

Pengembangan Iklan Layanan Masyarakat Berbasis Animasi 2D Pada BPJS Ketenagakerjaan

Muhammad Iqbal Hanafri¹, Leo Fajar Gustomi², Heni Susanti³

^{1,2}Dosen STMIK Bina Sarana Global, ³Mahasiswa STMIK Bina Sarana Global

Email : ¹miqbalhanafri@stmikglobal.ac.id, ²leofajar@stmikglobsl.ac.id, ³henie.sushantie@gmail.com

Abstrak— Iklan layanan masyarakat adalah iklan yang menyajikan pesan-pesan sosial yang bertujuan untuk membangkitkan kepedulian masyarakat terhadap sejumlah masalah. Salah satu contoh dari masalah yang ada adalah masih kurang iklan layanan masyarakat mengenai BPJS Ketenagakerjaan yang berbasis multimedia dalam bentuk iklan animasi 2 dimensi. BPJS Ketenagakerjaan (Badan Penyelenggara Jaminan Sosial Ketenagakerjaan) merupakan program publik yang memberikan perlindungan bagi tenaga kerja untuk mengatasi risiko sosial ekonomi tertentu dan penyelenggaraannya menggunakan mekanisme asuransi sosial. Metode pengumpulan data yang digunakan untuk membuat aplikasi adalah metode kepustakaan. Untuk pengembangan sistem dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik pengembangan Luther-Sutopo yang terdiri dari enam tahapan yaitu concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution. Pembuatan iklan menggunakan Software Adobe Ilustration CS6 yang digunakan sebagai pembuatan animasi karakter dan objek pendukung dalam pembuatan iklan, Adobe after effect digunakan sebagai editing dan audacity yang digunakan sebagai pemberi suara. Proses editing pembuatan iklan ini menggunakan Adobe after effect dimana dalam proses pembuatan karakter dan objek pendukung terlebih dahulu dibuat menggunakan adobe Ilustration kemudian di import ke adobe after effect lalu diediting hingga menjadi sebuah iklan layanan masyarakat yang menarik.

Kata Kunci— Iklan Layanan Masyarakat, BPJS Ketenagakerjaan, Luther-Sutopo.

I. PENDAHULUAN

BPJS Ketenagakerjaan (Badan Penyelenggara Jaminan Sosial Ketenagakerjaan) adalah program jaminan sosial yang merupakan tanggung jawab dan kewajiban negara untuk memberikan perlindungan sosial ekonomi tertentu dan penyelenggaraannya menggunakan mekanisme asuransi. Selain itu BPJS Ketenagakerjaan hanya diperuntukkan bagi tenaga kerja. Dalam program jaminan sosial ini ada 2 yaitu BPJS Ketenagakerjaan dan BPJS Kesehatan, dan keduanya tentu memiliki fungsi yang berbeda. BPJS Ketenagakerjaan hanya diperuntukkan bagi tenaga kerja sedangkan BPJS Kesehatan diperuntukkan bagi seluruh lapisan masyarakat. BPJS Ketenagakerjaan memiliki empat jenis program jaminan sosial bagi tenaga kerja yaitu: Jaminan Kecelakaan Kerja (JKK), Jaminan Kematian (JK), Jaminan Hari Tua (JHT), dan Jaminan Pensiun (JP).

Dalam pembuatan sebuah iklan tentunya diperlukan konsep yang menarik dan matang, karena dari konsep tersebut akan tercipta alur demi alur yang saling berkaitan. Konsep dasar tentang pembuatan iklan layanan masyarakat

yang berbasis animasi pada BPJS Ketenagakerjaan adalah memberikan penggambaran tentang sebuah perusahaan dengan sosok tenaga kerja melalui animasi, dimana dalam sebuah perusahaan tersebut masih banyak yang belum mengetahui tentang fungsi dan kegunaan BPJS Ketenagakerjaan. Karena kebanyakan tenaga kerja (karyawan) hanya mengetahui fungsi dan kegunaan BPJS Kesehatan, padahal jika dilihat banyak sekali kegunaan BPJS Ketenagakerjaan dan BPJS Ketenagakerjaan pun hanya diperuntukkan bagi tenaga kerja. Testimonial yang disampaikan dalam iklan tersebut bertujuan untuk mengajak seluruh tenaga kerja untuk lebih peduli tentang jaminan sosial yang diberikan pemerintah terutama BPJS Ketenagakerjaan.

