Laporan Akhir

CD Short Movie
"Jauhi Alkohol"

Oleh :

Nama : Deniawan

N I M : 52903023

Jurusan Desain Komunikasi Visual

FAKULTAS DESAIN DAN SENI

UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

Bandung

2004

Laporan Akhir

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan
jenjang Diploma Satu (D1)
Jurusan Desain Komunikasi Visual
Fakultas Desain dan Seni
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
Bandung

Menyetujui
Bandung, 10 Agustus 2004

Dosen Pembimbing

(Ambar Mulyono, S.Sn)

Ketua Jurusan	Koordinator Laporan Akhir
(Ambarsih Ekawardhani, M.Sn)	(Beni Sasmito, S.Sn

KATA PENGANTAR

Assalamu `alaikum wr. Wb

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, dengan rahmat dan ridha-Nya hingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir beserta laporannya yang berjudul "JAUHI ALKOHOL !!!" dengan lancar.

Dalam hal ini tugas akhir dan laporannya dibuat untuk memenuhi syarat kelulusan tingkat D1 (Diploma 1) di jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Komputer Indonesia. Dilihat dari isi materi, penulis menyadari bahwa Tugas Akhir beserta laporannya ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya, karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk perbaikan laporan selanjutnya di masa mendatang.

Akhir kata, semoga laporan ini berguna dan bermanfaat bagi pembaca sekalian.

Wassalamu `alaikum wr.wb.

Bandung, Agustus 2004

Penulis

Ucapan Terima Kasih

Dimulai dari pembuatan tugas akhir sampai penyusunan laporan ini, penulis banyak mendapat bantuan, dorongan serta bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak. Ucapan terima kasih ini penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Eddy Suryanto S, M.Sc, selaku Rektor Unikom.
2. Bapak Drs. Harry lubis, selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni UNIKOM.
3. Bapak Didi Subandi, S.Sn, selaku Ketua Jurusan Fakultas Desain Komunikasi Visual.
4. Bapak Ambar Mulyono, S.Sn, selaku Dosen Pembimbing Laporan Akhir.
5. Bapak Benny Sasmito, S.Sn, selaku Koordinator Laporan Akhir.
6. Ibu tercinta, yang telah memberikan do`a serta dorongan moril dan material yang sangat penulis butuhkan. Semoga penulis dapat memenuhi harapan Ibu.
7. Kawanku, Imbar Slamet Budiana yang tulus telah membantu penulis.

Dan segenap pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam pembuatan tugas akhir beserta penyusunan laporan ini.

DAFTAR ISI

Hal

LEMBAR PENGESAHAN
KATA PENGANTAR i
UCAPAN TERIMAKASIH ii
DAFTAR ISI. iii

BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Identifikasi Masalah 2
1.3 Pembatasan Masalah 3
1.4 Maksud dan Tujuan Perancangan 3
1.5 Teknik Pengumpulan Data 3
1.6 Sistematika pembahasan 4
BAB II TINJAUAN 5
1.1 Tinjauan tentang merancang short movie 5
1.2 Tinjauan tentang bahaya alkohol 6
BAB III PERANCANGAN SHORT MOVIE BAHAYA ALKOHOL 9
3.1 Short movie sebagai media komunikasi 9
3.2 Media 10
BAB IV TEKNIK PRODUKSI 14
4.1 Visualisasi 14
4.2 Teknis 14
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 27
5.1 Kesimpulan 27
5.2 Saran 27

DAFTAR PUSTAKA 28

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Motivasi untuk mendapatkan rasa senang yang berlebihan atau abnormal (euphoria), melepaskan emosi, melepaskan diri sementara dari depresi atau kecemasan yang dialaminya, serta pengaruh negatif dari lingkungan pergaulan, mendorong seseorang untuk berbuat di luar control kendali akal sehatnya. Untuk itu semua, salah satu cara adalah dengan meminum minuman keras yang mengandung alkohol (di samping ada yang menggunakan obat-obatan seperti *sedative*, *amfetamin* bahkan juga narkotik).

Dari dulu hingga sekarang, para peminum alkohol telah menjadikan minuman keras sebagai alat untuk membanggakan diri, alat penambah percaya diri, yang itu semua sangat diperlukan supaya diakui, diterima di dalam komunitas pergaulan masing-masing. Meminum minuman keras telah menjadi semacam tradisi, suatu hobi yang negatif yang kerap dapat dilihat dan ditemui dalam suatu pesta, acara-acara berbau musik bahkan hanya sekedar pertemuan-pertemuan biasa.

