

**LAPORAN PROYEK AKHIR**  
**IKLAN LAYANAN MASYARAKAT ANIMASI 2D**  
**AYO DATANG KE PUSAT INFORMASI PUBLIK SEMARANG**

**ABSTRAK**

Pelayanan publik merupakan proses melayani keperluan masyarakat. Di Kota Semarang pusat pelayanan publik sekarang lebih di perhatikan oleh pemerintah dikarenakan masih kurangnya pengetahuan masyarakat akan tempat pelayanan publik. Hal ini dikarenakan kurangnya media penyampaian kepada masyarakat akan pelayanan publik. Untuk itu penulis berupaya membuat suatu media animasi 2D pelayanan publik guna menyampaikan informasi dan menyampaikan tentang pelayanan publik bagi masyarakat. Dengan dibuatnya proyek akhir dengan karya Iklan Layanan Masyarakat Animasi 2D Ayo Datang ke Pusat Informasi Publik Kota Semarang ini penulis memiliki tujuan untuk meningkatkan minat pengunjung Pusat Informasi Publik Balai Kota Semarang, sehingga masyarakat lebih sadar untuk berkunjung dan menggunakan fasilitas di Kota Semarang.

Kata Kunci : Pelayanan Publik, Pusat Informasi Publik Kota Semarang, informasi,  
layanan masyarakat, Animasi 2D.

## PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Pelayanan publik merupakan proses melayani keperluan masyarakat, pelayanan publik sekarang lebih di perhatikan oleh pemerintah. Dalam UU No 25 Tahun 2009 pasal 1, diterangkan bahwa pelayanan publik adalah kegiatan atau rangkaian kegiatan dalam rangka pemenuhan kebutuhan pelayanan sesuai dengan peraturan perundang – undangan bagi setiap warga dan penduduk atas barang, jasa / atau pelayanan administratif yang di sediakan oleh penyelenggara pelayanan publik.

PIP (Pusat Informasi Publik) biasa dikenal PIN Semar (Pusat Informasi Semarang) merupakan kantor pelayanan informasi publik yang digratiskan bagi pengunjung. Fungsi yang terdapat di Pusat Informasi Publik ini ada tiga, untuk

memberikan pelayanan, penggunaan TIK (Teknik Informasi Komputer) dan pengaduan masyarakat. Manfaat dari mengunjungi Pusat Informasi Publik mendapat pengetahuan tentang informasi Kota yang didapat secara gratis dan dapat di akses dengan mudah melalui tanya jawab melaui online, pengunjung dapat menikmati fasilitas di Pusat Informasi Publik seperti, ruang baca, ruang internet, ruang pengaduan, *charger box*, dan bioskop mini dengan 32 kursi duduk. Sejak diresmikan pada tanggal 28 oktober 2014, bertepatan dengan hari sumpah pemuda jumlah pengunjung sampai sekarang sudah lebih dari 16000 orang. Oleh karena itu penulis tergerak untuk membuat iklan layanan masyarakat PIP Semarang agar minat pengunjung untuk datang ke Pusat Informasi Publik Balai Kota Semarang bisa bertambah dan untuk

media promosi sebagai sarana pelayanan publik dalam Kota.

Untuk mencapai sasaran dalam menyampaikan sesuatu, dibutuhkan media penyampaian informasi kepada masyarakat umum. Iklan layanan masyarakat atau ILM adalah alat untuk menyampaikan pesan sosial kepada masyarakat.

### **Rumusan Masalah**

Adapun perumusan masalah dalam pembuatan iklan layanan masyarakat 2D berjudul *Ayo Datang ke Pusat Informasi Publik Kota Semarang* sebagai berikut: Bagaimana membuat iklan layanan masyarakat animasi 2 Dimensi untuk mengenalkan Pusat Informasi Publik?

### **Batasan Masalah**

Dalam pembuatan proyek akhir ini penulis lebih memilih iklan layanan animasi 2D. Masih banyaknya masyarakat yang belum tahu

akan adanya Pusat Informasi Publik di Kota Semarang. Dengan menggunakan iklan layanan masyarakat animasi 2D masyarakat bisa tahu dan lebih paham akan letak dan fasilitas di dalam gedung PIP. Tujuan penulis membuat iklan layanan masyarakat animasi 2D mengenai Pusat Informasi Publik Kota Semarang adalah untuk mengenalkan kepada masyarakat tentang adanya Pusat Informasi Publik Kota Semarang dengan fasilitas – fasilitas gratis.

### **Tujuan Proyek Akhir**

Tujuan penulis membuat animasi 2 dimensi adalah untuk mengajak masyarakat di dalam maupun luar kota agar lebih memanfaatkan fasilitas – fasilitas dalam kota yang disediakan oleh pemerintah dan mengenalkan tentang adanya pelayanan publik.

### **Manfaat Proyek Akhir**

Adapun manfaat dari pembuatan proyek akhir ini sebagai berikut :

- Bagi Pemerintah Kota Semarang  
Mampu memberikan kontribusi dalam media promosi di Pusat Informasi Publik.
- Bagi Universitas  
Sebagai bahan, sumber informasi dan referensi bagi mahasiswa lain yang memerlukan.
- Bagi Akademik
  - Dapat menjadi tolak ukur sampai dimana keberhasilan akademik melakukan visitasi dan misi proses belajar mengajar serta penelitian diperkuliahan.
  - Dapat menambah referensi dan koleksi maupun bahan pertimbangan yang berhubungan dengan proyek akhir ataupun tugas didalam perkuliahan.
- Bagi Masyarakat.  
Sebagai alat komunikasi visual untuk memperkenalkan tempat di Balai Kota Semarang yaitu Pusat Informasi Publik, tentang adanya fasilitas – fasilitas yang dapat digunakan tanpa harus membayar.
- Bagi Penulis.
  - Menambah pengalaman penulis dalam membuat sebuah karya, yaitu Animasi 2 Dimensi Iklan Layanan Masyarakat Ayo Berkunjung ke PIP Balai Kota Semarang.
  - Menjadi tolak ukur kemampuan penulis dalam menguasai yang diberikan pada saat kuliah.
  - Untuk memenuhi syarat dalam menempuh gelar D3 pada program studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro.