A. Pengertian Iklan

“Iklan merupakan bentuk pesan yang mempromosikan atau memberikan informasi barang, jasa, tempat usaha dan lain-lain. Bentuk pesan tersebut disampaikan melalui media dengan biaya sponsor dan pesan ini ditunjukkan kepada masyarakat”^[1]. Secara teoritik ada dua jenis Iklan, yaitu:

1. Iklan Standar, yaitu iklan yang ditata secara khusus untuk keperluan memperkenalkan barang, jasa, pelayanan untuk konsumen melalui media periklanan.
2. Iklan Layanan Masyarakat, yaitu iklan yang bersifat non profit dan berupaya memperoleh keuntungan sosial dalam masyarakat.

Sementara itu secara garis besar iklan dapat digolongkan menjadi Iklan Standar, yaitu iklan yang ditata secara khusus untuk keperluan

1. Iklan Konsumen
Iklan yang mempromosikan produk-produk konsumsi yang umum dibeli oleh masyarakat.
2. Iklan Antarbisnis
Iklan yang mempromosikan barang-barang dan jasa non konsumen. Artinya baik pemasang maupun sasaran iklan sama-sama perusahaan.
3. Iklan Perdagangan
Iklan yang secara khusus ditujukan kepada kalangan distributor, pedagang besar, agen, dan lain-lain.
4. Iklan Eceran
Iklan-iklan yang dibuat dan disebarluaskan oleh pihak pemasok/perusahaan dan dilancarkan oleh pihak pengecer.
5. Iklan Keuangan

Iklan keuangan meliputi iklan-iklan untuk bank, jasa tabungan, asuransi, dan investasi. Sebagai pelengkap terkadang disertakan juga laporan keuangan perusahaan.

6. Iklan Langsung
Iklan yang menggunakan medium pos (direct mail).
7. Iklan Lowongan Kerja
Iklan yang bertujuan merekrut calon pegawai atau pekerja.

B. BPJS Ketenagakerjaan

“BPJS Ketenagakerjaan (Badan Penyelenggara Jaminan Sosial Ketenagakerjaan) merupakan program publik yang memberikan perlindungan bagi tenaga kerja untuk mengatasi risiko sosial ekonomi tertentu dan penyelenggaraannya menggunakan mekanisme asuransi sosial”^[2].

Sebagai Lembaga Negara yang bergerak dalam bidang asuransi sosial BPJS Ketenagakerjaan yang dahulu bernama PT Jamsostek (Persero) merupakan pelaksana undang-undang jaminan sosial tenaga kerja.

Sebagai program publik, BPJS Ketenagakerjaan memberikan hak dan membebani kewajiban secara pasti (*compulsory*) bagi pengusaha dan tenaga kerja berdasarkan Undang-undang No.3 tahun 1992 mengatur Jenis Program Jaminan Kecelakaan Kerja (JKK), Jaminan Hari Tua (JHT), Jaminan Kematian (JKM) dan Jaminan Pemeliharaan Kesehatan (JPK), sedangkan kewajiban peserta adalah tertib administrasi dan membayar iuran.

