarang, iklan animasi

Abstract

In human life, water is an essential requirement for human survival, but the water that humans need is the water that has a good quality especially in the terms of cleanliness. Nowadays, in Semarang city preservation of clean water is not maintained. It can be seen from the river in the Semarang City it is Banjir Kanal and Babon river. This condition show that the level of public awareness still low because they still throw the rubbish, dirt and waste in the river. By the end of the project made to the work of public Service 2D animation water pollution prevention is the author of Semarang City has a goal to make people aware of Semarang City about the negative effect of water pollution, so once people are aware, the public can participate actively preserve clean water in the Semarang City.

Keywords: Water Pollution, Water pollution prevention, Water pollution prevention Semarang City, Animation Advertisment

1. PENDAHULUAN

Air merupakan elemen paling penting bagi kehidupan manusia. Bumi ini hampir 70% tertutup dengan permukaan air. Kehidupan manusia sehari-hari di bumi ini tidak dapat terlepas dari air, karena air merupakan kebutuhan utama bagi

proses kehidupan makhluk hidup. Namun demikian air juga dapat menjadi malapetaka bilamana tidak tersedia dalam kondisi yang benar secara kualitas maupun kuantitas. Air dengan kualitas buruk akan menjadikan lingkungan hiduppun memburuk. Sebab dari burknya

kualitas air ini adalah pencemaran air.

Pencemaran air adalah masuknya zat energi, makhluk hidup atau komponen lain ke dalam air, sehingga kualitasnya turun. Ini merupakan penyimpangan sifat-sifat air dari keadaan normal[12]

Pencemaran terjadi karena kurangnya kepedulian masyarakat terhadap air, seringkali buang limbah, sampah, dan kotoran zat-zat langsung ke aliran perairan seperti sungai.

Kota Semarang merupakan salah satu Kota yang terkena pencemaran air. terlihat di sungai babon dan sungai banjirkanal ini mencerminkan bahwa masyarakat Kota Semarang kurang peduli akan kebersihan air.

Masyarakat perlu diberi penyuluhan sehingga dapat menyadari seberapa dampak negatif dari pencemaran air, sehingga masyarakat Kota Semarang dapat berperan aktif mencegah pencemaran air.

Iklan animasi yang penulis buat ini berisi tentang dampak negatif serta fungsi-fungsi air, ini bertujuan agar masyarakat sadar seperti apa dampak negatif apabila hidup tanpa adanya air bersih.

2. LANDASAN TEORI

2.1 Kepustakaan Tema dan Jenis Karya

2.1.1 Kepustakaan Tema Pencemaran Air

Pencemaran air merupakan masuknya zat, energi, makhluk hidup atau komponen yang mengurangi kualitas air.

Jenis-jenis Polusi Air [12]

1. Infection Agent
Merupakan pencemar yang dapat menyebabkan gangguan kesehatan manusia.
2. Disolved Oxygen
Merupakan jumlah oksigen terlarut, yaitu indikator yang baik untuk menentukan kualitas air
3. Sedimen
Merupakan masuknya tanah/pasir yang menyebabkan pendangkalan sungai
4. Nutrisi atau Unsur Hara
Merupakan meningkatnya produktivitas primer yang timbul karena adanya penyaringan air dengan unsur hara yang dibutuhkan oleh tumbuhan
5. Pencemar Anorganik
Merupakan pencemar seperti logam, asam, garam, dan basa
6. Zat Kimia Organik
Merupakan pencemar berisi zat kimia yang mengganggu makhluk hidup perairan
7. Energi Panas
Merupakan pencemar yang diakibatkan temperatur yang berubah
8. Zat Radio Aktif
Merupakan pencemar dari sisa pembangunan nuklir

2.1.1 Kepustakaan Jenis Karya Iklan

Iklan adalah suatu alat untuk mengenalkan atau mempromosikan informasi produk, atau jasa kepada target. Target pengadaan iklan ini yaitu konsumen atau pasar. Untuk

mengantarkan iklan terdapat jenis media berbentuk fisik yang dibagi menjadi dua kategori yaitu media cetak dan media elektronik. Media cetak adalah media statis dan mengutamakan pesan visual yang dihasilkan dari proses cetak.