### **Pemilihan Alat Bahan**

Alat

a. Komputer

Perangkat keras (hardware) yang digunakan dalam proses pembuatan Iklan Layanan Masyarakat Animasi 2D ini

adalah komputer dengan spesifikasi sebagai berikut :

Prosesor  
: Intel Core i3 Inside  
Memory  
: 4 GB  
System Type  
: 64-bit Operating System  
VGA  
: ATI Mobile Radeon  
HD 5470 Graphic

512 GB  
Monitor  
: 19 widescreen

### Implementasi

Dalam pembuatan Iklan layanan Masyarakat ini ada beberapa tahap pembuatan animasi diawali dengan opening *motion graphic*, tampilan di Kota , adegan semar berjalan sambil bersiul, semar bertanya kepada pegawai negeri sipil, adegan semar berdiri di depan gerbang Balai Kota, tampilan semar di depan gedung Pusat Informasi Publik, satpam menyambut semar, semar mengisi daftar tamu, pegawai menyambut

semar untuk menerangkan fasilitas, pegawai menjelaskan ruang baca, pegawai menerangkan ruang internet, pegawai menjelaskan ruang pengaduan dilanjut di lantai 2, pegawai menerangkan bioskop mini, semar, pegawai, dan satpam menutup percakapan dengan berdiri di depan gedung Pusat Informasi Publik, dan kemudian di tutup dengan motion graphic.



Gambar 5.1 Screenshot pembuka Iklan Layanan Masyarakat



Gambar 5.2 Screenshot transportasi dalam kota



Gambar 5.3 Screenshot semar berjalan



Gambar 5.4 Screenshot semar bertemu pegawai negeri



Gambar 5.5 Screenshot semar berdiri di depan gerbang Balai Kota



Gambar 5.6 Screenshot semar berdiri di gedung Pusat Informasi Publik



Gambar 5.7 Screenshot petugas keamanan



Gambar 5.8 Screenshot pengisian daftar tamu



Gambar 5.9 Screenshot pegawai Pusat Informasi Publik



Gambar 5.10 Screenshot petugas menerangkan ruang baca



Gambar 5.13 Screenshot petugas menerangkan bioskop mini



Gambar 5.11 Screenshot petugas menerangkan ruang internet



Gambar 5.14 Screenshot ajakan semar untuk masyarakat



Gambar 5.12 Screenshot petugas menerangkan ruang pengaduan



Gambar 5.15 Screenshot penutup Iklan Layanan Masyarakat

Implementasi      Pembuatan  
Karakter

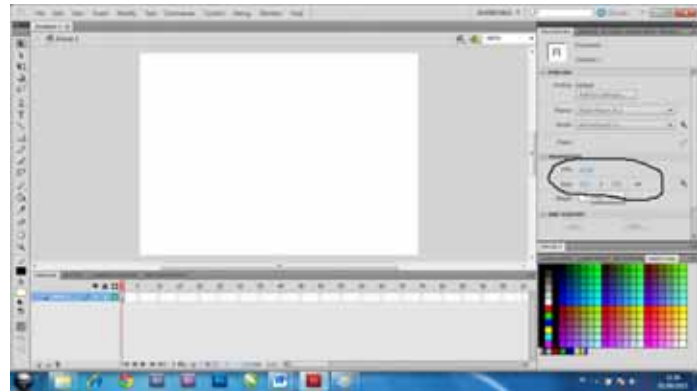
Pada tahap implementasi dibawah ini penulis akan menjelaskan tutorial dalam pembuatan animasi 2 Dimensi. Pertama dalam pembuatan animasi Iklan Layanan Masyarakat ini menggunakan Adobe Flash CS5 kemudian muncul tampilan loading yang memperlihatkan proses membuat komponen yang akan dipakai.



Gambar 5.16 tampilan awal Adobe Flash Profesional CS5.

Setelah program sudah terbuka, kemudian membuat halaman kerja yang menggunakan actionScript 2.0 dengan memilih Flash File (actionScript 2.0) yang dibagian tengah tampilan,

kemudian atur ukuran pixelnya.



Gambar 5.17 Tampilan panel Properties

Mengatur panel properties dengan mengisi width 550px dan hight 400px. Maka otomatis lembar kerja akan muncul dengan ukuran yang pas, kemudian untuk frame per second, di buat standar dengan 24 fps .



Gambar 5.18 Tampilan pembuatan gerak

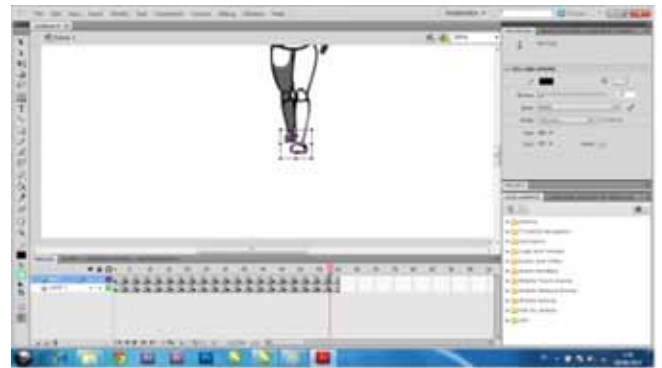


Kemudian untuk memasukkan karakter yang di trace pilih gambar yang ingin di trace kemudian di drag ke lembar kerja. Penulis membuat gerakan animasi dengan meng *trace frame by frame* dengan format gambar GIF.