Apabila terjadi risiko sosial terhadap pekerja baik itu kecelakaan kerja, kematian, hari tua, maupun pensiun maka BPJS Ketenagakerjaan akan memberikan manfaat kepada peserta dalam bentuk pelayanan maupun uang tunai. Manfaat pelayanan yang dimaksud adalah apabila terjadi kecelakaan kerja, maka pekerja dapat langsung dibawa ke fasilitas kesehatan yang bekerja sama dengan BPJS Ketenagakerjaan baik klinik maupun rumah sakit (*trauma center*) tanpa mengeluarkan biaya dengan menunjukkan kartu BPJS Ketenagakerjaan apabila pemberi kerja (perusahaan) tertib membayarkan iuran kepada BPJS Ketenagakerjaan. Apabila tidak terdapat fasilitas kesehatan yang bekerja sama, maka pekerja tetap mendapatkan manfaat JKK tersebut dengan sistem *reimbursemen*. Sedangkan manfaat uang tunai akan didapatkan oleh pekerja maupun ahli warisnya apabila terjadi risiko meninggal dan hari tua/pensiun. Perbedaan antara Jaminan Hari Tua dan Jaminan Pensiun terletak pada manfaat yang akan diterima oleh pekerja dan /atau ahli warisnya. Manfaat Jaminan Hari Tua diterima sekaligus ketika pekerja memenuhi ketentuan pengambilan yakni usia pensiun (56), meninggal dunia, cacat total tetap, atau berhenti bekerja dan tidak bekerja lagi, sementara untuk manfaat Jaminan Pensiun akan diterima secara berkala setiap bulan kepada Pekerja dan/atau ahli warisnya apabila pekerja memasuki usia pensiun (56) dengan minimal iuran 15 Tahun, meninggal dunia (dengan iuran minimal dibayar 12 bulan), atau cacat total tetap (iuran minimal 1 bulan). Apabila ketiga syarat tersebut belum terpenuhi, maka pekerja dan/atau ahli warisnya akan mendapatkan manfaat berupa akumulasi iuran ditambah dengan pengembangannya.

C. Multimedia

“Dalam konteks komunikasi pembelajaran, Hofsteder menyebutkan bahwa multimedia dapat dipandang sebagai pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Jadi, dukungan elektronik memungkinkan komputer digunakan sebagai media untuk mengembangkan atau inovasi-inovasi model pembelajaran yang lebih baik, interaktif, dan berbasis teknologi”^[3].

Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Dalam definisi ini terkandung empat komponen penting multimedia. Pertama, harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar. Kedua, harus ada link yang menghubungkan pemakai dengan informasi. Ketiga, harus ada alat navigasi yang membantu pemakai menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung. Keempat, multimedia menyediakan tempat kepada pemakai untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dengan ide. Jika salah satu komponen tidak ada, bukan multimedia dalam arti luas namanya. Misalnya, jika tidak ada komputer untuk berinteraksi, maka itu namanya media campuran, bukan multimedia. Kalau tidak ada alat navigasi yang memungkinkan untuk memilih jalannya suatu tindakan maka itu namanya film, bukan multimedia. Demikian juga kita tidak mempunyai ruang untuk berkreasi dan menyumbangkan ide sendiri, maka nama televisi, bukan multimedia. Dari beberapa definisi di atas, maka multimedia ada yang online (Internet) dan multimedia ada yang offline (tradisional). Adapun suatu pengertian atas unsur yang terdapat dalam sistem multimedia antara lain :

1. Teks

Teks adalah simbol berupa medium visual yang digunakan untuk menjelaskan bahasa lisan. Teks memiliki berbagai macam jenis bentuk atau tipe (sebagai contoh: Time New Roman, Arial, Comic San MS), ukuran dan wana. Satuan dari ukuran suatu teks terdiri dari *length* dan *size*. *Length* biasanya menyatakan banyaknya teks dalam sebuah kata atau halaman. *Size* menyatakan ukuran besar atau kecil suatu huruf. Standar teks memiliki *size* 10 atau 12 poin. Semakin besar *size* suatu huruf maka semakin tampak besar ukuran huruf tersebut.

2. Grafik

adalah suatu medium berbasis visual. Seluruh gambar dua dimensi adalah grafik. Apabila gambar di *render* dalam bentuk tiga dimensi (3D), maka tetap disajikan melalui medium dua dimensi. Hal ini termasuk gambar yang disajikan lewat kertas, televisi ataupun layar monitor. Grafik bisa saja menyajikan kenyataan (*reality*) atau hanya berbentuk *iconic*. Contoh grafik yang menyajikan kenyataan adalah foto dan contoh grafik yang berbentuk *iconic* adalah kartun seperti gambar yang biasa

dipasang dipintu toilet untuk membedakan toilet laki-laki dan perempuan. Grafik terdiri dari gambar diam dan gambar bergerak. Contoh dari gambar diam yaitu foto, gambar digital, lukisan, dan poster. Gambar diam biasa diukur berdasarkan *size* (sering disebut juga *canvas size*) dan resolusi. Contoh dari gambar bergerak adalah animasi, video dan film. Selain bisa diukur dengan menggunakan *size* dan resolusi, gambar bergerak juga memiliki durasi.