Animasi

Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar atau objek yang dimaksud dalam definisi di atas bisa berupa gambar manusia, hewan, maupun tulisan. Pada proses pembuatannya sang pembuat animasi atau yang lebih dikenal dengan animator harus menggunakan logika berfikir untuk menentukan alur gerak suatu objek dari keadaan awal hingga keadaan akhir objek tersebut. Perencanaan yang matang dalam perumusan alur gerak berdasarkan logika yang tepat akan menghasilkan animasi yang menarik untuk disaksikan. [5]

Iklan Animasi

Iklan animasi adalah iklan yang memanfaatkan karakter dan memakai unsur motion grafik.

Keunggulan Iklan Animasi

Dapat mengilustrasikan sesuatu yang sulit dan tidak bisa dijangkau video biasa. Selain itu image visual yang menjadi daya tarik tersendiri. Selain itu produksi dapat dikerjakan di rumah produksi saja.

2.2 Multimedia

Multimedia adalah suatu konsep teknologi informasi yang menggabungkan teks, gambar, seni grafik, animasi, suara, dan video untuk dapat diproses dan disajikan

secara bersamaan.

2.3 Tahap Pengembangan

Multimedia

Menurut Luther (1994), pengembangan multimedia dapat dilakukan dengan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) ini yaitu [7] :

a. Konsep (*Concept*)

Merumuskan dasar-dasar dari proyek iklan animasi layanan masyarakat yang akan dibuat dan dikembangkan. Terutama pada tujuan dan jenis proyek yang akan dibuat.

b. Desain (*Design*)

Tahap dimana pembuat atau pengembang proyek multimedia menjabarkan secara rinci apa yang akan dilakukan dan bagaimana proyek multimedia tersebut akan dibuat.

c. Pengumpulan Materi

Merupakan proses untuk pengumpulan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam proyek.

d. Penyusunan dan Pembuatan

Waktunya proyek iklan animasi layanan masyarakat diproduksi. Materi-materi sefta file-file multimedia yang sudah didapat kemudian dirangkai dan disusun sesuai desain.

3. TEKNIK PENGEMBANGAN MULTIMEDIA

3.1 Konsep

Konsep yang diangkat penulis adalah tentang pencegahan pencemaran air Kota Semarang. Dimana isi dari video iklan tersebut adalah tentang fungsi utama air, serta dampak apabila manusia kekurangan air bersih. Adapun alur iklan yang penulis buat yaitu sebagai berikut:

1. Pembukaan, berisi animasi pergerakan air
2. Kemudian isi yang menerangkan fungsi dan kegunaan air bagi kehidupan manusia sehari-hari
3. Isi selanjutnya yaitu dampak-dampak apabila manusia kurang menjaga kebersihan air.
4. Kemudian penutup dengan pesan “apakah masyarakat masih ingin mengotori air?”

3.2 Desain

Pada tahap ini penulis menjabarkan secara rinci apa yang akan dilakukan dan bagaimana proyek akan dibuat. Pembuatan naskah ataupun scenario cerita serta proses desain lain harus secara lengkap dilakukan. Pada tahap ini penulis harus mengetahui bagaimana hasil akhir dari proyek yang akan dikerjakan. Cara memudahkan desain/rancangan yaitu dengan menggunakan storyboard. Storyboard berisi tentang design video seperti gambar cuplikan, adegan/visual, teks, dan durasi scene yang akan dibuat. Tujuan utama Storyboard adalah untuk menjelaskan tentang alur narasi dari sebuah cerita. Storyboard juga berperan dalam pewaktuan pada sebuah sequence, sudut pandang kamera, perpindahan kesinambungan antara elemen dalam satu frame.

Sedangkan manfaat storyboard :

1. Memudahkan pengambilan gambar, karena ilustrator hanya menyesuaikan dengan storyboard.
2. Membuat seorang video clipper menjadi lebih mudah berkonsentrasi di dalam hal

- yang bersifat teknis visual, penata cahaya, camera angle.
3. Isi cerita lebih terkonsep dan matang

3.3 Pengumpulan Material

Merupakan proses untuk pengumpulan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam proyek. Mengenai materi yang akan disampaikan, kemudian file-file multimedia seperti audio, video, dan gambar yang akan dimasukkan dalam penyajian proyek multimedia tersebut.



Gambar 1. Material Karakter



Gambar 2. Material Bumi Kota Semarang



Gambar 3. Material Tabung Co2



Gambar 4. Material Shower Kotor



Gambar 5. Material Penutup

3.4 Penyusunan dan Pembuatan

Waktunya proyek iklan animasi layanan masyarakat diproduksi. Materi-materi serta file-file multimedia yang sudah disiapkan kemudian dirangkai dan disusun sesuai desain. Pada proses ini dibutuhkan penguasaan software. Penulis dalam pembuatan material menggunakan Adobe Illustrator CS3 dan Adobe Photoshop CS3, untuk penganimasian menggunakan software Adobe After Effect CS3, dan penggabungan scene animasi menggunakan Adobe PremierPro CS6.

