

PENGEMBANGAN MEDIA SOSIALISASI ETIKA KAMPUS DALAM BENTUK ANIMASI 2D

Evaliata Br. Sembiring

Jurusan Teknik Informatika
Program Studi Teknik Informatika
Politeknik Negeri Batam

eva@polibatam.ac.id

Abstrak

Akhir-akhir ini banyak mahasiswa yang menunjukkan etika yang kurang baik di lingkungan kampus, seperti: cara berpakaian, memelihara kebersihan lingkungan, perilaku saat berada di perpustakaan, perilaku saat berada di lorong dan tangga, perilaku pada saat ujian dan perilaku bagi mahasiswa perokok saat berada di kampus, dan lain-lain. Bahwasanya di Politeknik Negeri Batam sudah ada peraturan-peraturan tertulis yang harus dipatuhi oleh Mahasiswa, namun masih terdapat sejumlah mahasiswa yang kurang memperhatikan peraturan-peraturan tersebut. Oleh karena buku atau ebook yang statis kurang diminati oleh mahasiswa untuk membacanya, sehingga menjadi salah satu potensi mahasiswa melanggar peraturan. sebuah media alternatif lain dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada mahasiswa terkait peraturan-peraturan di lingkungan kampus adalah dalam bentuk animasi.

Dalam proses pembuatan film animasi ini menggunakan aplikasi CorelDraw X5, Adobe Flash CS6, Adobe Audition CS6, Adobe After Effects CS6 dan Adobe Premiere CS6. Metodologi yang digunakan dalam pengembangan animasi adalah menerapkan metode versi Luther-Sutopo yang sudah dimodifikasi. Tahapan produksi (assembly) dimulai dengan desain karakter dan tekstur, pembuatan animasi, dubbing, rendering dan editing.

Berdasarkan perancangan, implementasi, pengujian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini sudah dapat menghasilkan film animasi yang dapat menyampaikan pesan tentang pentingnya etika di lingkungan kampus. Penyampaian ini sudah dapat dikatakan berhasil karena mencapai 100% pendapat audience menyatakan bahwa jalan cerita, karakter dan pesan yang terdapat dalam film animasi ini dapat dipahami dengan baik oleh audience. Selanjutnya dapat memberi motivasi kepada audience untuk sadar akan pentingnya berperilaku yang baik dikampus mencapai 89%.

Kata Kunci: animasi, etika, kampus, mahasiswa.

1. Pendahuluan

Akhir-akhir ini, permasalahan yang sering diperbincangkan oleh para dosen maupun staf dalam lingkungan kampus adalah perilaku mahasiswa yang semakin hari semakin memprihatinkan. Masalah-masalah yang dimaksud seperti kurangnya kepedulian mahasiswa terkait peraturan yang berlaku di kampus, antara lain: penggunaan *lift*, penggunaan parkir kendaraan, menjaga kebersihan kampus, menjaga ketertiban ketika berada di area tempat peribadatan dan perpustakaan, cara berpakaian yang sopan dan rapi layaknya mahasiswa, dan lain sebagainya.

Peraturan-peraturan terkait etika kampus di Politeknik Negeri Batam pada dasarnya sudah tertuang dalam buku Pedoman Pembelajaran (Priyono, 2013) yang sudah dibagikan kepada setiap mahasiswa. Selain itu, buku ini juga dapat diakses oleh setiap mahasiswa di halaman depan (utama) *e-learning* yang hampir setiap hari dibuka oleh mahasiswa ketika melaksanakan perkuliahan. Namun, sepertinya belum atau kurang berhasil dalam menyampaikan segala peraturan-peraturan dan informasi yang seharusnya dipatuhi oleh seluruh mahasiswa di kampus ini. Hal ini terlihat masih banyaknya mahasiswa yang membuang sampah di sembarang tempat walaupun tempat sampah sudah disediakan di titik-titik yang strategis, tingginya pelanggaran terhadap kegiatan merokok di daerah larangan merokok, masih tingginya mahasiswa yang mengenakan kaos oblong ke kampus, ketika berada di dalam *lift*, perpustakaan dan area sekitar tempat peribadatan juga masih terlihat mahasiswa yang gaduh dan ribut, kendaraan yang diparkir masih berantakan dan tidak sesuai pada tempatnya, dan lain sebagainya.