3. Audio

Audio atau medium berbasis suara adalah segala sesuatu yang bisa didengar dengan menggunakan indera pendengaran. Contoh: narasi, lagu, *sound effect*, *back sound*.

4. Interaktivitas

Interaktivitas bukanlah medium, interaktivitas adalah rancangan dibalik suatu program multimedia. Interaktivitas memungkinkan seseorang untuk mengakses berbagai macam bentuk media atau jalur didalam suatu program multimedia sehingga program tersebut dapat lebih berarti dan lebih memberikan kepuasan bagi pengguna. Interaktivitas dapat disebut juga sebagai *interface design* atau *human factor design*.

D. Animasi

“Menurut Vaughan (2004), animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup. Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu yang memberi kekuatan besar pada proyek multimedia dan halaman web yang dibuat. Banyak aplikasi multimedia menyediakan fasilitas animasi (IwanBinanto, 2010) ”^[4].

Karakter animasi sekarang telah berkembang dimana awal mula mempunyai prinsip yang sederhana, sekarang telah terbagi menjadi beberapa jenis animasi diantaranya:

1. Animasi 2D

Animasi 2D bias juga disebut dengan film kartun. Dimana kartun telah memiliki karakter yang memiliki sifat lucu dan menghibur.

2. Animasi 3D

Dampak dari adanya perkembangan teknologi dan komputer membuat teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang, dimana animasi 3D merupakan pengembangan dari animasi 2D. Adanya animasi 3D karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya.

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 filem-filem era tahun 50-an dan 60-an. 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*. 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.

4. Animasi jepang (Anime)

Anime merupakan sebutan tersendiri untuk film animasi di Jepang. Dalam hal pembuatan animasi Jepang tidak kalah dibandingkan buatan Eropa. Dimana Anime memiliki karakter yang berbeda dibandingkan dengan animasi buatan eropa. Salah satu film yang terkenal adalah *Final Fantasy Advent Children* dan Jepang sudah banyak memproduksi anime. Berbeda dengan animasi Amerika, anime Jepang tidak semua diperuntukkan untuk anak-anak, bahkan ada yang khusus dewasa.

II. METODE PENELITIAN

A. Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan Sistem ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi multimedia. Kebutuhan media informasi ini meliputi kebutuhan hardware, software, brainware dan informasi.

1. Kebutuhan Perangkat Keras (hardware) Adapun perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan iklan layanan masyarakat ini dengan spesifikasi sebagai berikut: *Intel inside core i5(1,7 Ghz), 4GB DDR3 L1600 MHz SDRAM, DVDRW, Harddisk 80 Gb, Monitor, Keyboard*
2. Kebutuhan Perangkat Lunak (software). Software yang digunakan untuk membuat ini yaitu : *Windows 8.1, Adobe After Effect CS6, Adobe Illustrator CS6, , Office Word 2010.*
3. Kebutuhan Sumber Daya Manusia (brainware) Aspek ini meliputi individu atau organisasi yang akan terlibat langsung dalam pembuatan iklan ini. Manusia sebagai user yang dapat menggunakan media ini sesuai fungsinya, maka tanpa adanya sumber daya manusia maka persediaan software dan hardware tidak berarti.
4. Kebutuhan Informasi Analisis kebutuhan informasi dilakukan untuk menjamin bahwa sistem yang dibuat sesuai dengan kebutuhan. Dari hasil analisis sistem, dapat diberikan informasi tentang pengertian BPJS Ketenagakerjaan yang disertai animasi 2D dalam penyampaianya.

B. Tahap Pra-Produksi

Tahap pra-produksi merupakan tahap dimana sebelum proses produksi iklan layanan masyarakat terlebih dahulu mempersiapkan segala kebutuhan dalam proses produksi agar dapat terselesaikan sesuai dengan apa yang sudah direncanakan mulai dari menentukan tema atau judul yang

akan dibuat. Kemudian setelah menentukan tema lalu dikembangkan menjadi sebuah ide cerita, menentukan objeknya, membuat synopsis cerita, dilanjutkan dengan pembuatan script cerita dan dikembangkan lagi menjadi sebuah storyboard yang akan menggambarkan urutan-urutan dan animasi yang akan dibuat.

