

ANIMASI IKLAN 3D SAFETY DRIVING

Oleh :
Yusron Aulia

Program Studi Sistem Informasi STMIK Amikom Purwokerto
oulle.354@gmail.com

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah aplikasi video iklan bertemakan tentang keamanan mengemudi sebagai media edukasi kepada masyarakat tentang pentingnya keamanan dalam mengemudi. Begitu pentingnya keamanan mengemudi, maka menjadi pengemudi aman menjadi keharusan bagi setiap anggota masyarakat. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi dan studi pustaka. Untuk pengembangan sistem multimedia dilakukan berdasarkan tiga tahapan yaitu: Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi video iklan animasi 3D bertemakan keamanan mengemudi. Aplikasi yang dihasilkan berekstensi .mpeg untuk CD/DVD, .mkv untuk diputar di computer, dan .mp4 yang diunggah di internet. Selain fungsi iklan animasi ini sebagai penyampaian pesan dan memotivasi masyarakat untuk lebih disiplin, tertib dan aman dalam mengemudi, dan juga sebagai penginspirasi untuk lebih mengembangkan animasi karya asli Indonesia

Kata kunci : animasi, iklan, 3D, safety, driving.

Abstract

The purpose of this research is to create an application video on driving safety themed advertising as a medium to educate people about the importance of safety in driving. Once the importance of driving safety, becomes a safe driver is a must for every member of the community. Data collection methods used in this study is the observation, documentation and literature. For the development of multimedia systems is done based on three stages: Pre-Production, Production, and Post Production. The results of this research is the application of 3D animation video ads themed driving safety. The resulting application extension .Mpeg to CD / DVD .Mkv to be played on the computer, and .Mp4 uploaded on the internet. In addition to the function of these animated ads as delivering a message and motivate people to be more disciplined, orderly and safe driving, and also as an inspiration to further develop original works of Indonesian animation.

Keywords : animation, advertising, 3D, safety, driving.

A. PENDAHULUAN

Teknologi komputer saat ini telah menghasilkan pencapaian yang sangat signifikan, baik dari segi hardware maupun software. Salah satu teknologi informasi yang berkembang yaitu film animasi. Film atau video animasi 2D (dua dimensi) maupun 3D (tiga dimensi) dewasa ini berkembang sangat pesat terutama di negara-negara maju.

Masalah lalu lintas merupakan salah satu masalah yang berskala nasional yang berkembang seiring dengan perkembangan masyarakat. Hal ini menyebabkan jumlah produksi dan kepemilikan kendaraan meningkat sangat tinggi. Populasi kendaraan yang makin banyak, dinilai menjadi salah satu penyebab meningkatnya jumlah kecelakaan lalu lintas. Meningkatnya kecelakaan ini disebabkan banyak faktor, antara lain faktor jalan, faktor kendaraan, faktor manusia.

Berdasarkan uraian di atas peneliti ingin membuat “ANIMASI IKLAN 3D SAFETY DRIVING” yang bertujuan memberikan pengetahuan, mendidik masyarakat agar lebih disiplin, tertib dan aman dalam mengendarai mobil sehingga mampu mengurangi dan terus menekan angka kecelakaan yang ada.

1. Multimedia

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa latin yaitu nouns yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa latin yaitu medium yang berarti perantara atau sesuatu.

a. Jenis multimedia:

- 1) Multimedia Interaktif
- 2) Multimedia hiperaktif
- 3) Multimedia linear

b. Elemen Multimedia:

- 1) Teks
- 2) Gambar
- 3) Suara
- 4) Video

c. Penggunaan Multimedia

Beberapa bidang yang menggunakan multimedia adalah sebagai berikut:

- 1) Bisnis
- 2) Sekolah
- 3) Rumah
- 4) Tempat umum

2. Animasi

Animasi adalah suatu proses dalam menciptakan efek gerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu, dapat juga berupa perubahan warna dari suatu objek dalam jangka waktu tertentu dan bisa juga dikatakan berupa perubahan bentuk dari suatu objek ke objek lainnya dalam jangka waktu tertentu (Bustaman, 2001:32-33).