Ironis, suatu kenyataan yang tak dapat disangkal, telah mewabah begitu cepat. Tak lepas dari arus modernisasi yang tak terkontrol, pengaruh negatif kebudayaan barat, yang bertolak belakang dengan kehidupan budaya timur. Sebagian besar sangat tampak terlihat terutama di kota-kota besar, seperti Bandung. Kota yang telah berubah menjadi ajang kehidupan yang serba glamour, ditunjang oleh berbagai fasilitas kehidupan mewah, serta banyaknya jenis hiburan modern yang terdapat hampir di setiap sudut kehidupan kota.

Terlepas dari rasa peduli atau tidak akan laju modernisasi, para peminum alkohol mengganggap bahwa kemajuan itu sendiri adalah anugerah. Sebuah sarana pelengkap bagi perwujudan apresiasi negatifnya.

Apresiasi negatif yang terdorong oleh kecenderungan utama para peminum alkohol yaitu tidak dapat mengontrol, menguasai dirinya baik fisik maupun mental, terlibat pengrusakan dan kejahatan yang dampaknya akan berakibat buruk bagi dirinya sendiri atau lingkungan sekitarnya.

Tak dapat dihindari bahwa ini telah menjadi masalah pelik, kompleks dan membutuhkan tindakan, aksi nyata untuk menuntaskannya. Tidak harus terpaku pada pemerintah untuk membereskannya tapi menjadi kewajiban mutlak bagi setiap anggota masyarakat yang pastinya peduli dan menginginkan generasi penerusnya sehat baik fisik maupun mentalnya.

Semua hal yang telah diungkapkan di atas mendorong penulis untuk membuat suatu karya nyata mengenai dampak buruk alkohol dalam suatu *CD short movie* (film pendek). Sesuai dengan keinginan mengikutsertakan diri dalam usaha memberantas kebiasaan meminum minuman beralkohol, dan setidaknya ikut ambil bagian memelihara adat dan tradisi budaya timur.

1.2 Identifikasi Masalah

Uraian latar belakang masalah di atas, dijadikan acuan untuk mengidentifikasikan masalah dalam pembuatan tugas akhir. Identifikasi masalah dalam pembuatan tugas akhir ini sebagai berikut :

1. Pencarian data dan *still image* sebagai ilustrasi dalam short movie.
2. *Still image* yang relatif cukup banyak, menyulitkan dalam perancangan lay out.
3. Perlunya *software-software* yang saling mendukung dalam proses pembuatan.
4. Menentukan jenis-jenis *font* yang sesuai dengan tema.
5. Pemilihan kata-kata yang tepat untuk menjelaskan setiap tampilan *still image* cukup menjadi kendala.

1.3 Pembatasan Masalah

Dalam pembuatan *CD short movie* ini akan dibatasi, dengan tujuan untuk lebih mengarah pada masalah pembuatannya, yaitu sebagai berikut:

1. *CD short movie* ini hanya akan diisi dengan jenis minuman-minuman beralkohol, para peminum alkohol beserta alasan-alasan meminumnya dan yang terakhir adalah dampak dari alkohol itu sendiri.
2. Tampilan *still image* dibuat tidak begitu detail.
3. Durasi *short movie* lebih diperpendek untuk meminimalkan kekurangan data.

1.4 Maksud dan Tujuan Perancangan

Adapun maksud dan tujuan dari pembuatan *CD short movie* ini adalah :

1. Sebagai salah satu bentuk informasi sosial, tentang alkohol dan dampaknya.
2. Sebagai pelengkap pembendaharaan pengetahuan khususnya bagi penulis, umumnya bagi masyarakat luas.
3. Memberikan semacam daya rangsang bagi generasi berikutnya untuk bersama-sama menuntaskan masalah komplek tentang alkohol, tentunya dengan karya-karya nyata dan bermanfaat.
4. Informasi yang disampaikan adalah memberikan varian yang lebih banyak dan tersaji dengan baik, jelas, inovatif, serta komunikatif dengan berbagai tampilan berupa *still image* (gambar diam) dan teks.

1.5 Teknik Pengumpulan Data

1. Penelitian kepustakaan dari buku-buku, majalah dan lain-lain.
2. Mewawancarai para peminum aktif, pasif dan mantan peminum.
3. *Internet*, sebagai pelengkap data.

1.6 Sistematika Pembahasan

BAB I PENDAHULUAN

Merupakan bab pertama yang berisikan tentang Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Pembatasan Masalah, Maksud dan Tujuan Perancangan, Teknik Pengumpulan Data dan Sistematika Pembahasannya.