C. Konsep

Perusahaan adalah suatu badan atau lembaga yang membuat keputusan dalam hal produksi dan penjualan komoditi yang dihasilkan. Perusahaan juga dikatakan sebagai pihak yang menggunakan faktor produksi untuk menghasilkan suatu produk jadi yang siap didistribusikan. Dalam sebuah perusahaan tentu saja terdapat sumberdaya manusia yang menjalankan proses produksi dalam sebuah perusahaan tersebut, karena tanpa adanya sumberdaya manusia proses produksi tidak akan bisa berjalan sebagaimana mestinya. Dengan demikian maka perlu adanya jaminan yang akan menjamin keselamatan para pekerja yang ada dalam sebuah perusahaan dan jaminan tersebut bernama BPJS Ketenagakerjaan, yang menjamin para karyawan apabila terdapat kejadian yang tidak diinginkan contohnya seperti kecelakaan kerja.

Dilihat dari permasalahan diatas, maka penulis memiliki ide untuk membuat sebuah iklan layanan masyarakat yang berjudul “Pengembangan Iklan Layanan Masyarakat Tentang BPJS Ketenagakerjaan”. Pesan yang akan disampaikan dalam iklan layanan masyarakat ini adalah pentingnya pengetahuan tentang apa saja jaminan yang terdapat dalam BPJS Ketenagakerjaan. Selain itu iklan layanan masyarakat ini juga dikemas dengan menggunakan animasi 2D dan tentu saja iklan ini dibuat dengan semenarik mungkin agar pesan yang ingin disampaikan bisa dengan mudah diterima.

D. Synopsis

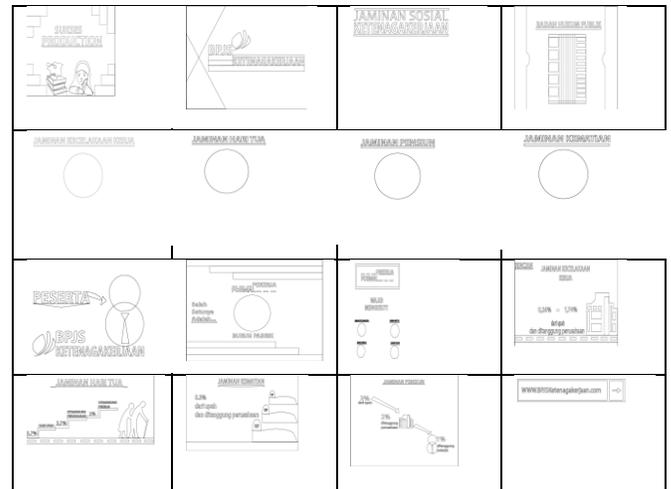
Jalan cerita dari iklan layanan masyarakat atau flow dari aplikasi ini adalah untuk memberikan informasi kepada masyarakat khususnya kepada masyarakat yang berstatus sebagai karyawan dalam sebuah perusahaan. Karena jaminan sosial merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi karyawan, dan jangan sampai para karyawan tidak mengetahui jaminan apa saja yang terdapat dalam BPJS Ketenagakerjaan itu sendiri

E. Script

Pembuatan iklan layanan masyarakat tentang BPJS Ketenagakerjaan ini akan menyampaikan sebuah informasi tentang jaminan apa saja yang diberikan kepada pekerja formal khususnya bagi buruh pabrik. Iklan ini dibuat untuk memberikan sosialisasi kepada masyarakat oleh karena itu dalam pembuatan iklan ini banyak terdapat teks, dan informasi yang disampaikan pada iklan ini akan dibuat dengan melakukan pengisian suara (*voice of over*).

F. Storyboard

Pembuatan storyboard dalam membuat iklan layanan masyarakat berbasis multimedia kartun animasi diperlukan storyboard. Storyboard adalah terjemahan berupa gambaran



nyata dan urutan cerita dari naskah yang sudah dibuat berisi tentang pengambilan sudut gambar, suara, serta efek-efek khusus. Fungsi storyboard yaitu menterjemahkan isi scenario atau penggambaran secara singkat.