Gambar 5.19 tampilan trace pembuatan gerak

Untuk tool trace menggunakan pen tool atau bisa menekan tombol P agar lebih mudah, dengan pen tool kita mengikuti alur gambar yang sesuai dari gambar untuk membentuk suatu bentuk. setiap frame terdapat satu gerakan jadi, setiap gerakan per frame pada gambar GIF di trace satu per satu.



Gambar 5.20 tampilan layer

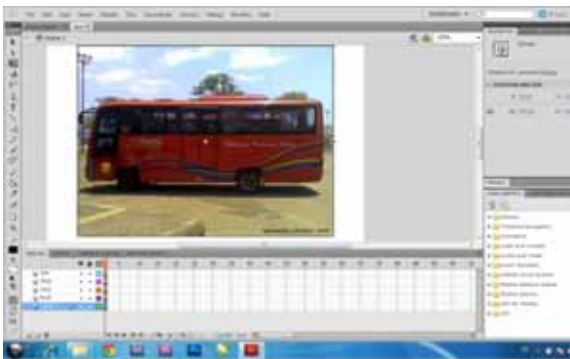
Untuk memudahkan dalam meng trace penulis membuat *layer by layer* untuk setiap satu frame , dimaksudkan agar garis trace tidak meyatu dengan trace yang lain, hal ini menyulitkan bagi para pembuat animasi.



Gambar 5.21 tampilan trace gerak

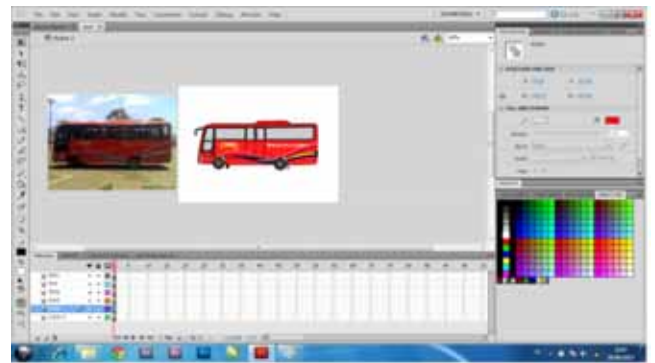


Gambar 5.22 tampilan karakter semar  
 Jika semua sudah jadi, kemudian pemberian warna menggunakan tool paint bucket untuk mengganti warna bisa klik warna di bagian kanan layar, setiap frame di warnai merata.



Gambar 5.23 tampilan transportasi  
 Untuk pembuatan transportasi, penulis membuat trans Semarang dengan menggunakan gambar JPEG yang langkahnya sama seperti pembuatan karakter yaitu file JPEG di

drag ke lembar kerja yang sudah otomatis format ukurannya dengan pembuatan karakter. Kemudian setiap bagian penulis menggunakan pen tool untuk menggambar dengan per layer untuk setiap bagiannya agar di bentuk.

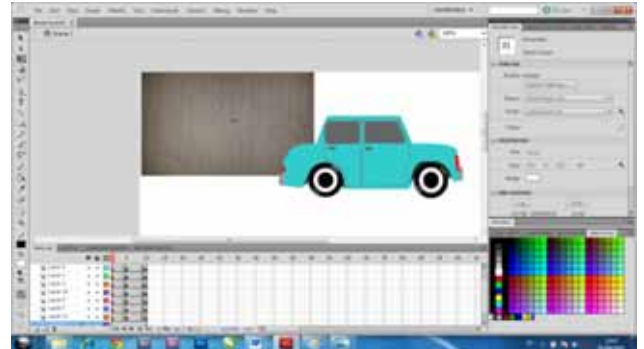


Gambar 5.24 tampilan pewarnaan  
 Pewarnaan digunakan menggunakan tool eyedropper tool untuk mengcopy warna yang di gambar kemudian di aplikasikan ke bentuk, otomatis menjadi paintbucket tool kemudian setiap warna yang sama penulis menggunakannya berulang – ulang.



Gambar 5.25 transportasi bus gerak

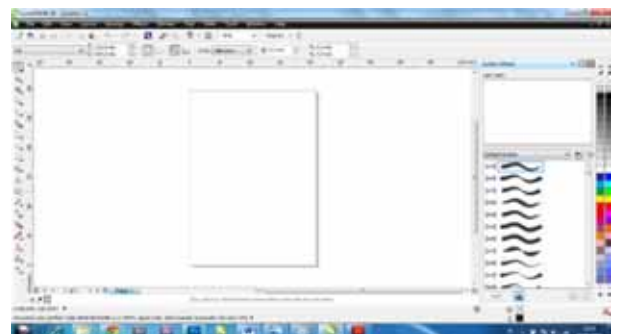
Dalam animasi transportasi ini penulis ingin menambahkan kesan realistic dengan roda yang seakan akan memutar dengan stip yang di lekungkan klik line tool kemudian pilih selecting tool arahkan ke garis lekungkan garis tadi. Dan di tambah pada frame ke 5 bodi bus di geser ke atas agar terlihat berjalan dan garis diban dibuat seakan akan ban memutar copy frame pertama untuk di paste di frame ke 10 dan copy frame ke 5 paste di frame ke 15, copy frame pertama dan paste di frame 20. Untuk melihat pergerakannya CTRL + ENTER.