Pengertian lain tentang animasi adalah pembuatan gambar atau isi yang berbeda-beda pada setiap frame, kemudian dijalankan rangkain frame tersebut menjadi sebuah motion atau gerakan sehingga terlihat seperti sebuah film (Zeembry, 2001:43).

a. Jenis animasi

Film animasi sendiri sekarang telah berkembang dan terbagi menjadi beberapa jenis yaitu:

1) Animasi 2D (2 Dimensi)

Animasi 2D biasa juga disebut dengan film kartun. Kartun sendiri berasal dari kata Cartoon, yang artinya gambar yang lucu. Dan film kartun itu kebanyakan film yang lucu. Contohnya banyak sekali, baik yang di TV maupun di Bioskop. Misalnya: Shincan, Looney Tunes, Pink Panther, Tom and Jerry, Scooby doo, dan masih banyak lagi. Meski yang populer kebanyakan film Disney, namun bukan Walt Disney sebagai bapak animasi kartun.

2) Animasi 3D (3 Dimensi)

Perkembangan teknologi dan komputer membuat teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang dan maju pesat. Animasi 3D adalah pengembangan dari animasi 2D. Dengan animasi

3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya. Semenjak Toy Story buatan Disney (Pixar Studio), maka berlomba-lombalah studio film dunia memproduksi film sejenis bermunculanlah, Bugs Life, AntZ, Dinosaurs, Final Fantasy, Toy Story 2, Monster Inc., hingga Finding Nemo, The Incredible, Shark Tale. Cars, Valian. Kesemuanya itu biasa juga disebut dengan animasi 3D atau CGI (Computer Generated Imagery).

3) Stop Motion Animation

Animasi ini juga dikenali sebagai claymation kerana animasi ini menggunakan clay (tanah liat) sebagai objek yang di gerakkan. Teknik ini pertama kali di perkenalkan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906.

Teknik ini seringkali digunakan dalam menghasilkan visual effect bagi film-film era tahun 50an dan 60an. Film Animasi Clay Pertama dirilis bulan Februari 1908 berjudul, A Sculptors Welsh Rarebit Nightmare. Untuk beberapa waktu yang lalu juga, beredar film clay yang berjudul Chicken Run.

4) Animasi Clay

Jenis ini yang paling jarang kita dengar dan temukan diantara jenis lainnya. Meski namanya clay (tanah liat), yang dipakai bukanlah tanah liat biasa. Animasi ini memakai plasticin, bahan lentur seperti permen karet yang ditemukan pada tahun 1897. Tokoh-tokoh dalam animasi clay dibuat dengan memakai rangka khusus untuk kerangka tubuhnya, lalu kerangka tersebut ditutup dengan plasticine sesuai bentuk tokoh yang ingin dibuat. Bagian-bagian tubuh kerangka ini, seperti kepala, tangan, kaki, disa dilepas dan dipasang lagi. Setelah tokoh-tokohnya siap, lalu difoto gerakan per gerakan. Foto-foto tersebut lalu digabung menjadi gambar yang bisa bergerak seperti yang kita tonton di film. Animasi ini agak sukar untuk dihasilkan dan memerlukan kos

yang tinggi.

b. Prinsip-prinsip Animasi

Proses drawing merupakan salah satu proses yang menentukan apakah hasil animasi menjadi bagus atau tidak. Sebelum proses drawing dilakukan, perlu dibuat Character Model Sheet dan Behaviours dengan jelas. Selain itu, Drawing artist atau lebih dikenal dengan animator, juga perlu mengetahui 12 prinsip animasi, yaitu (M.Suyanto & Aryanto Yuniawan, 2006, h.67 - 73):

1) Squash And Stretch

Gerakan dari sebuah karakter tentunya masi dibagi – bagi berdasarkan fisik bendanya. Contohnya pada benda hidup yang berkulit lunak atau berdaging yang dibuat lentur sehingga terlihat nyata.

2) Anticipation

Persiapan gerakan sebelum gerakan dilakukan. Hal itu berguna agar tampak real bahwa sebelum melakukan gerakan, terlebih dulu terdapat gambar antisipasi atau anjang – anjang.

3) Staging

Keseluruhan gerakan dalam sebuah adegan dengan jelas dan detail direncanakan terlebih dahulu yang akan digambarkan sebagai sebuah shot, yaitu mencakup tentang angles, framing dan scene length (durasi).

