

PERANCANGAN IKLAN MOTION GRAPHIC JASA PERCETAKAN ALIEF PRODUCTION UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN

Arpiansah Putra¹⁾, Agus Dwi Andi Hermansah²⁾, Agus Purwanto³⁾

^{1,2,3)}Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta

email : arpiansah.p@students.amikom.ac.id¹⁾, agus.hermansah@students.amikom.ac.id²⁾, agus@amikom.ac.id³⁾

Abstract

Current printing business is growing and alot of options , even every consumer can choose to use the printing services. Printing so that each agency is incentive to introduce their services through advertisements that exist today . Increasing number of choices are influenced also because of the growing needs of consumers .

Competition in the field of printing services make many entrepreneurs have to think how to keep people interested in printing services which they provide , one way to make the ad to make it look more creative in marketing and more easily recognized by the public .

Issues that will be discussed in this regard is how to design a marketing advertising printing services that can attract people to use the printing services . The data collection method with the method of observation and interviews , to design their own ads through several stages including a feasibility study , preliminary planning , analysis, design and implementation of systems advertising advertising system . The software used to create this application is after effects , adobe audition , adobe premiere pro , photoshop and corel draw.

Keywords:

Motion Graphic, Ads

Pendahuluan

Memasuki era globalisasi, mengakibatkan banyak teknologi informasi yang berkembang dengan cepat. Sehingga pekerjaan yang dikerjakan dapat dilakukan lebih mudah. Hal ini mendorong terciptanya ruang untuk lebih mengembangkan teknologi tersebut dengan berbagai macam inovasi dan pengetahuan baru kedepannya.

Dalam hal ini penulis akan membuat iklan menggunakan motion graphic pada Alief Production. Saat ini Alief production untuk media promosinya hanya menggunakan brosur, yang dimana dalam brosur hanya mempunyai dua elemen saja yaitu tulisan dan gambar. Sedangkan iklan dengan menggunakan motion graphic mempunyai empat elemen didalamnya yaitu tulisan, gambar, suara dan animasi. Motion graphic merupakan jenis animasi yang menampilkan tulisan ataupun grafik. Dengan kata lain motion graphic adalah gambar bergerak yang didalamnya terdapat tulisan, gambar, suara, dan animasi.

Dengan demikian, penulis mencoba untuk mengimplementasikan ilmu yang didapat semaksimal mungkin untuk membuat “Perancangan Iklan Motion Graphic Jasa Percetakan Alief Production untuk Meningkatkan Penjualan” [1].

Dasar Teori

Pengertian Multimedia

Multimedia adalah kombinasi dari computer dan video (Rosch, 1996) atau Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks (McCormick, 1996) atau Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dkk, 2002) atau Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, suara dan gambar video (Robin dan Linda, 2001) [2].

Pengertian Iklan

Iklan merupakan salah satu tahap dalam pemasaran. Produk barang atau jasa, baik penamaannya, pengemasannya, penetapan harga, dan distribusi produk tidak akan dapat mengalir secara lancar ke para distributor atau penjual, apalagi ke tangan konsumen [3].

Jenis Iklan

Iklan Komersil dan Nonkomersil

Iklan komersial adalah iklan yang bertujuan, mendukung kampanye pemasaran suatu produk atau jasa. Iklan komersial yang dimuat atau disiarkan melalui media audio (radio) atau audio-visual (televise) dalam bahasa Inggris biasa disebut

Commercial saja. Sedangkan nonkomersial banyak jenisnya, termasuk iklan undangan tender, orang hilang, lowongan kerja, duka cita, mencari istri atau suami, dan sebagainya.

Iklan Corporate

Iklan *corporate* adalah iklan yang bertujuan membangun citra (*image*) suatu perusahaan yang pada akhirnya tentu diharapkan juga membangun citra positif produk-produk atau jasa yang diproduksi oleh perusahaan tersebut [1].

Jenis Media Iklan

Media Cetak

Seperti terbaca dari namanya, media cetak adalah kumpulan berbagai media informasi yang dibuat (diproduksi) dan disampaikan kepada khalayak sasaran (pembaca) melalui tulisan (cetakan) dan seringkali disertai gambar sehingga dapat dilihat dan dibaca.

Media Elektronik

Media elektronik terbagi dalam dua kelompok besar, media yang hanya bisa didengar (audio), khususnya media radio dan media media yang selain bisa didengar juga dilihat (audio-visual), khususnya televisi.