Oleh karena buku atau *ebook* yang statis kurang diminati oleh mahasiswa untuk membacanya, sehingga menjadi salah satu potensi mahasiswa melanggar peraturan. Melihat permasalahan-permasalahan ini, maka dikembangkan sebuah media alternatif lain dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada mahasiswa terkait peraturan-peraturan di lingkungan kampus. Media yang dimaksud adalah dalam bentuk animasi, mengingat di kampus tersedia alat elektronik berupa TV Monitor yang cukup mendukung untuk menyampaikan informasi-informasi tersebut dan letaknya juga berada di lobi lantai satu dimana potensi mahasiswa selalu berkumpul dan mengakses area ini saat pertama kali menginjak kaki di kampus setiap harinya.

Salah satu kemajuan teknologi dalam mensosialisasikan informasi adalah dengan menggunakan sistem komputer berbasis multimedia. Sistem ini mampu menghasilkan informasi dengan tampilan yang lebih menarik seperti animasi. Animasi merupakan objek bergerak yang dinamis dan memberikan interaksi yang lebih menarik dibandingkan dengan objek yang statis (Rini, 2010). Dalam Vaughan (2010) juga dijelaskan bahwa, animasi dapat berfungsi sebagai sarana edukasi selain sebagai sarana hiburan. Demikian halnya dalam Shabri, et al. (2008), animasi juga dapat menjadi penuntun, memberikan inspirasi dalam menyampaikan pesan karena melalui animasi pesan dapat lebih efektif disampaikan oleh karena mengandung unsur audio dan *video*.

Dalam menyampaikan informasi atau pesan, animasi bisa sebagai film atau iklan layanan masyarakat. Menurut Supratman (2007), iklan layanan masyarakat merupakan salah satu upaya untuk mempersuasi masyarakat dengan cara mengajak dan menghimbau untuk mengerti, menyadari, turut memikirkan serta menempatkan posisinya agar tidak larut dan terjerumus dengan permasalahan yang dihadapi. Hal ini bertujuan untuk menginformasikan sekaligus mempersuasi masyarakat untuk mengikuti apa yang disampaikan. Hampir sama dengan Film animasi yang memiliki kelebihan tersendiri dalam menyampaikan pesan-pesan cerita dalam bentuk audio visual karena film animasi identik dengan tema humor atau komedi. Selain itu film animasi dapat memperkaya media penyampaian pesan (sosialisasi) secara efektif dan interaktif.

Berdasarkan hal tersebut, dalam penelitian ini dikembangkan media sosialisasi informasi dan peraturan-peraturan tentang etika kampus dalam bentuk iklan dan film animasi 2D.

2. Landasan Teori

2.1 Etika Kampus

Menurut Simorangkir (2003), etika dapat diartikan sebagai pandangan manusia dalam berperilaku menurut ukuran dan nilai baik. Sedangkan menurut Gazalba (1973), dalam sistematika filsafat mengartikan etika sebagai teori tentang tingkah laku, perbuatan manusia dipandang dari segi baik dan buruk sejauh yang dapat ditentukan oleh akal.

Pelanggaran-pelanggaran yang sering dilakukan oleh mahasiswa di Politeknik Negeri Batam menunjukkan kurangnya perilaku yang baik. Hal ini dapat dilihat dari tingginya pelanggaran-pelanggaran yang terjadi seperti: tingginya pelanggaran terhadap kegiatan merokok di daerah larangan merokok, masih tingginya mahasiswa yang mengenakan kaos oblong ke kampus, ketika berada di dalam *lift*, perpustakaan dan area sekitar tempat peribadatan juga masih terlihat mahasiswa yang gaduh dan ribut, kendaraan yang diparkir masih berantakan dan tidak sesuai pada tempatnya, dan lain sebagainya.

2.2 Animasi

Animasi dalam etimologi bahasa Indonesia berasal dari kata "*Animation*". *Animation* berasal dari bahasa Yunani *anima*, yang semantiknya berarti "napas". Kata napas identik dengan "hidup", hingga animasi secara sederhana adalah "memberi hidup pada sesuatu yang tidak hidup sebelumnya" (Putranto, 2013).

Animasi merupakan gambar mati, tidak bergerak atau grafik yang dibuat efek sehingga seolah-olah tampak bergerak. Misalnya sebuah tulisan yang meluncur dari samping ke tengah layar atau sebuah gambar yang dapat bergerak-gerak dari menghadap ke kiri berubah ke kanan. Dengan kata lain, animasi merupakan 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. Pengertian lain tentang animasi adalah pembuatan gambar atau isi yang berbeda-beda pada setiap frame, kemudian dijalankan rangkaian *frame* tersebut menjadi sebuah *motion* atau gerakan sehingga terlihat seperti sebuah film.