3.5 Uji Coba

Setelah hasil dari proyek iklan animasi layanan masyarakat selesai, perlu dilakukan uji coba. Uji coba dilakukan dengan menerapkan hasil dari proyek multimedia tersebut pada masyarakat di lingkungan sekitar. Hal ini dimaksudkan agar apa yang telah dibuat sebelumnya memang sudah tepat. Hal yang perlu diuji diantaranya:

1. Kelayakan untuk dipublikasikan
2. Apakah hasil sudah sesuai dengan storyboard
3. Apakah audio sudah sesuai dengan video

3.6 Menyebar luaskan

Tahap penggandaan dan penyebaran hasil kepada clien dan masyarakat lebih luas. Multimedia perlu dikemas dengan baik sesuai dengan media penyebar luasannya,

apakah melalui CD/DVD, download, ataupun media yang lain.

4. HASIL

4.1 Alat yang Digunakan

1. Komputer

Perangkat keras (hardware) yang digunakan dalam pembuatan iklan layanan masyarakat ini adalah komputer dengan spesifikasi sebagai berikut:

- A. Processor : Intel(R)Core i5
2.450M 2.50GHz, 64bit OS
- B. VGA Card : nVIDIA Geforce
610M . 2GB
- C. RAM : 4GB
- D. HDD : 750GB

2. Smartphone

Perangkat keras yang digunakan untuk merekam suara untuk dipergunakan dubbing video adalah sebuah smartphone dengan spesifikasi yang memadai untuk menghasilkan suaar yang jernih yaitu Iphone 5G yang diproduksi oleh Apple

3. Speaker

Speaker diperlukan dalam pembuatan iklan layanan masyarakat ini adalah sebagai output sound pada iklan tersebut.

4. Software

Software atau perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan karya desain antara lain:

B. Graphic Tools

1. Adobe Illustrator CS3 (64Bit)
Software berbasis vektor ini digunakan untuk pembuatan material, karakter, dan set background.

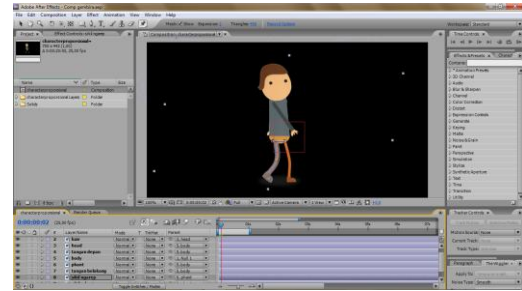
2. Adobe Photoshop Software ini digunakan untuk perbaikan atau revisi material apabila ada sedikit pengeditan material. Selain itu juga

sering penulis gunakan untuk pewarnaan/skinning material dan karakter

3. Adobe After Effect Software ini digunakan untuk menganimasikan (menggerakan) material dan karakter agar terbentuk sebuah gerakan animasi yang teratur.

4. Voice Memos Software bawaan dari Iphone ini digunakan untuk merekam suara yang akan digunakan untuk keperluan dubing/pengisi suara dalam video yang dikerjakan

5. Adobe Premier Pro Software ini digunakan untuk menyatukan scene-scene video hasil dari animasi dan pemberian musik backsound dan dubbing sehingga menjadi satu video dengan scene yang tertata