Media Lainnya

Bila anda berkeliling di kota-kota besar di mana saja di dunia ini, disadari atau tidak, anda telah menyerap ratusan atau mungkin ribuan pesan iklan yang terpampang di poster-poster, spanduk, *billboard*, baliho, selebaran, dan lain-lain, mulai dari yang menawarkan kompleks *real estate* mewah hingga ke “*we mampet*”. Inilah jenis Media Luar Ruang (MLR) atau dalam bahasa Inggris disebut *outdoor media*.

Objek-Objek Multimedia

Teks

Bentuk data multimedia yang paling mudah di simpan adalah teks. Teks merupakan yang paling dekat dengan kita dan yang paling banyak kita lihat. Teks dapat membentuk kata, surat atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa kita. Kebutuhan teks bergantung pada kegunaan aplikasi multimedia.

Grafik

Secara umum ada enam macam grafik: gambar vektor (*vector images*), gambar bitmap (*bitmap images*), *clip art*, *digitized picture*, *hyperpicture*, dan format file grafik.

Bunyi

Ada tiga belas objek bunyi yang bisa digunakan dalam produksi multimedia, yakni format waveform audio, aiff, dat, ibf, mod, rmi, sbi, snd, foc, au, MIDI sound track, compact disk audio, dan mp3 file.

Video

Video menyediakan sumberdaya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia. Ada empat macam video yang dapat digunakan sebagai objek link dalam aplikasi multimedia: *live video feeds*, *video tape*, *video disk*, dan *digital video*.

Animasi

Dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar.

Software dan Data

Salah satu konsep paling ampuh dalam multimedia adalah keterpaduan serempak yang dapat dicapai dengan menciptakan *link* ke berbagai dokumen dan dataset. Perangkat lunak multimedia, perangkat lunak *authoring* multimedia, perangkat lunak *editing*, dan perangkat lunak berbasis web multimedia.

Motion Graphic

Menurut Agnew dan Kellerman, grafis adalah garis, bulatan, kotak, bayangan, warna dan sebagainya dalam menggunakan *software* pengolah gambar. Dengan adanya grafis penyampaian informasi akan lebih menarik dan efektif [4].

Motion graphic atau motion grafis adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai solusi desain grafis profesional dalam menciptakan suatu desain komunikasi yang dinamis dan efektif untuk film, televisi dan internet. Pada dunia perdagangan, informasi, dan hiburan adalah suatu tantangan, ketika dimana pemirsa/*audience* memutuskan apakah tidak atau akan untuk saluran, keluar dari situs web, atau ketika menonton *trailer*, untuk melihat film. Maka dari itulah diperlukan strategi, kreativitas, dan keterampilan dari seorang desainer *broadcasting*, desainer judul film dan animator dalam seni *motion graphic*[5].

Prinsip Animasi

Squash dan Stretch

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

Anticipation

Persiapan gerakan sebelum gerakan dilakukan. Hal itu berguna agar tampak *real* bahwa sebelum melakukan gerakan, terlebih dulu terdapat gambar antisipasi/ancang-ancang.

Staging

Keseluruhan gerakan dalam sebuah adegan dengan jelas dan detail direncanakan terlebih dahulu yang akan digambarkan sebagaimana sebuah “*shot*”, yaitu mencakup tentang *angels*, *framing*, dan *scene lenght* (durasi).

Straight - Ahead Action dan Pose - To – Pose

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

Folow - Through dan Overlaving Action

Antisipasi sebuah gerakan yang kompleks pada karakter mengikuti hukum alam. Gerakan dengan banyak anggota badan tentu tidak bergerak secara bersamaan tetapi bergantian. Seperti halnya pada orang yang berjalan, ketika kaki kanan melangkah dan tangan kanan juga yang ke depan, maka animasi akan menjadi terlihat lucu.

Slow In – Slow Out

Sebuah gerakan tentu akan mengalami proses dari lambat menjadi cepat, dan sebaliknya gerakan dari 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.

Arcs

Arcs dapat diartikan sebagai sebuah gerakan natural. Gerakan disesuaikan dengan circular (melingkar) dari melingkarnya sendi-sendi yang bekerja pada makhluk hidup.

Secondary Action

Gerakan-gerakan pendukung gerak utama. misalnya, pada gerakan berjalan seorang karakter, kepalanya sambil bergeleng-geleng hanya berfungsi sebagai pelengkap gerakan.