Gambar 5.26 transportasi mobil

Dalam animasi mobil ini juga sama pembuatannya dengan membuat transportasi bus tadi menggunakan pen tool, paintbucket, eyedropper, dan juga menggunakan beberapa layer untuk memudahkan pembuatan bagian per bagian. Untuk menggerakkan juga sama dengan menggunakan line tool supaya roda terlihat bergerak.

Implementasi Pembuatan Background

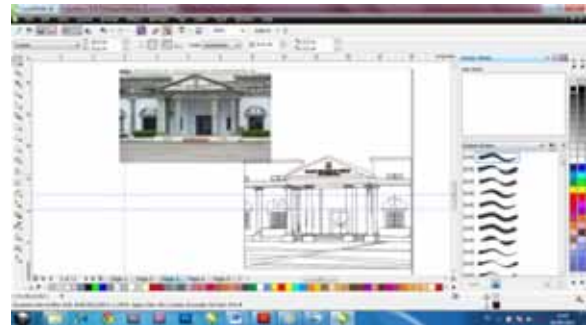


Gambar 5.27 tampilan corel draw

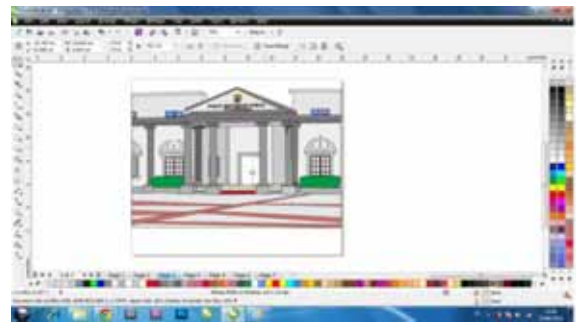
Kali ini untuk membuat background penulis menggunakan corel draw untuk menggambar. Penulis menggunakan ukuran width 1050px dan hight 576px. Dengan meng trace dari beberapa gambar di gedung Pusat Informasi Publik menggunakan tool FREEHAND TOOL, dan untuk membuat lengkungan, CLIK garis yang akan dilengkungkan, kemudian pilih tool SHAPE dan yang terakhir klik CONVERT TO CURVE di atas menu toolbar. Untuk membuat transpran warna menggunakan tool TRANSPARENCY.

Penulis membuat garis dari pengamatan yang ada di gambar sehingga membentuk sebuah bentuk dan kemudian di warnai dengan cara meng klik bentuk tersebut kemudian pilih warna yang ada di

bagian kanan layar. Dan ini hasil gambarannya.



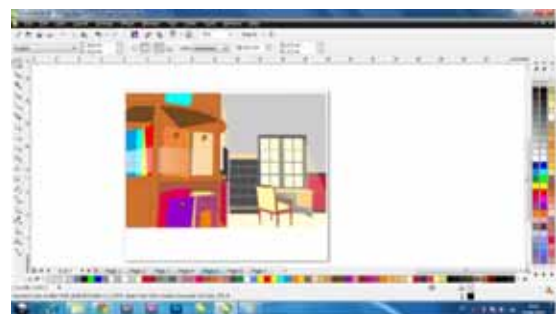
Gambar 5.28 tampilan depan PIP



Gambar 5.29 tampilan luar PIP

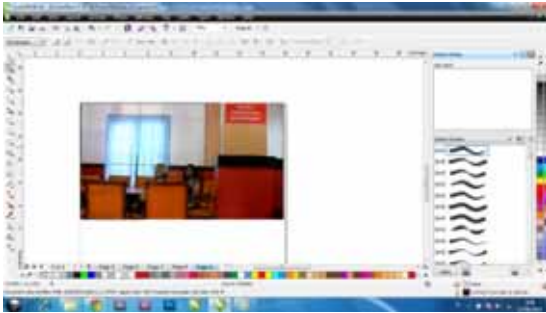


Gambar 5.30 tampilan trace ruang baca

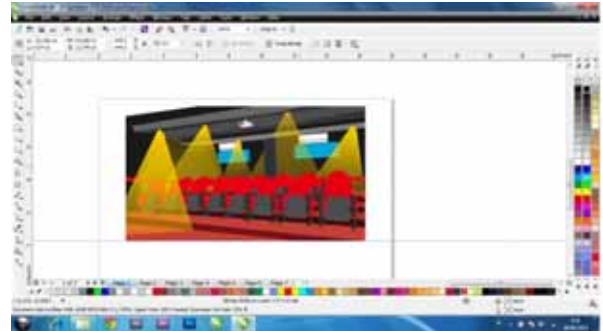


Gambar 5.31 tampilan ruang baca

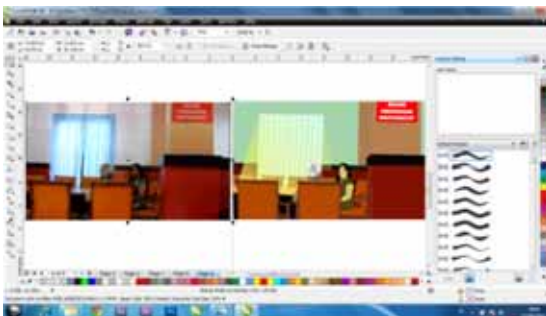




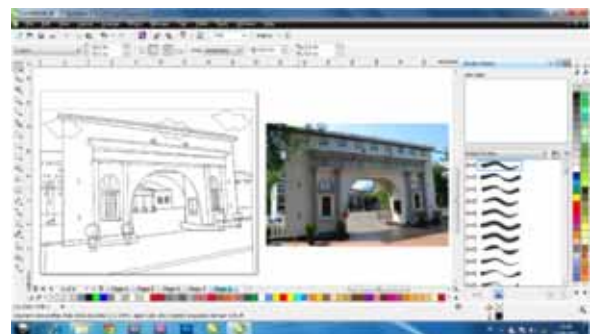
Gambar 5.32 tampilan trace ruang pengaduan.