A. Dubbing

Dubbing merupakan pengisian suara/narasi perekaman suara manusia secara sinkron dengan gambar animasi. Suaranya mungkin tidak berasal dari aktor/aktris yang sesungguhnya bisa digunakan saat pembuatan iklan. Dubbing biasanya diselesaikan dengan menggunakan Film Loops " bagian pendek dari sebuah gambar beserta dialognya dalam bentuk married print. Aktor/aktris menggunakan gambar dan soundtrack playback sebagai panduan untuk mensinkronkan gerakan bibir dalam gambar dengan perekaman suara terbaru. Cara tersebut untuk memperbaiki kualitas rekaman yang buruk, performa artistik yang tidak sesuai dengan dialog.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

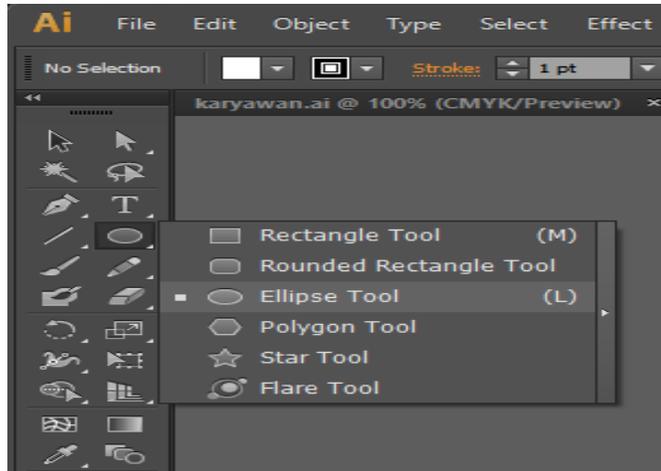
A. Tahap Produksi

Proses produksi adalah proses penciptaan karya/produk. Produksi merupakan proses yang paling menentukan keberhasilan dalam pembuatan iklan layanan masyarakat. Dalam tahap ini ide-ide yang telah dirancang dalam proses sebelumnya kemudian direalisasikan dalam tahap produksi untuk menghasilkan sebuah iklan layanan masyarakat yang dibuat semenarik mungkin sehingga pesan yang disampaikan dapat dengan mudah diterima. Pada tahap pembuatan iklan layanan masyarakat “Pengembangan Iklan Masyarakat Berbasis Animasi 2D Mengenai BPJS Ketenagakerjaan” meliputi beberapa tahapan yaitu: Proses pembuatan objek/karakter, proses pewarnaan, proses animasi, proses rendering dan proses finishing.

B. Pembuatan Karakter

Pembuatan objek merupakan tahapan pertama yang dilakukan dalam proses produksi animasi dan objek-objek tersebut dibuat menggunakan software Adobe Illustrator CS6. Objek-objek tersebut kemudian dibuat menggunakan tools-tools yang terdapat dalam Adobe Illustrator seperti: *pen tool*,

rectangle tool, rounded rectangle tool, ellipse tool, polygon tool dan lain-lain.



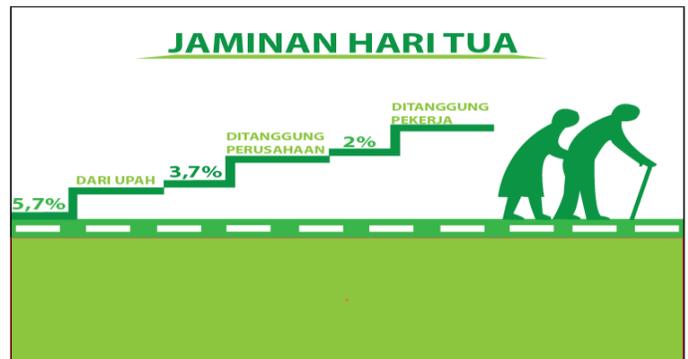
Gambar 1. Pembuatan Karakter

C. Proses Editing

Proses *editing* dalam pembuatan iklan layanan masyarakat ini menggunakan *Adobe After Effect*. Proses *editing* merupakan proses menyunting gambar karakter dari hasil yang telah dibuat menggunakan *Adobe Illustrator* dengan cara mengimport gambar karakter kedalam *Adobe After Effect*.