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, seperti kapan dia terasa berat, merasa gembira, sedih marah dan sebagainya.

Exaggeration

Membuat gerakan pengembangan dari gerakan normal. Namun, gerakan itu sebaiknya tetap berpanduan pada gerakan natural yang dibiarkan. Biasanya, gerakan-gerakan itu digunakan untuk memberikan kesan yang menyenangkan atau mendukung sebuah kelucuan.

Solid Drawing

Merupakan *sense* (rasa) tentang cara pandang tiga dimensi terhadap penokohan seorang karakter berkaitan dengan goresan garis, *shading*, dan warna.

Appeal

Membuat nilai personaliti pada karakter yang dibuat. Seorang animator yang baik harus bisa memperlihatkan bahwa tokoh/karakter memiliki jiwa/nilai kepribadian tertentu tanpa harus didukung oleh *sound effect*. Jika hal tersebut berhasil, maka penambahan *sound effect* akan semakin menampakkan dan memperjelas kepribadian tersebut.

Tahap pembuatan Iklan**Tahap Praproduksi**

Tahap praproduksi adalah tahap dimana kita mengerjakan semua pekerjaan dan aktifitas sebelum iklan diproduksi secara nyata. Dalam pembuatan iklan ini yaitu [2]:

1. Ide
2. Naskah
3. Storyboard

Tahap Produksi

Tahap produksi adalah periode selama iklan televisi diproduksi secara komersial. Tahap ini meliputi kegiatan syuting, perekaman suara, pengaturan pencahayaan, dan pemilihan kamera. Dalam pembuatan iklan ini yaitu:

1. Pembuatan bahan
2. Narasi/suara
3. Background

Tahap Pascaproduksi

Tahap pascaproduksi adalah periode di mana semua pekerjaan dan aktivitas yang terjadi setelah iklan diproduksi secara nyata untuk keperluan komersial. Kegiatan pascaproduksi meliputi pengeditan, pemberian efek-efek spesial, perekaman efek suara, pencampuran *audio* dan video, persetujuan pemesan atau agensi, pengadaan, dan penyerahan atau penyiaran (untuk iklan TV). Adapun tahap ini meliputi:

1. Compositing
Penggabungan seluruh elemen dalam pembuatan video iklan disebut *compositing*.
2. Editing
Editing dilakukan untuk mengemas hasil akhir sebuah film, mensinkronkan suara dengan visual, memberikan *special effect*, dan mengekspor dalam media yang ditentukan.
3. Rendering
Merupakan proses penyatuan dari keseluruhan *roject* setelah mengalami tahap-tahap sebelumnya menjadi satu bagian file bentuk file tergantung kebutuhan.

Hardware yang Dibutuhkan

Tabel 1. *Hardware Standar Multimedia*

Spesifikasi	Pabrikan	Kapasitas
Motherboard	Intel Core i3	2,2 Gihz
RAM Memory	Hyundai Electronic DDR 3	2Gb
HardDisk	Western Digital (WDC)	500Gb
VGA Card	Nvidia Geforce GT 520M	1Gb
Optical Disc	LG Super Multi	Double Layer

Perangkat Lunak (*Software*) yang Digunakan Adobe After Effect CS3

Adobe After Effects merupakan sebuah *software* yang diproduksi oleh perusahaan *software* terbesar di dunia, yaitu Adobe. Adobe menciptakan *software* Adobe After Effects ini digunakan untuk para animator dalam berkreasi. Kelebihan dari versi CS3 ini adalah kecerdasan dari *software* ini dalam bekerja dan fasilitas yang lebih sempurna dari sebelumnya. Karena kecanggihannya itu maka banyak orang dan perusahaan multimedia yang menggunakan Adobe After Effects sebagai *software* yang direkomendasikan [6].

Coreldraw X4

CorelDRAW adalah program desain grafis yang sangat populer, mudah untuk dioperasikan, dan mempunyai fasilitas yang lengkap. *Software* ini diciptakan oleh CorelCorporations Kanada. Dengan CorelDRAW telah menjadi pilihan utama para desainer grafis karena kemudahan dan kepraktisan dalam penggunaannya. Sebagai contoh, CorelDRAW banyak digunakan oleh kalangan wartawan, penerbit, percetakan, industri periklanan, dunia cetak sablon, dan masih banyak lagi. Perangkat lunak yang satu ini dilengkapi sarana yang canggih, lengkap, mudah

digunakan dan hasil yang didapat pun sangat profesional [7].