Animasi dikenal sebagai animasi dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D). Konsep 2D tersebut adalah sudut pandang objek pada dua titik koordinat x dan y, sehingga gambar dibuat seolah-olah bergerak atau ilusi, berbeda dengan 3D yang menggunakan koordinat x, y, dan z sehingga sudut pandang objek terlihat secara lebih nyata.

2.3 Software Pendukung

Beberapa perangkat lunak yang digunakan dalam membuat animasi dalam penelitian adalah CorelDraw X5, Adobe Flash CS6, Adobe Audition CS6, Adobe After Effects CS6 dan Adobe Premiere CS6.

- CorelDRAW digunakan untuk mendesain gambar-gambar yang digunakan dalam animasi seperti *background*, karakter, dan lain-lain.
- Adobe Flash selain digunakan untuk mendesain beberapa karakter dalam animasi juga digunakan untuk membuat animasi (gerakan-gerakan) dalam media yang dikembangkan dalam penelitian. Flash juga memfasilitasi pembuatan animasi dengan dua teknik yaitu *frame by frame* dan *tween animation*. Oleh karena itu, kedua teknik ini digunakan dalam membuat animasi dengan menggunakan *timeline* dalam mengubah ukuran (*scale*), rotasi (*rotation*) dan posisi (*location*) yang disesuaikan dalam *frame* pada Adobe Flash Professional CS6.
- Adobe Audition digunakan untuk merekam suara dan menyunting hasil rekaman untuk dijadikan *sound effect* dan *background*.
- Adobe After Effects digunakan untuk memberikan *special effect* pada tulisan yang digunakan dalam animasi ini, mulai dari pengaturan pergerakan, pencahayaan, kamera, objek dan didukung oleh *plugin*.

- Adobe Premiere Professional CS6 merupakan program penyuntingan (*editing*) dalam pengolahan *video*. Aplikasi ini digunakan untuk merangkai gambar, *video* dan audio dalam pembuatan animasi etika kampus.

2.4 Desain Karakter Animasi

Artisty (2013) berpendapat bahwa sebuah film atau *game* dengan karakter animasi dipastikan tidak akan banyak peminat apabila karakter yang ditampilkan tidak menarik secara visual maupun nonvisual. Sebagus apapun alur ceritanya, akan percuma apabila penonton sudah mundur duluan karena melihat karakternya tidak menarik. Masih menurut Artisty (2013), hal-hal yang perlu diperhatikan dalam membuat karakter animasi agar lebih menarik antara lain:

1. Ciri-ciri fisik yang berlebihan. Desain karakter animasi yang biasa saja tidak akan menjadi daya tarik dalam suatu animasi. Karakter animasi bisa terlihat menarik dengan cara melebih-lebihkan ciri-ciri fisiknya.
2. Ekspresi wajah yang luar biasa. Ekspresi pada wajah karakter animasi bisa dilebih-lebihkan saat mengekspresikan perasaannya. Apabila ingin membuat adegan sedih, dapat dibuat ekspresi wajahnya berlebihan, misalnya dengan air mata yang terlalu deras dan hal-hal lain yang bisa membuat ekspresinya menarik.
3. Memiliki kesamaan dengan masyarakat umum. Dibuat karakter animasi yang memiliki kesamaan dengan masyarakat, misalnya sifat, mimpi atau tujuan tertentu, atau suatu kesukaan dan ketidaksukaan tertentu yang realistis. Biasanya hal-hal ini akan membuat penonton merasa memiliki suatu kesamaan dan pada akhirnya menjadi identitas sendiri bagi karakter animasi tersebut.
4. Memiliki *background* cerita sendiri. Sifat karakter animasi bukanlah satu-satunya hal nonvisual yang harus dipikirkan ketika membuat desain karakter animasi, *background* cerita juga penting untuk diperhatikan. Hal ini berguna apabila ingin desain karakter animasi dapat melintasi berbagai *platform*, misalnya *video game*, film, buku cerita, dan sebagainya.

Hal lain yang perlu diketahui dalam mendesain karakter animasi adalah mengetahui jenis-jenis karakter sesuai dengan studi kasus atau *audience*-nya. Misalnya dalam penelitian ini, ditentukan *audience*-nya adalah mahasiswa karena domain masalahnya diangkat dari perilaku mahasiswa di kampus.