Gambar 5.36 tampilan bioskop mini



Gambar 5.33 tampilan ruang pengaduan.



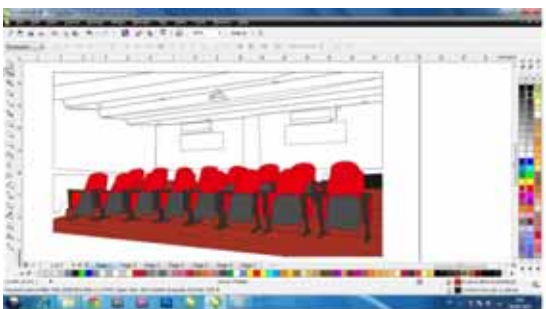
Gambar 5.37 tampilan trace gerbang Balai Kota Semarang



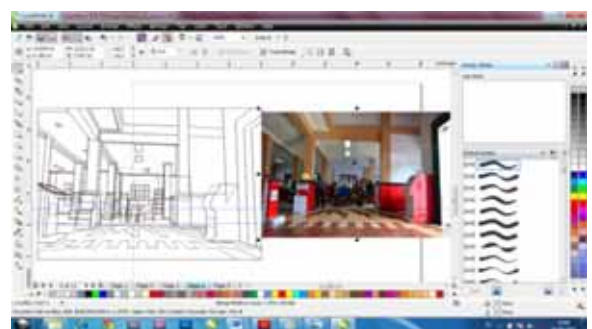
Gambar 5.34 tampilan trace bioskop mini



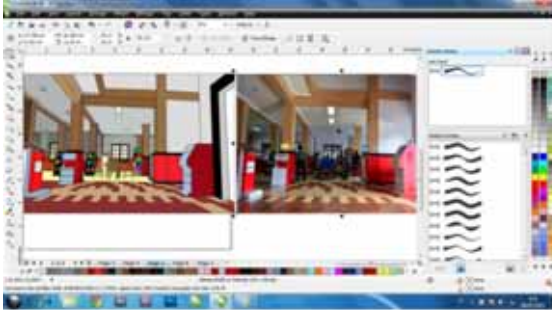
Gambar 5.38 tampilan gerbang Balai Kota Semarang



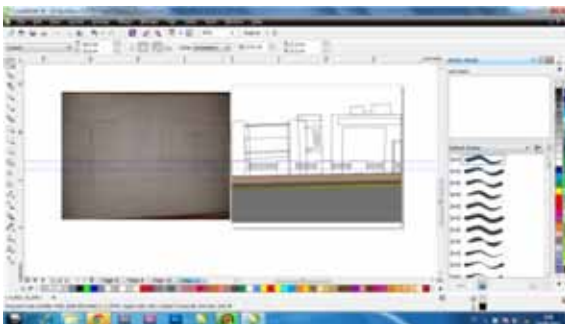
Gambar 5.35 tampilan bioskop mini



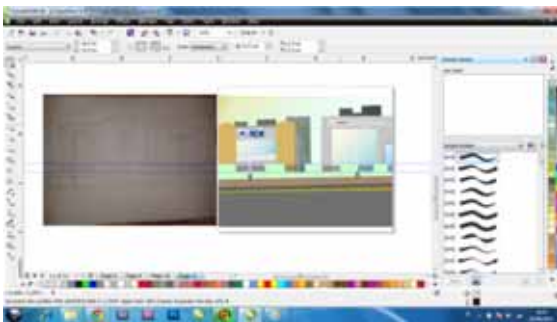
Gambar 5.39 tampilan trace dalam gedung



Gambar 5.40 tampilan dalam gedung



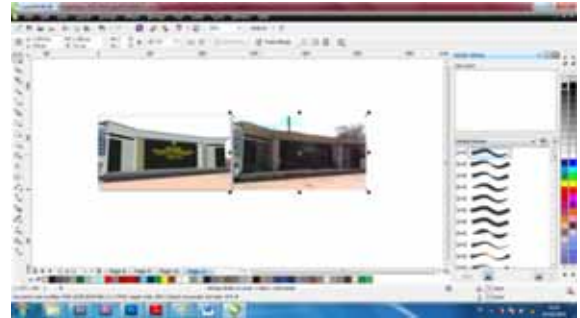
Gambar 5.41 tampilan trace kota



Gambar 5.42 tampilan dalam Kota

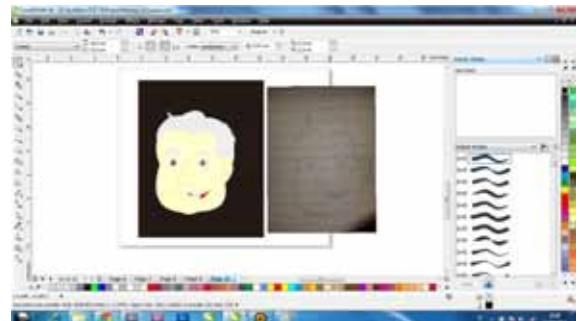


Gambar 5.43 tampilan trace Kantor Walikota



Gambar 5.44 tampilan warna Kantor Walikota

Untuk membuat logo gambar semar yang berada di bagian opening, penulis menggunakan Corel Draw dengan cara meng *trace* gambar sendiri untuk dibuat di awal animasi / *opening*.