Adobe Audition 1.5

Adobe Audition 1.5 adalah sebuah *software* dari adobe system untuk merekam, mengedit, serta mencampur (*mix*) dan *masteringmusic*. Adobe Audition terbagi menjadi 3 area kerja utama, yaitu *Edit View*, *Multitrack View* dan *CD Project View* [8].

Gambaran Umum

Sejarah Umum Jasa Percetakan Alief Production

Alief Production merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang jasa percetakan, perusahaan ini berdiri pada tahun 2011 yang berlokasi di jalan purbayan, gang masjid joyopranan, no 21. Singosaren, Kota Gede, Yogyakarta. Jasa percetakan Alief Production ini sendiri melayani 3 jasa cetak yaitu *Digital Printing*, *Offset Printing*, *Screen Printing*.



Gambar 1. Logo Alief Production

Pembahasan

Praproduksi

Ide

Ide disini adalah pemikiran ataupun saran apa saja yang akan dibuat pada iklan tersebut agar menjadi sebuah hasil yang diinginkan.

Naskah

Naskah iklan ini dibuat berdasarkan ide yang telah ada menjadi sebuah kalimat yang memberikan gambaran narasi yang akan dimunculkan pada iklan.

Storyboard

Storyboard dibuat sebagai patokan dalam proses produksi nanti, sehingga storyboard sangat penting dalam pembuatan iklan ini.

Produksi

Pembuatan Bahan

Pembuatan bahan iklan menggunakan *software* Coreldraw X4, bahan tersebut berupa gambar maupun ikon yang muncul pada iklan.

Pembuatan Narasi/Suara

Narasi dibuat menggunakan *software* pengolah suara yaitu adobe audition 1.5.

Pembuatan Background

Pembuatan background iklan menggunakan software pengolah gambar yaitu Coreldraw X4, background tersebut berupa gambar yang ditampilkan sebagai latar.

Praproduksi Compositing

Untuk penggabungan *background* dan gambar pada *Scene 1* menggunakan *software* Adobe After Effect CS3. Dengan mengatur jenis video, ukuran video, dan durasi video tersebut.

Editing

Editing pada iklan ini berupa proses pergerakan animasi gambar yang akan digerakan menjadi sebuah video motion graphic.

Rendering

Proses akhir dari iklan ini adalah rendering, dengan mengatur format file video.

Packaging

Setelah proses pascaproduksi selesai, video hasil render disimpan dalam folder tersendiri agar tidak tercampur dan terganggu dengan file lainnya.

Penutup

Kesimpulan

1. Proses pembuatan iklan *motion graphic* dikerjakan melalui 3 tahap, yaitu tahap praproduksi, pascaproduksi, dan produksi yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya.
2. Hal utama dalam pembuatan iklan ini adalah alur ceritanya (*Storyboard*). Alur cerita (*Storyboard*) harus ditata dengan baik, agar dalam pengerjaan tahap produksi dapat dikerjakan dengan lebih mudah.

Saran

Untuk kedepannya di harapkan video bisa di buat lebih baik lagi dengan penataan *audio* yang benar agar *audio* pada video tidak saling menumpuk saat di dengar dan video bisa di promosikan menggunakan media promosi iklan televisi.

Daftar Pustaka

- [1] Agus S, Madjadikara. 2004. *Bagaimana Biro Iklan Memproduksi Iklan*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- [2] Suyanto, M. 2005. *Strategi Perancangan Iklan Televisi Perusahaan Top Dunia*. Yogyakarta : Andi Offset.
- [3] Suyanto, M. 2004. *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan Dilengkapi Sampel Iklan Terbaik*

Kelas Dunia. Yogyakarta : Andi Offset. Krasner. 2004.

- [4] Munir. 2012. *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, Bandung : Alfabeta.
- [5] Curran. 2000. *Motion Graphic: Graphic Design for Broadcast and Film*, Rockport Publisher.
- [6] MADCOMS. 2008. *Panduan Lengkap Adobe After Effects CS3*. Yogyakarta : Andi Offset.
- [7] Setyawan, Andri. 2006. *Desain Packaging dengan CorelDRAW*. Yogyakarta : Andi Offset.
- [8] Purwacandra, Pandan P. 2007. *Cepat dan Mudah Home Recording dengan Adobe Audition 1.5*. Yogyakarta : Andi Offset.