Menurut Adib (2012), Mahasiswa dipandang sebagai pelajar yang sudah masuk ke level yang lebih dewasa, mempunyai pendirian dan karakter sendiri. Ada berbagai macam tipe mahasiswa yang dilihat berdasarkan kesehariannya, yang di antaranya adalah:

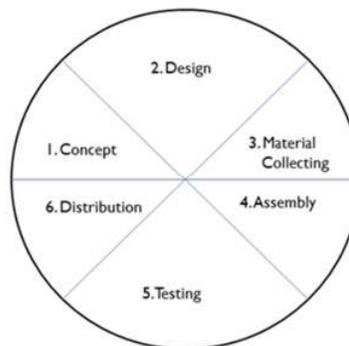
1. Mahasiswa Kupu-Kupu, artinya kuliah pulang - kuliah pulang. Mahasiswa tipe ini pasti pulang ke kos atau ke rumah setelah selesai kuliah. Biasanya mereka tidak betah lama-lama di kampus, mungkin karena tidak ada kegiatan menarik di kampus, ada tugas menumpuk atau mungkin suasana rumah lebih membuat dia nyaman. Karakter mahasiswa yang satu ini biasanya tertutup dan pemalu. Tapi belum tentu semua berkarakter seperti itu, semua bergantung pribadi, kebutuhan, dan keadaan masing-masing individu.
2. Mahasiswa Kura-Kura, kuliah rapat - kuliah rapat. Mahasiswa tipe ini suka mengikuti kegiatan dan organisasi di dalam ataupun di luar kampus. Tipe ini bisa dibilang mahasiswa yang eksis dan gaul. Mahasiswa kura - kura biasanya sangat terkenal di kampus karena sering terlibat di acara kampus. Mahasiswa tipe ini biasanya akan menjadi mahasiswa yang percaya diri, supel, dan pandai berkomunikasi, serta berani berpendapat.
3. Mahasiswa Kuda-Kuda, berarti mahasiswa yang kuliah dagang - kuliah dagang. Mahasiswa tipe ini biasanya selain kuliah mereka juga berdagang. Mereka biasa berjualan makanan, pulsa, pakaian bahkan sampai obat kecantikan. Mereka memiliki jiwa bisnis, mandiri, dan bisa memanfaatkan peluang yang ada, sangat cocok untuk menjadi *entrepreneur*. Mahasiswa tipe ini memiliki keberanian dan pikiran yang maju untuk memulai bisnis. Selain bisa menambah uang saku, hasil dari jualan juga biasa dipakai untuk membiayai kuliah mereka sendiri.
4. Mahasiswa Kunang-Kunang, artinya kuliah *nangkring* - kuliah *nangkring*. Mahasiswa yang satu sering terlihat pulang kuliah terus langsung *nangkring* (nongkrong) di *cafe*, *mall*, atau kantin. Mahasiswa tipe ini suka berkumpul ramai-ramai dengan teman-teman untuk sekedar mengobrol dan menggosip. Mahasiswa tipe ini biasanya *easy going*, pandai bersosialisasi, supel, gaul dan asyik untuk dijadikan teman.
5. Mahasiswa Kuker, artinya mahasiswa yang kuliah - kerja. Selain kuliah mereka juga memiliki pekerjaan di luar kampus, bisa *part-time* atau wirausaha. Mahasiswa tipe ini mempunyai tanggung jawab untuk mencari

uang, bisa karena tuntutan hidup atau ingin mandiri. Karakter mahasiswa tipe ini adalah berprinsip, mandiri, berani, dan bertanggung jawab.

6. Mahasiswa Kuper, artinya kuliah - perpustakaan. Mahasiswa tipe ini sehabis kelar kuliah terus langsung ke perpustakaan. Mereka suka membaca dan belajar untuk menambah pengetahuan mereka. Mahasiswa tipe ini adalah mahasiswa calon-calon asisten dosen, karena dinilai rajin dan pandai. IP lebih dari 3 sudah biasa untuk mahasiswa yang satu ini. Secara akademik mereka memang unggulan dan tidak perlu diragukan nilai-nilainya.