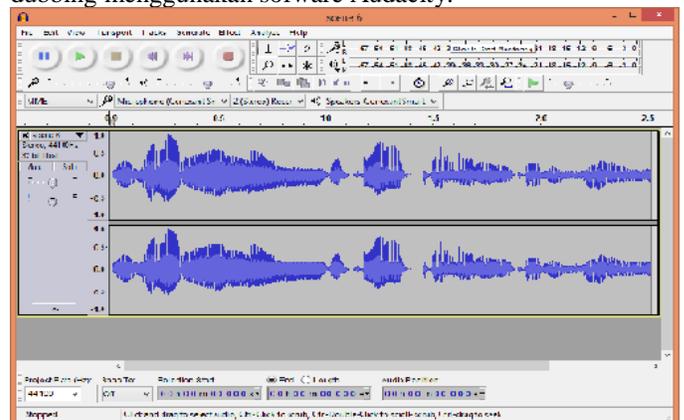
Gambar 2. Proses Editing



Gambar 3. Hasil Proses Editing

D. Proses Dubbing

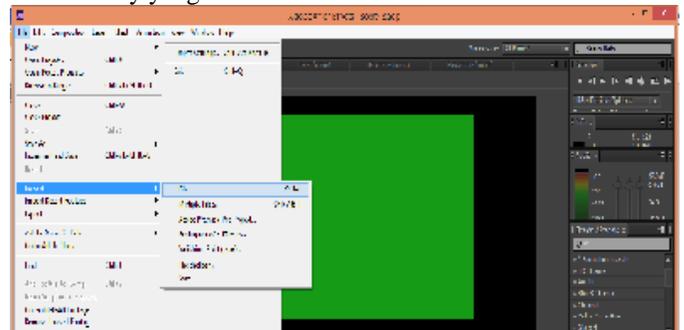
Proses *dubbing*, yaitu proses pembuatan efek suara/sound yang akan digunakan dalam pembuatan iklan. Proses *dubbing* menggunakan software *Audacity*.

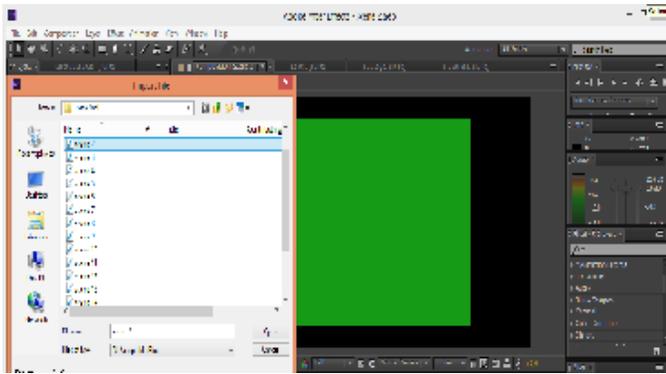


Gambar 4. Proses Dubbing

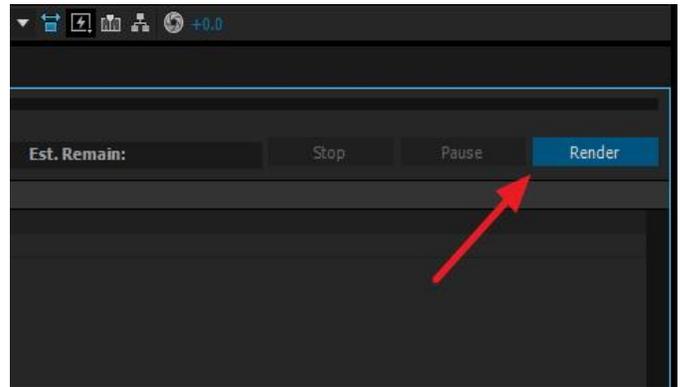
E. Memasukkan Suara

Cara Memasukkan suara yaitu klik File-Import-Lalu pilih file audacity yang akan kita masukkan.