4) Straight-Ahhead Action And Pose-To-Poshe

Perencanaan gambar untuk gerakan yang berulang – ulang dibuat dengan sirkulasi runtut agar dapat terus dilanjutkan mulai saat awal gerakan hingga akhir gerakan.

5) Follow-Through And Overlapping Action

Antisipasi sebuah gerakan yang kompleks pada karakter mengikuti hukum alam. Gerakan dengan banyak anggota badan tentu tidak bergerak secara bersamaan tetapi bergantian.

6) Slow In-Slow Out

Sebuah gerakan tentu akan mengalami proses dari lambat ke cepat, dan sebaliknya dari gerakan cepat ke lambat tentu tidak secara tiba – tiba berhenti. Biasanya di awal dan di akhir gerakan, gambar dibuat lebih banyak dari pada di tengah. Pada bagian tengah diperlihatkan gerakan utuh dengan lebih sedikit gambar.

7) Arcs

Archs diartikan sebagai sebuah gerakan natural. Gerakan di sesuaikan dengan circular (melingkar) dari melingkarnya sendi – sendi yang bekerja pada makhluk hidup.

8) Secondary Action

Gerakan – gerakan pendukung gerak utama. Misalnya gerakan berjalan seorang karakter, kepalanya sambil bergerak geleng – geleng. Kepala geleng – geleng hanya berfungsi sebagai pelengkap gerakan (secondary action).

9) Timing

Pernahkah anda melihat gerakan animasi yang terasa sangat kaku atau bahkan sangat lambat? Hal tersebut terjadi ketika sang animator tidak menguasai teknik timing. Keahlian timing harus diasah melalui proses latihan terus menerus. Ketika seseorang telah ahli dalam menerapkan timing, maka animasi yang dibuatnya akan terlihat sangat hidup.

3. Iklan

Pengertian periklanan adalah penggunaan media bayaran oleh seorang penjual untuk mengkomunikasikan informasi persuasif tentang produk (ide, barang, jasa) ataupun yang merupakan alat promosi yang kuat.

a. Unsur iklan

Ada empat unsur yang menentukan atau membentuk suatu iklan, yaitu:

- 1) Pemrakarsa
- 2) Pesan
- 3) Media

4) Masyarakat

b. Iklan layanan Masyarakat

Iklan layanan masyarakat adalah iklan yang menyajikan pesan-pesan social yang bertujuan untuk membangkitkan kepedulian masyarakat terhadap sejumlah masalah yang harus mereka hadapi, yakni kondisi yang bisa mengancam keselarasan dan kehidupan umum.

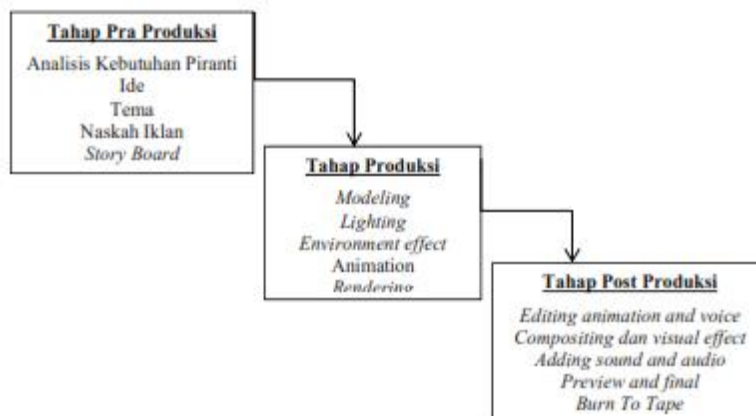
Iklan layanan masyarakat dapat dikampanyekan oleh organisasi profit atau non profit dengan tujuan sosial ekonomis yaitu meningkatkan kesejahteraan masyarakat

4. Defenisi Lalu Lintas

Lalu lintas adalah gerak kendaraan dan orang di ruang lalu lintas jalan. Lalu lintas sebagai ruang gerak tidak hanya terpaku pada kendaraan saja, namun juga meliputi kelengkapan jalan, kendaraan dan pengguna jalan (DLLAJ UU Lantas, 2009)

B. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan untuk pengembangan sistem adalah metode waterfall menurut M. Suyanto (2006). Metode ini terbilang mudah dalam pengaplikasian dan karena semua kebutuhan sistem dapat didefenisikan secara utuh, eksplisit dan benar di awal proyek, maka model proyek dapat berjalan dengan baik dan tanpa masalah.