Gambar 5.45 tampilan logo semar Implementasi Pembuatan di After Effect

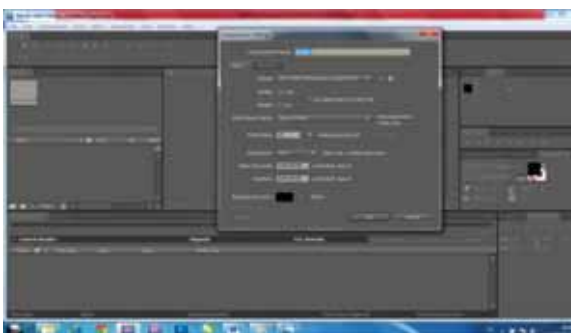
Untuk menganimasikan dan mengaplikasikan background dan karakter menggunakan Adobe After Effect hal ini mempermudah dan juga materi yang pernah

dipelajari selama di perkuliahan. Untuk Adobe After Effect menggunakan ukuran width 1050px dan hight 576px.



Gambar 5.46 tampilan Adobe After Effect CS5

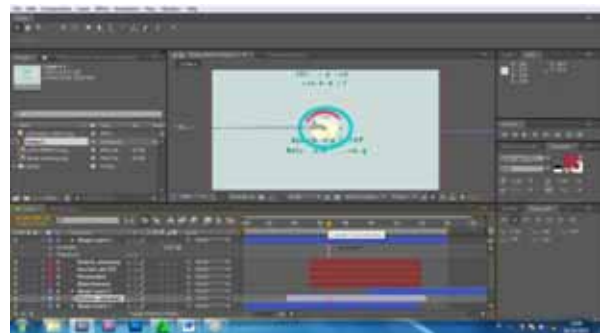
Akan muncul tampilan berikut klik NEW COMPOSITION lalu muncul pengaturan composition.



Gambar 5.47 pengaturan composition

Pengaturan ini dimaksudkan untuk mengatur ukuran video yang ingin di hasilkan, dengan

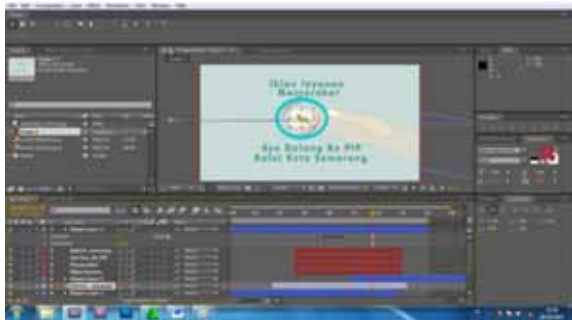
memberi nama composition, pilih DV PAL DV/ Wide Screen Square Pixel otomatis ukuran akan muncul dengan sendirinya, kemudian menentukan *timing* yang kita perlukan .



Gambar 5.48 proses opening 1

Dalam pembuatan opening menggunakan tool rectangle, untuk membuat lingkaran – shape layer – conten – lalu hapus fill – diatur size dan position awal dan akhir – copy lingkaran dengan klik lingkaran dan CTRL D Sebanyak tiga bentuk.





Gambar 5.49 proses opening 2

Kemudian file gambar semar di import untuk di letakkan di tengah lingkaran kemudian di atur posisi untuk di animasi. Untuk teks klik tool HORIZONTAL TYPE yang berada di atas menu bar, kemudian klik teks lalu effect teks.



Gambar 5.50 proses pembuatan gerak transportasi

Kali ini untuk pembuatan transportasi dalam kota menggunakan file JPEG yang telah diekspor di

Adobe Flash CS5 kemudian di import ke Adobe After Effect CS5 dan klik gambar tersebut pilih footage untuk menggabungkan setiap gerakan gerakan yang telah dibuat .



Gambar 5.51 proses pergerakan karakter



Gambar 5.52 karakter Pegawai Negeri Sipil

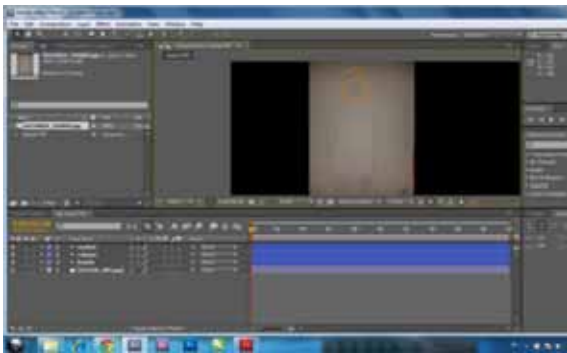




Gambar 5.53 proses karakter Pegawai Negeri Sipil



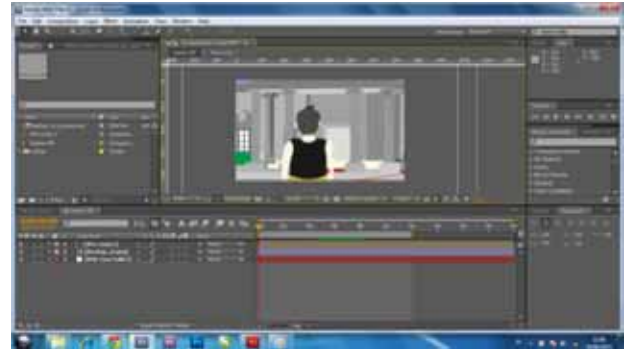
Gambar 5.54 proses pembuatan karakter dan pergerakan