3. Metodologi Pengembangan Animasi

Tata cara untuk menentukan proses yang digunakan dalam pengembangan animasi adalah menerapkan metodologi pengembangan multimedia versi Luther-Sutopo yang sudah mengalami modifikasi (Binanto, 2010). Metodologi yang dimaksud seperti ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1 Metodologi Pengembangan Multimedia Versi Luther-Sutopo (Binanto, 2010)

Keterangan Gambar 1:

1. *Concept*, menentukan tujuan dan siapa pengguna produk dan jenis aplikasi (misalnya: presentasi, interaktif, dan lain-lain).
2. *Design*, membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material atau bahan untuk program (produk). Tahap ini biasanya menggunakan *storyboard*, *flowchart*, struktur navigasi, dan lain-lain untuk menggambarkan deskripsi tiap *scene*.
3. *Material Collecting*, mengumpulkan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan seperti: gambar *clip art*, foto, animasi, *video*, audio, dan lain-lain.
4. *Assembly*, membuat semua obyek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design, seperti *storyboard*, bagan alir,

dan/atau struktur navigasi. Tahap ini biasanya menggunakan perangkat lunak *authoring*, seperti Macromedia Director, Flash atau produk *open source* yang gratis, dan lain-lain.

5. *Testing*, melakukan pengujian terhadap produk yang dihasilkan pada tahap *assembly*.
6. *Distribution*, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai *input* untuk tahap *concept* pada produk selanjutnya.

3.1 Konsep

Secara umum animasi ini menggunakan konsep 2D dengan mengangkat tema sosialisasi etika ketika berada di kampus. Animasi direncanakan dalam beberapa episode sesuai dengan kasus atau permasalahannya yaitu etika ketika berada di *lift*, perpustakaan, dan berada di sekitar area tempat peribadatan, etika parkir, etika berpakaian di kampus, etika menjaga kebersihan, dan lain-lain.

Pemilihan konsep pada animasi ini menimbang beberapa aspek secara umum seperti pemilihan design warna identik dengan desain karakter, media komunikasi, sasaran *audience* serta strategi publikasi bagaimana film animasi ini dapat tersampaikan pesannya ke *audience*. Film animasi ini dibuat dengan desain seperti kartun pada umumnya, tetapi konsep penggambaran setiap karakter memiliki ciri khas yang identik sehingga mudah dikenali. Film animasi ini tidak hanya menampilkan visual yang baik tetapi pesan mengenai etika yang baik ketika berada di kampus.

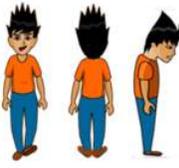
Sasaran yang ditargetkan untuk menonton animasi ini adalah secara khusus untuk mahasiswa dan khalayak ramai secara umum. Strategi komunikasi yang digunakan adalah bahasa sehari-hari yang lazim digunakan. Selain itu, lebih mengangkat unsur humor dan komunikasi yang biasa digunakan pemuda-pemudi masa kini dalam kehidupan sehari-hari, karena umumnya *audience* yang menjadi sasaran utama yakni mahasiswa yang masih berusia muda sehingga lebih mudah dipahami dan tidak membosankan.

3.2 Desain

Tahap ini dilakukan untuk merancang karakter yang digunakan dalam animasi, menentukan *storytelling*, menggambarkan *storyboard*, menentukan jenis audio dan musik yang digunakan, warna dan tipografi.

Tipe karakter berdasarkan Adib (2012) yang digunakan dalam animasi ini adalah kupu-kupu dan kuper. Desain Karakter dilakukan dengan menggambar secara manual di kertas kemudian di-*scan* untuk dipindahkan ke komputer dan dilakukan desain karakter di komputer dengan teknik *tracing* pada objek karakter setelah itu diberi pewarnaan agar karakter lebih kuat. Pemberian warna pada masing-masing karakter juga disesuaikan dengan karakter yang dibangun sehingga setiap karakter memiliki ciri khas yang kuat untuk dikenali. Karakter yang dibangun dalam film animasi ini berisi karakter utama dan karakter pembantu. Salah satu karakter dan ciri atau sifatnya yang digunakan dalam animasi seperti disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Salah satu Karakter dalam Animasi Etika Kampus

Desain karakter	Ciri/Sifat Karakter	Deskripsi
	Nama : Abas Usia : 19 tahun Jenis kelamin : laki-laki Sifat : Cuek dan nakal	Abas merupakan salah satu mahasiswa sering menunjukkan etikat yang kurang baik. Abas seringkali melanggar peraturan yang ada di kampus. Karakter Abas muncul dari awal hingga akhir film animasi.