Gambar 1. Metode Pengembangan Sistem (Suyanto, 2006)

Dalam pembuatan multimedia Animsi Iklan 3D Safety Driving ini, penulis

memiliki beberapa tahapan pengembangan system, berikut adalah uraian dari ketiga tahapan tersebut :

1. Tahap Pra Produksi

Merupakan tahap yang harus ditempuh sebelum memasuki proses produksi/pembuatan film animasi. Fungsi dari tahap ini adalah sebagai landasan/pedoman dalam pembentukan film animasi ini, dimana jenis/genre film, alur cerita, penokohan dan pengkarakteran dibentuk ditahap ini. Berikut adalah elemen-elemen dalam tahapan Pra Produksi yaitu:

- Kebutuhan Dasar Piranti
- Ide dan Konsep
- Tema
- Naskah
- Storyboard

2. Tahap Produksi

Merupakan tahap dimana proses pembuatan animasi film ini dimulai. Inti dari pembuatan film animasi adalah pada tahap ini. Dalam tahap ini terjadi beberapa pekerjaan yang dilakukan secara estafet dan teratur, dimulai dari pemodelan, colouring, animasi, hingga editor. Berikut adalah tahapan dalam proses produksi:

a. Modelling

Penulis melakukan pemodelan di software Autodesk 3Ds Max 2009 kemudia di Export ke saoftware Iclone 5.3 untuk kemudian diberi animasi.

b. Lighting

Ini adalah proses penentuan intensitas cahaya pada film animasi yang diproduksi, pencahayaan untuk animasi dilakukan di software Iclone 5.5

c. Environment Effect

Untuk pemodelan Environment berupa lingkungan penulis menggunakan software Autodesk 3Ds Max 2009, kemudian di-

Export ke Iclone melalui software 3DXchange.

d. Animation

Setelah karakter dan Environment siap, penulis dapat melanjutkan pada tahap animasi, pada tahap ini penulis menggabungkan antara fasilitas animasi yang diberikan oleh iclone dan animasi manual yang dilakukan dengan menggerak-gerakkan bagian tubuh dari karakter yang telah kita buat.

e. Rendering

Setelah tahap animasi dilalui, selanjutnya adalah tahap rendering, dimana semua data yang telah dimasukkan dalam proses modeling, texturing, material, animasi, pencahayaan dengan parameter tertentu diterjemahkan dalam satu bentuk output berupa video.

3. Tahap Pasca Produksi

Proses/tahapan akhir dari suatu produksi animasi 3D ini meliputi:

a. Editing animation and voice

Proses pemasukan audio atau yang lebih dikenal dengan proses dubbing, penulis menggunakan software Adobe After Effect dalam proses editingnya.

b. Compositing dan visual effect

Setelah proses dubbing selesai, selanjutnya adalah proses pembuatan visual effects, pada proses ini penulis masih mempercayakannya pada software Adobe After Effects.

c. Adding sound and audio

Setelah didubbing dan pemberian visual effects kurang lengkap rasanya jika sebuah film tidak ada backsound dan sound effect-nya, maka dari itu pada proses ini penulis memasukan sejumlah suara-suara semacam suara ledakan, suara berlari, suara orang jatuh, dan lain-lain, penulis memasukan sound tersebut pada software Adobe After Effect CS4.

d. Preview and final

Ini adalah tahap akhir dimana semua file yang telah siap akan

kita render menjadi film secara utuh.

e. **Burn To Tape**

Setelah film siap, proses selanjutnya adalah burning film ke bentuk VCD/DVD agar bisa ditonton oleh banyak orang.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Aplikasi yang dibuat dalam penelitian ini adalah video animasi yang dapat ditayangkan maupun disebarkan melalui media televisi, video CD/DVD, maupun lewat situs-situs online di internet. Dimana masyarakat dapat melihat dan memahami film animasi ini dengan mudah.