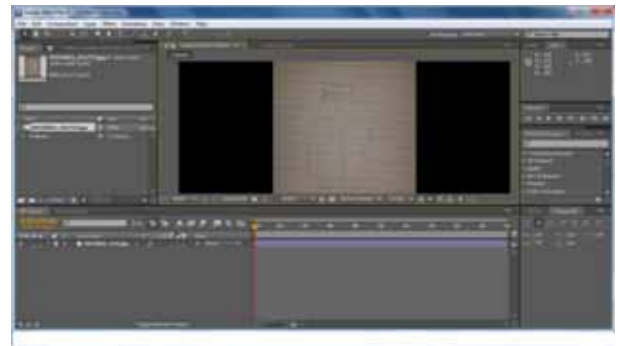
Gambar 5.55 proses trace karakter semar



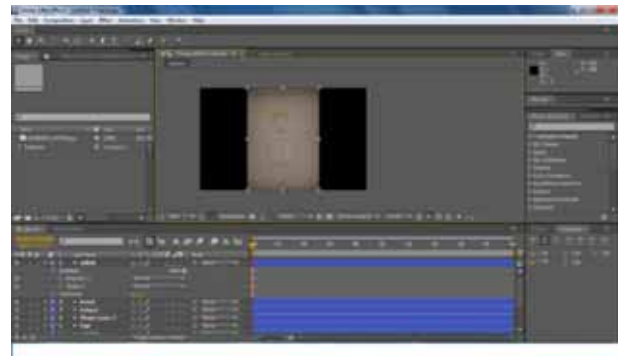
Gambar 5.56 proses pemberian warna pada karakter semar.



Gambar 5.57 proses karakter zoom out di depan gedung



Gambar 5.58 proses pembuatan karakter satpam



Gambar 5.59 proses trace pada gambar satpam



Gambar 5.60 proses pemberian warna pada karakter satpam



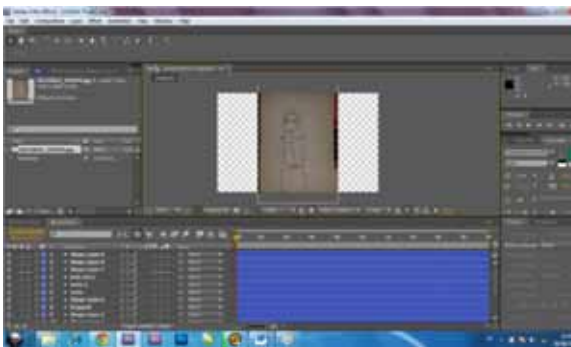
Gambar 5.63 pemberian warna karakter pegawai.



Gambar 5.61 proses pengaplikasikan satpam dengan background



Gambar 5.64 pemberian background dan intonasi Pegawai



Gambar 5.62 proses trace pada karakter pegawai



Gambar 5.65 proses pembuatan pegawai di ruang Baca



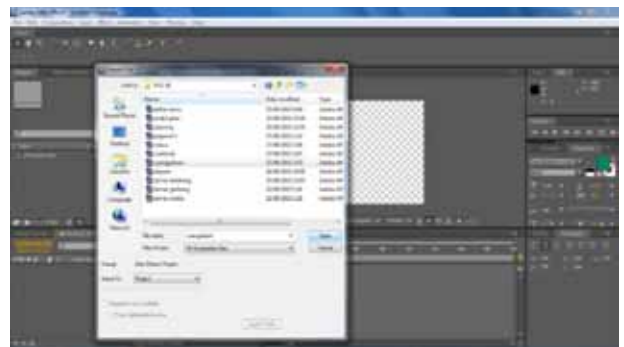
Gambar 5.66 proses Pembuatan Intonasi karakter pegawai



Gambar 5.69 Proses Penempatan Karakter Pada Ruang Pengaduan.



Gambar 5.67 proses karakter pegawai di Ruang Internet



Gambar 5.70 proses import file karakter pegawai



Gambar 5.68 proses pembuatan intonasi karakter di Ruang Internet



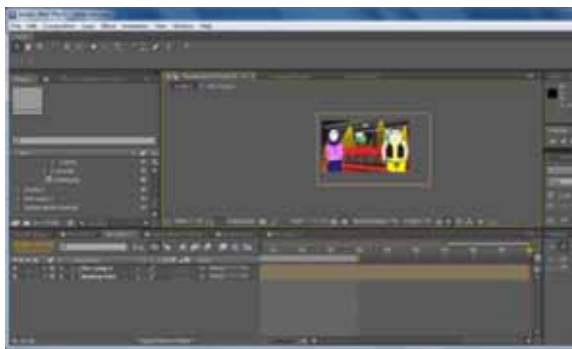
Gambar 5.71 proses pemberian intonasi pada bibir



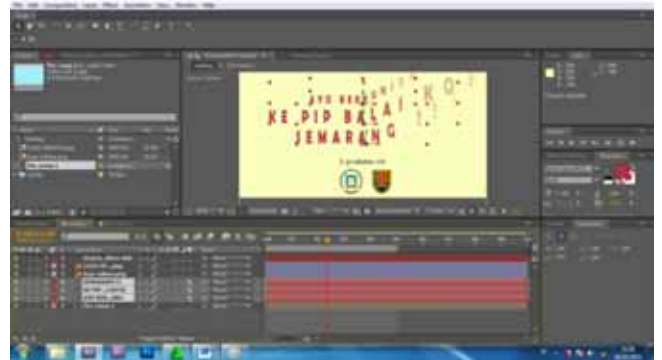
Gambar 5.72 proses pemberian intonasi pada Karakter Pegawai



Gambar 5.75 proses pembuatan penutup Animasi



Gambar 5.73 proses di ruang bioskop



Gambar 5.76 proses pembuatan teks effect



Gambar 5.74 proses akhir semar memberi himbauan

### Implementasi Pembuatan di Adobe Premiere Pro

Adobe premiere Pro CS5 untuk menempatkan dan memberikan transisi pada video yang telah di render sebelumnya di Adobe After Effect CS5 dan adapula audio transisi untuk menyelaraskan video tersebut.