Gambar 8. Gambar Proses Rigging

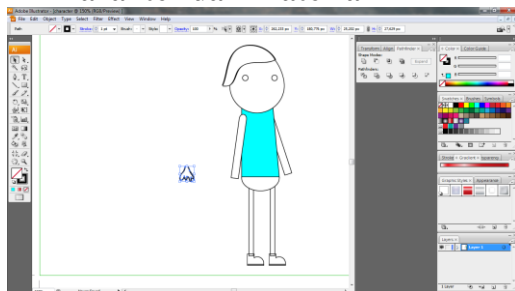


Gambar 9. Proses rigging tangan

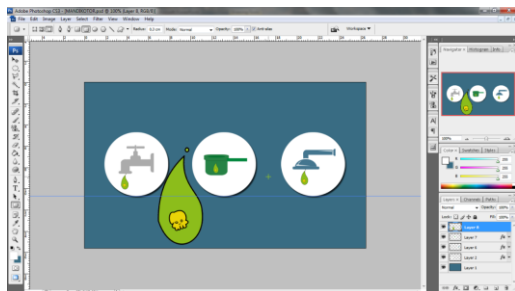


Gambar 10. Penganimasian karakter material dan teks

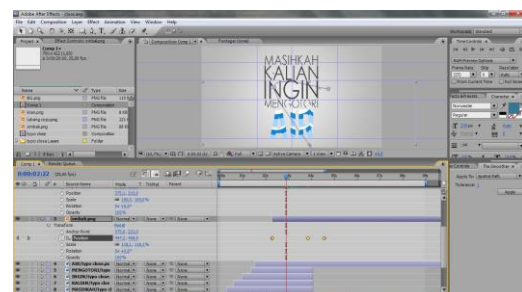
4.2 Implementasi Pembuatan Karakter dan Material



Gambar 6. Proses pembuatan Karakter



Gambar 7. Gambar Proses Pewarnaan



Gambar 11. Penganimasian penutup

5. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Iklan layanan masyarakat merupakan karya penting untuk menyadarkan masyarakat akan hal-hal negatif yang tidak masyarakat sadari. Dengan sebuah

iklan layanan masyarakat, masyarakat akan menjadi tahu seperti apa dampak negatif dan seberapa pentingnya sesuatu apabila mereka tidak menggunakan secara benar dan tidak merawat. Oleh karena itu dengan adanya Iklan layanan masyarakat “Pencegahan Pencemaran Air” dalam bentuk animasi 2D ini dapat menyadarkan masyarakat seberapa pentingnya air dan seberapa bahayanya dampak negatif yang dihadapi apabila masyarakat sendiri tidak ikut melestarikan air.

Dalam Pembuatan iklan layanan masyarakat “Pencegahan Pencemaran Air” penulis menggunakan software atau perangkat lunak Adobe After Effect sebagai software animator karena dengan kemudahan dan kelengkapan fitur yang dapat memaksimalkan dalam proses pembuatannya. Dalam teknik pemberian gerakan, software Adobe After Effect sangat mudah dipahami dan ini sangat berpengaruh pada hasil akhir. Seperti apa hasil akhirnya, ini juga sangat berpengaruh dengan daya tarik masyarakat yang menyaksikan. Hasil akhir yang memuaskan akan membuat semakin banyak masyarakat yang menyaksikan dan ini akan membuat semakin banyak pula masyarakat yang peduli dan dapat berperan aktif dalam pencegahan pencemaran air.

4.2 Saran

Saran yang dapat disimpulkan setelah pembuatan iklan layanan masyarakat Pencegahan Pencemaran air adalah :

1. Dalam pembuatan iklan animasi sangat dibutuhkan kreativitas serta pemahaman terhadap software-software yang dipakai
2. Sebagai tambahan referensi, penulis menambahkan daftar pustaka yang berisi buku serta alamat website untuk membantu pembaca supaya lebih lengkap memahami teori-teori yang ada pada laporan ini,

serta lebih jelas tentang perancangan atau membuat karya iklan animasi 2d.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] <http://www.posbisnis.com/> di akses pada 10 Juni 2015
- [2] Masduk. (2001). *Jurnalistik radio (Menata Profesionalisme Reporter dan Penyiar)*. LkiS Yogyakarta
- [3] Chandra, Ian (2007). *Melipatgandakan Kemampuan Multimedia dalam Komputer*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta
- [4] Binanto, Iwan. (2010). *Multimedia Digital-Dasar teori dan Pengembangannya*, Andi Offset. Yogyakarta
- [5] <http://animationmovie14.weebly.com/> di akses pada 10 Juni 2015
- [6] <http://www.binasifya.com/> di akses pada 11 Juni 2015
- [7] <http://www.derayaki.com/> di akses pada 11 Juni 2015
- [8] Suyanto, M. (2004). *Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran*, Penerbit ANDI. Yogyakarta
- [9] <http://themusicvoinea.blogspot.com/> / di akses pada 20 Juni 2015
- [10] <http://prantisayekti.wordpress.com/> di akses pada 20 Juni 2015

- [11] <http://www.disparbud.jabarprov.go.id/> di akses pada 20 Juni 2015
- [12] <http://www.ilmulingkungan.com/> diakses pada 4 Juli 2015
- [13] <http://semarang.solopos.com/> diakses pada 4 Juli 2015
- [14] <http://news.detik.com/> diakses 4 Juli 2015
- [15] <http://enspirestudio.co.id> diakses 20 Juni 2015