1. Pra Produksi

Merupakan tahap yang harus ditempuh sebelum memasuki proses/pembuatan film animasi. Fungsi dari tahap ini adalah sebagai landasan utama/pedoman dalam pembentukan film dimana jenis cerita, penokohan, alur cerita dan pembentukan karakter ditentukan ditahap ini. Berikut elemen-elemen dalam tahap pra produksi:

- a. Kebutuhan Dasar Piranti
- b. Ide
- c. Tema
- d. Naskah iklan
- e. Storyboard

2. Tahap Produksi

Merupakan dimana proses pembuatan animasi film animasi tersebut dimulai. Inti dari proses pembuatan film animasi adalah pada tahap produksi. Dalam tahap produksi ini terjadi beberapa pekerjaan yang dilakukan secara teratur. Dimulai dari animator, colorist, hingga editor.

Berikut tahapan proses produksi:

- a. Modeling
- b. Lighting
- c. Environment effect
- d. Animation

- e. Rendering

3. Tahap post produksi

Proses/tahapan akhir dari suatu produksi animasi 3D ini meliputi:

- a. Editing animation and voice
- b. Compositing and visual effect
- c. Adding sound and audio
- d. Preview and final
- e. Burn to tape

4. Hasil penelitian

Hasil penelitian ini adalah media berupa iklan yang berbentuk animasi 3D safety Driving.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian serta pembahasan pada bab sebelumnya, maka kesimpulan yang diperoleh adalah sebagai berikut :

- a. Telah berhasil dibuat iklan layanan masyarakat Safety Driving berbasis multimedia yang dapat digunakan untuk mendidik masyarakat menjadi pengemudi yang disiplin, tertib dan aman.
- b. Hasil pengujian menyatakan bahwa video iklan ini layak untuk dipublikasikan dan telah diterima baik oleh masyarakat. Hasil ini diketahui dari angket kuesioner yang telah penulis sebarakan dengan presentase setuju dan sangat setuju sebesar 76%.

2. Saran

Penulis menyadari iklan animasi 3d safety driving ini masih belum sempurna oleh karena itu perlu banyak dilakukan penyempurnaan lebih lanjut dan masih banyak yang perlu ditambahkan dalam pembuatan iklan layanan masyarakat ini. Serta pembaruan terhadap iklan yang dibuat agar lebih menarik baik dari tokoh, susunan cerita, maupun efek yang digunakan. Sehingga kedepannya masih sangat potensial untuk dikembangkan lagi dalam bentuk Video Animasi Iklan 3D yang semakin

efektif, menarik, informatif, dan mudah di pahami oleh masyarakat

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyus, Dony. 2009. Keamanan Multimedia. Penerbit ANDI. Yogyakarta.
- Binanto, Iwan. 2010. Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangan. Penerbit ANDI. Yogyakarta.
- Fatah, Amir. 2008. Digital Multimedia: Animasi, Sound Editing, dan Video Editing. Andi Offset. Yogyakarta.
- Kasali, Rhenald 2009. Manajemen Periklanan: Konsep dan Aplikasinya di Indonesia. Pustaka Utama Grafiti. Jakarta.
- MADCOMS. 2006. Aplikasi Animasi: Adobe Photoshop, Adobe Premier, Adobe After Effect, 3D Studio Max. Andi Offset. Yogyakarta
- _____ 2009. Panduan Belajar 3Ds Max 2009. Andi Offset. Yogyakarta.
- _____ 2011. Adobe Photoshop CS5 untuk Pemula. Andi Offset. Yogyakarta.
- Munir. 2012. Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan, Yogyakarta. Patmore, C. 2003. The Complete Animation Course. London: Quarto, Inc.
- Suyanto, M, 2003. Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. Penerbit Andi Offset. Yogyakarta.
- _____ 2005. Strategi Perancangan Iklan Televisi Perusahaan Top Dunia. Penerbit Andi Offset. Yogyakarta.
- _____ 2006. Merancang Film Kartun Kelas Dunia. Penerbit Andi Offset. Yogyakarta.
- Sutojo, Siswanto. 2003. Manajemen Penjualan Yang Efektif. Penerbit Damar Mulia Pustaka. Jakarta.
- Vaughan, T. 2004. Multimedia: Making It Work. Edisi ke-6. New York: McGraw-Hill Companies.