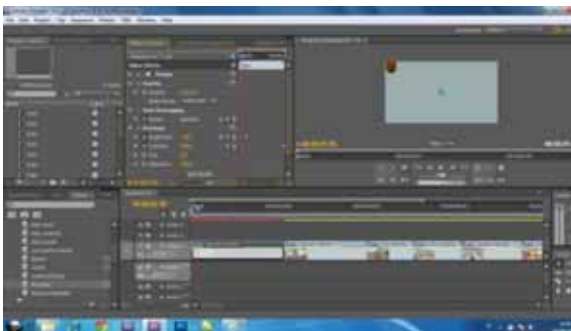




Gambar 5.77 tampilan Adobe Premiere Pro CS5



Gambar 5.78 tampilan ukuran video  
Tampilan ukuran video kali ini DV-PAL Widescreen width 720px height 576px dimaksudkan agar video tidak pecah atau pun tertarik dan disesuaikan dengan video sebelumnya.



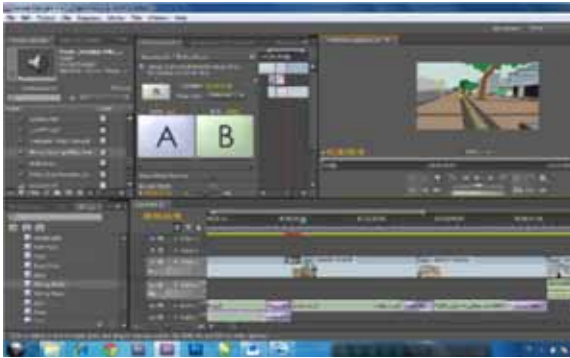
Gambar 5.79 proses pemberian effect

Klik kanan di panel layer kemudian import file dan pilih video yang akan di edit, kemudian klik open.



Gambar 5.80 pemberian effect pada suara

Pemberian audio transisi pada video dimaksudkan untuk meredam suara yang berlebihan. Dengan cara klik dan tahan kemudian geser suara transisi yang kita inginkan kemudian tempatkan di awal maupun akhir audio tersebut. Sebelum melakukan pemberian audio transisi, pastikan terlebih dahulu suara yang di transisikan sudah masuk kedalam project videonya.



Gambar 5.81 proses pemberian transisi

Pemberian video transisi ini diberikan agar setiap pergantian scene terlihat halus dan tampak menyambung. Caranya sama ketika ingin memberikan audio transisi klik dan tahan kemudian geser video transisi yang kita inginkan kemudian tempatkan di awal maupun akhir video tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1]. <https://lp3si.wordpress.com/2010/06/02/pelayanan-publik-menurut-uu-no-25-tahun-2009/>
- [2]. <http://www.semarangkota.go.id/berita/read/7/berita-kota/407/pip-buka-sampai-jam-2100-wib>
- [3]. <http://www.semarangkota.go.id/berita/read/7/berita-kota/787/kunjungi-pip-semarang-ganjar-bilang-keren>
- [4]. <https://asiarcariessetiono.wordpress.com/2010/03/17/iklan-layanan-masyarakat-public-service-announcement/>
- [5]. <http://berita.suaramerdeka.com/mcetak/pemkot-bangun-pip-di-balai-kota/>
- [6]. <https://riskarostikan.wordpress.com/2013/11/03/definisi-iklan-dan-jenis-iklan/>
- [7]. <https://iyanksicksoul.wordpress.com/2013/03/30/sejarah-dan-pengertian-multimedia/> Purnomo dan Zacharias, (2005:409), Suryanto, (2005:262), Purnomo and Zacharias, (2005:418), (2005:268)
- [8]. <http://www.pengertianku.net/2014/11/pengertian-audio-dan-media-audio-secara-lengkap.html> Suyanto (2005:273)
- [9]. <https://pasukansedekah.wordpress.com/2014/04/16/pengertian-vidio-pada-multimedia/>, <https://y3pp33.wordpress.com/2009/07/27/memahami-format-audio-video-2/>

- [10]. <https://pti08.wordpress.com/2008/10/15/jenis-jenis-video/>
- [11]. Menurut Foley, Van Dam, Feiner dan Hughes (1997, 1057)
- [12] Thomas dan Johnston, *The Illussion of Life*.
- [12]. <https://clickyudhaqirana.wordpress.com/2012/03/29/pengertian-dan-jenis-jenis-animasi/>
- [13]. <http://www.anneahira.com/grafik-komputer.htm>, Curis dan Floyd, James J, Winsor, Jerry L, *Komunikasi Bisnis dan Profesional*.
- [14]. Luther (1994), *Authoring Interactive Multimedia*
- [15]. AlexanderGottlicheBaumgarten(1975),  
[http://www.kompasiana.com/www.fhepooh.com/estetika-dan-filsafat-keindahan\\_550ab0bc813311cf14b1e199](http://www.kompasiana.com/www.fhepooh.com/estetika-dan-filsafat-keindahan_550ab0bc813311cf14b1e199)
- [16]. <https://tugasdesaintgi.wordpress.com/2013/10/30/pengenalan-coreldraw/comment-page-1/>
- [17]. <https://rizqiaawulansari.wordpress.com/2012/04/19/sejarah-adobe-flash/>
- [18]. <https://brainprojec.wordpress.com/2012/06/02/mengenal-adobe-after-effects/>
- [19]. <https://yuliana1993.wordpress.com/2013/03/03/pengertian-adobe-premiere/>
- [20]. <http://www.jatengprov.go.id/id/page/visi-dan-misi>