Storytelling diuraikan dalam bentuk *sequence* untuk setiap kasus yang dibahas dalam penelitian dengan bentuk seperti disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Bentuk *Storytelling* yang digunakan dalam Animasi Etika Kampus

Scene 1
Suatu pagi di Asrama Politeknik Negeri Batam, terdengar samar-samar salam sholat subuh, gelap langit mulai berganti dengan cerahnya sinar mentari yang mulai menampakkan diri.
Scene
Scene 17
Ketika sudah naik ke atas ternyata Abas salah ambil, bukan makalah malah kantong sampah yang diambilnya. Acer: Haaaaa fuuuuuuffft...PA selamat.... Ramet: Itukan sampahhhhhhhhh..

Storyboard merupakan konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik dan media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual, termasuk audio dengan mengolah elemen desain grafis berupa bentuk dan gambar, huruf dan warna, serta tata letaknya. *Storyboard* dibuat dalam beberapa *sequence* dan tiap *sequence* diberi keterangan tempat dan dialog, audio yang digunakan, waktu, dan lain-lain. Bentuk *storyboard* yang digunakan seperti disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3 Bentuk *Storyboard* yang digunakan dalam Animasi Etika Kampus

No	Gambar	Keterangan	Sound Effect	Dubbing	Durasi
1		Scene 1 Music: (kosong) Setting: Atap Asrama	Bunyian Alam - Cengkerik.wav	Assalamualaikum warah matullah	18 detik

Audio yang digunakan disesuaikan dengan topik atau informasi yang ingin disampaikan. Misalnya untuk etika membuang sampah, menggunakan jenis musik yang memiliki lirik bermakna lingkungan dan sampah. Selain menggunakan musik, ada juga menggunakan audio hasil *dubbing* ketika *scene* yang dirancang dalam bentuk dialog tokoh dalam animasi.

Penentuan warna untuk mendukung dalam pembuatan desain karakter, latar belakang gambar dan secara keseluruhan menggunakan pewarnaan selain menghidupkan karakter di dalamnya, gambar menjadi lebih menarik dan bervariasi dengan sentuhan warna.

Tipografi yang digunakan diupayakan dapat memiliki tingkat keterbacaan yang cukup jelas dan menarik untuk dilihat. dalam pengembangan animasi ini menggunakan beberapa jenis tipografi seperti: Rosewood STD, Arabic Typesetting, dan lain-lain. Salah satu jenis tipografi yang digunakan seperti disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4 Contoh Tipografi yang digunakan dalam Animasi Etika Kampus

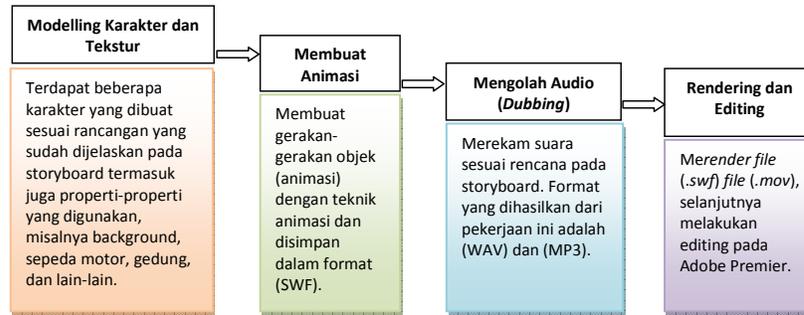
Tipografi
<p>ETIKA MEMBUANG SAMPAH</p> <p>Jenis penulisan ini digunakan untuk judul pada awal pembukaan film animasi. Pemilihan jenis tulisan ini karena tidak menggunakan huruf ekor. Selain itu juga mempertimbangkan kesesuaian dengan tema dan karakteristik yang mendukung untuk judul film animasi.</p>

3.3 Pengumpulan Material

Materi-materi yang dikumpulkan dalam tahap ini seperti gambar-gambar yang dibutuhkan dalam animasi yaitu desain karakter, logo, properti yang digunakan, misalnya sampah, sepeda motor, dan lain sebagainya; audio berupa musik dan hasil *dubbing*, dan lain-lain.

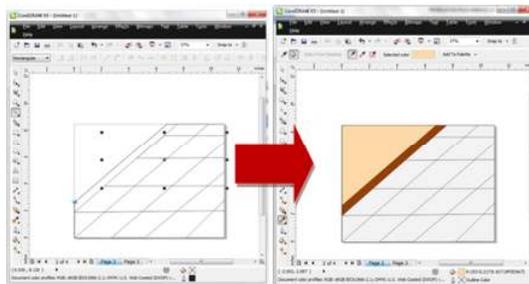
3.4 Assembly

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah mengolah semua material atau bahan yang sudah dikumpulkan pada tahap sebelumnya. Proses pengolahan animasi digambarkan seperti ditunjukkan pada Gambar 2.