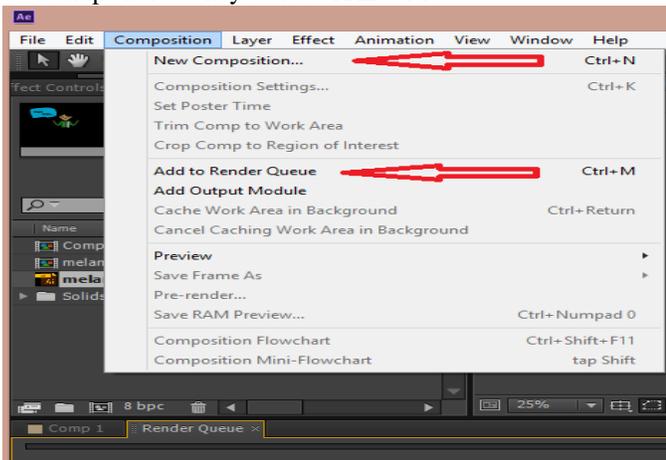
Gambar 5. Cara Mengimport Suara



Gambar 8. Tahap Akhir Render

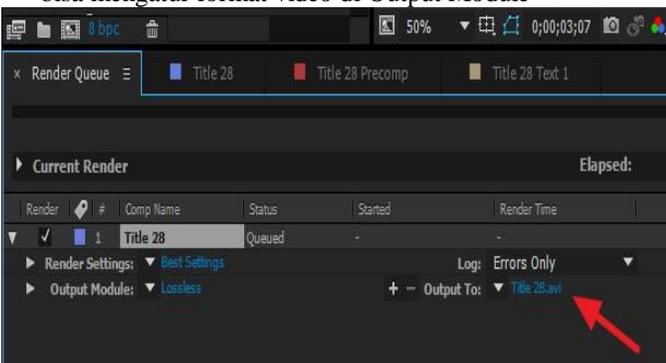
F. Proses Render

1. Setelah proses editing selesai maka tahap selanjutnya adalah merender video atau iklan yang telah kita edit sebelumnya. Jika video telah selesai diedit, klik menu Composition kemudian pilih Add to Render Queue atau cukup shortcut keyboard CTRL + M



Gambar 6. Cara Merender

2. kemudian Klik bagian Output To untuk menentukan lokasi penyimpanan video setelah selesai dirender juga bisa mengatur format video di Output Module



Gambar 7. Cara Menyimpan Render

3. Klik Render kemudian tunggu hingga selesai. Akan ada suara semacam bel ketika proses render video selesai.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan permasalahan dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka kesimpulan yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Telah dibuat iklan layanan masyarakat berbasis animasi 2D mengenai BPJS Ketenagakerjaan menggunakan *Software Adobe Illustrator CS6* yang digunakan sebagai pembuatan animasi karakter dan objek pendukung dalam pembuatan iklan, *Adobe After Effect* digunakan sebagai *Editing*, dan *Audacity* yang berguna sebagai pemberian suara.
2. Proses editing pembuatan iklan ini menggunakan *Adobe After Effect* dimana dalam proses pembuatan objek karakter dan objek pendukung terlebih dahulu dibuat menggunakan *Adobe Illustrator* kemudian di import ke *Adobe After Effect* lalu di *editing* hingga menjadi sebuah iklan layanan masyarakat berbasis 2D animasi mengenai BPJS Ketenagakerjaan yang menarik.
3. Pada Iklan layanan masyarakat berbasis animasi 2D mengenai BPJS Ketenagakerjaan objek-objek pendukung yang digunakan masih sedikit, diharapkan untuk kedepannya dapat lebih lengkap agar informasi yang disampaikan lebih baik lagi.
4. Pada pembuatan iklan layanan masyarakat ini masih menggunakan 2D animasi dalam proses pembuatan animasinya. Sehingga kedepannya supaya dapat dikembangkan animasinya menjadi 3D animasi atau mungkin 4D animasi agar desain animasi dapat terlihat lebih hidup, lebih baik serta lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Jefkins. *Periklanan, Edisi Ketiga*. Jakarta: Erlangga. 2014
- [2] L. Ramli. *Jaminan Sosial Tenaga Kerja Di Indonesia*. Surabaya: Airlangga University Pers, 2012
- [3] M. Suyanto. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi offset. 2013
- [4] Cinemags. *The Making of Animation*. Bdgung: PT Megindo Tunggal Sejahtera Indonesia. 2014