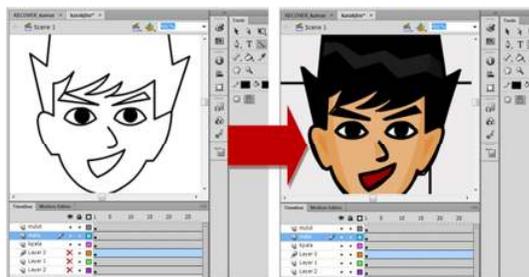


Gambar 2 Tahap-tahap *Assembly* dalam Pengembangan Animasi Etika Kampus

Proses pertama yang dilakukan pada proses produksi (*assembly*) adalah membuat desain objek-objek yang digunakan dalam animasi seperti *background*. Sebagian karakter didesain menggunakan Adobe Flash, karena dapat mempermudah membuat gerakan pada karakter seperti menggerakkan kaki dan tangan dengan membuatnya dalam *frame* yang berbeda. Salah satu pembuatan *background* pada CoreIDRAW X5 dapat dilihat pada Gambar 3 dan salah satu pembuatan karakter pada Adobe Flash CS6 dapat dilihat pada Gambar 4.



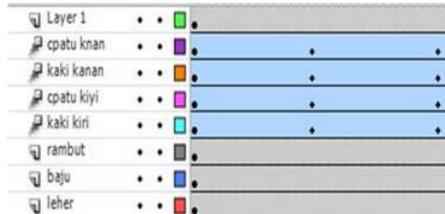
Gambar 3 Pembuatan *background* pada CoreIDRAW X5



Gambar 4 Pembuatan karakter pada Adobe Flash CS6

Pembuatan animasi dibuat menggunakan Adobe Flash CS6, dengan format *stage* 720x576 (DV-PAL). Hasil dari animasi ini disimpan dalam format SWF terlebih dahulu. Dalam pembuatan animasi ini menggunakan teknik *motion tween* agar dapat memudahkan dalam membuat sebuah animasi pergerakan objek tanpa harus memperbanyak gambar *keyframe*, hanya menentukan *keyframe* awal dan *keyframe* akhir, bisa menggerakkan sebuah objek

menggunakan fitur ini, selain itu animasi ini juga menggunakan *tools* lainnya seperti *bone tool*. Penggunaan *bone tool* bertujuan agar gerakan yang dihasilkan lebih lentur, misalnya pada pembuatan gerakan horden yang tertiuip angin. Salah satu pembuatan animasi pada Adobe Flash CS6 yang menggunakan teknik *motion tween* dan *bone tool* dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5 (a) Pembuatan animasi menggunakan teknik *motion tween*



Gambar 5 (b) Pembuatan animasi menggunakan *bone tool*

Pada proses *dubbing* dilakukan pengisian suara pada karakter animasi dengan menggunakan aplikasi Adobe Audition CS6, pada aplikasi ini bukan hanya bisa merekam suara saja, tapi bisa juga menambahkan berbagai efek suara yang diinginkan. Pada pembuatan animasi etika kampus ini suara yang telah direkam kemudian diberikan beberapa efek seperti efek *radio announcer voice* dan helium. Setelah diberikan efek pada suara kemudian diekspor ke dalam format WAV, Selain file *dubbing*, ada juga file musik dan *sound effects* dalam format MP3.

Pada proses *rendering* animasi ini adalah me-render file SWF pada Adobe Flash CS6 menjadi sebuah file dalam bentuk MOV dengan bantuan *software* pendukung yaitu Quicktime Player. Hal ini dilakukan agar *file* yang telah di-render dapat disimpan ke dalam format MOV dan bisa *support* untuk diimpor ke dalam Adobe Premier saat proses pengeditan.

Setelah melakukan tahap *rendering*, kemudian dilanjutkan ke tahap *editing* yaitu animasi yang sudah dibuat pada Adobe Flash dalam format MOV dan berbagai musik atau *sound effect* dengan format MP3 atau WAV diimpor dan dijadikan satu *sequence* ke dalam Adobe Premiere CS6 yang di-*setting* terlebih dahulu ukuran layarnya menjadi DV-PAL standar 48kHz. Hal ini dilakukan agar ukuran layar sesuai dengan ukuran stage pada animasi yang sudah di-render sehingga layar pada animasi yang akan di-*edit* tidak kelebihan atau kekurangan yang mengakibatkan animasi pada layar Adobe Premiere terlihat melebar atau bahkan terpotong karena ukuran layar yang tidak sesuai. Selain itu tahap *editing* juga dilakukan menggunakan Adobe After Effects CS6 untuk mengedit tipografi dengan berbagai macam efek. Tahap *editing* animasi pada Adobe Premiere CS6

dapat dilihat pada Gambar 6 dan tahap *editing* tipografi pada Adobe After Effects CS6 dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 6 *Editing* animasi pada Adobe Premiere CS6



Gambar 7 *Editing* tipografi pada Adobe After Effects CS6

3.5 Pengujian

Pengujian yang dilakukan adalah mencocokkan hasil rancangan dengan animasi yang dihasilkan apakah sudah sesuai dan menguji secara berulang-ulang mulai dari adegan tiap *scene*, suara, dan lain sebagainya. Selanjutnya, hasil animasi juga diuji oleh sejumlah target (*audience*) dan mengumpulkan data pengujiannya.

3.6 Distribusi

Pada proses ini yang harus dilakukan adalah *rendering movie* yaitu mengubah *file* yang sudah disimpan dalam format MOV menjadi format *file* AVI dengan durasi yang dihasilkan selama 5 menit 17 detik dan dapat diputar menggunakan Windows Media Player, KMPlayer dan VLC Player, serta tahap penyimpanan *file* ke dalam format AVI.

4. Hasil dan Pembahasan

Hasil pengujian berdasarkan target (*audience*) menyatakan bahwa 100% menyatakan animasi ini baik digunakan sebagai media penyampaian informasi atau pesan dengan alasan jalan cerita yang menarik dan karakter yang lucu. Selain itu 89%% menyatakan animasi ini dapat menimbulkan kesadaran mereka untuk berperilaku baik di kampus, seperti membuang sampah pada tempatnya, merokok di area yang sesuai, berpakaian rapi dan sopan, dan lain sebagainya.

5. Penutup

Berdasarkan perancangan, implementasi, pengujian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini sudah dapat menghasilkan animasi yang dapat menyampaikan pesan tentang pentingnya etika di lingkungan kampus. Penyampaian ini sudah dapat dikatakan berhasil berdasarkan jalan cerita, karakter dan pesan yang terdapat dalam film animasi ini dapat dipahami dengan baik oleh *audience*.

Daftar Pustaka

- Adib, 2012. *Tipe dan Karakter Mahasiswa*. [Online] Available at: <http://remaja.suaramerdeka.com/2012/08/31/tipe-dan-karakter-mahasiswa/> [Accessed 01/06/2014].
- Artistry, T., 2013. *Membuat Desain Karakter Animasi yang Menarik*. [Online] Available at: <http://www.idseducation.com/2013/09/25/membuat-desain-karakter-animasi-yang-menarik/> [Accessed 26/05/2014].
- Binanto, I., 2010. *Multimedia Digital: Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Gazalba, S., 1973. *Sistematika Filsafat*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Priyono, E. S., 2013. *Pedoman Pembelajaran Mahasiswa Politeknik Negeri Batam*. [Online] Available at: <http://learning.polibatam.ac.id/mod/resource/view.php?id=901> [Accessed 10/03/2014].
- Putranto, A. H., 2013. *Pembuatan Film Kartun "Ayo Selamatkan Bumi Kita" dengan Teknik Hybrid Animation*. [Online] Available at: http://repository.amikom.ac.id/files/Publikasi_08.12.3146.pdf [Accessed 27/02/2014].
- Rini, B. W., 2010. *Adobe Flash CS5 untuk Membuat Animasi Kartun*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Shabri, I., Yuliana, M. & Assidiqi, M. H., 2008. *Pembuatan Animasi 2D Ber-temakan Peduli Lingkungan dengan Cell Technique*. [Online] Available at: http://repo.pens.ac.id/1035/1/7708030023_budiharja_Paper_TA.pdf [Accessed 27/02/2014].
- Simorangkir, O. P., 2003. *Etika Bisnis, Jabatan, dan Perbankan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Supratman, D., 2007. *Unsur Visual dan Verbal Pada Iklan Layanan Masyarakat Pekan Imunisasi Sosial*. Thesis. Bandung: Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung.
- Vaughan, T., 2010. *Multimedia: Making It Works*, Edisi 6. Yogyakarta: Penerbit Andi.