BAB II TINJAUAN

a. Tinjauan tentang merancang *short movie*
b. Tinjauan tentang bahaya alkohol

BAB III PERANCANGAN

a. *Short movie* sebagai media komunikasi
b. Media

BAB IV KONSEP VISUAL DAN TEKNIS

a. Visualisasi
b. Teknis

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

DAFTAR PUSTAKA

BAB II
TINJAUAN

2.1 Tinjauan tentang merancang short movie

Pada dasarnya, desain adalah salah satu manifestasi kebudayaan yang berwujud produk dari nilai-nilai yang berlaku pada kurun waktu tertentu. Sebagai produk kebudayaan, ia terkait dengan sistem ekonomi dan sosial. Di samping itu, desain bersahabat dengan sistem nilai yang sifatnya abstrak dan spiritual. Desain dapat diartikan sebagai hasil penyusunan pengalaman aspek visual dan emosional dengan memperhatikan elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain yang di tuangkan dalam satu kesatuan komposisi yang mantap dan serasi. Selain itu arti desain adalah suatu konsep untuk memecahkan fenomena bentuk, bahan, teknik, rupa, pemakaian dan fungsi guna yang dinyatakan dalam bentuk dan gambar. Semuanya itu diabdikan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Komunikasi visual adalah proses penggambaran, penyampaian berita atau pesan antara dua orang atau lebih melalui teknik-teknik dan cara-cara tertentu.

Jadi DKV adalah penyusunan pengalaman visual dan emosional dengan memperhatikan elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain yang di tuangkan dalam satu kesatuan komposisi yang mantap dan serasi yang di gambarkan melalui teknik-teknik dan cara-cara tertentu yang di tujukan sebagai media penyampaian berita atau pesan.

Desain komunikasi visual, wilayah jelajahnya relatif luas. Mulai dari perencanaan cover buku fiksi dan nonfiksi berikut layout halaman isi, majalah, koran, tabloid, cover kaset, *CD, VCD*, kalender, brosur, leaflet, katalog pameran, stationary, administration and sales kit, seminar kit, *sign system*, *web design*, logo, *corporate identity*, peta lokasi, *brandname*, kemasan, poster, *chart,* pembuatan berbagai *illustrasi hand drawing* dan *airbrush*, serta banyak lagi ragamnya

Berdasarkan uraian di atas, dapat dilihat bahwa *CD short movie* adalah salah satu media dari desain komunikasi visual. Di mana di dalam *CD short movie* ini akan ditampilkan animasi *still image*, animasi teks, *sound effect* dan beberapa audio pendukung.

2.2 Tinjauan tentang bahaya alkohol

Kebanyakan ahli sejarah teknologi Barat berpendapat bahwa alkohol telah ditemui oleh Adelard of Bath pada abad kedua-belas masehi. Pendapat ini diperkuat lagi oleh Marcus Graecus seabad kemudian. Perkataan alkohol jelas merupakan pengInggerisan perkataan Arab al-kuhul. Proses menghasilkan al-kuhul dan sifat-sifatnya telah diperihalkan secara terperinci oleh ahli kimia Islam al-Kindi dalam Kitab Kimiya al-'Itr wa al-Tas`idat dan sifat kebolehbakarannya dicerap dan digunakan oleh Jabir bin Hayyan lebih daripada tiga abad sebelum Adelard. Jelaslah alkohol atau al-kuhul ditemui oleh ahli kimia Islam.

Ethanol atau yang lebih dikenal luas sebagai alkohol merupakan salah satu contoh dari senyawa non-esensial yang dikonsumsi oleh manusia. Pada kasus alkohol, meskipun tubuh dapat mempergunakan sekitar 7 kalori dari setiap gram alkohol yang dikonsumsi, tetapi sebenarnya kalori dapat diperoleh dari banyak bahan lain yang lebih berguna. Pada kenyataannya tidak ada satupun proses biokimiawi tubuh yang membutuhkan alkohol. Demikian pula halnya dengan senyawa-senyawa kafein yang terdapat dalam kopi, teh dan minuman ringan (termasuk minuman berlabel kesehatan yang sedang trendi saat ini).

Minuman beralkohol telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari perjalanan panjang peradaban manusia. Setelah melalui perjalanan sejarah yang amat panjang, barulah pada paruh pertengahan abad 18 para dokter di Inggris menemukan adanya efek buruk alkohol terhadap kesehatan. Penemuan ini akhirnya melahirkan suatu peraturan yang disebut sebagai *Gin Act* (1751). Meskipun belum ada standar yang diterima secara umum tentang tingkat keamanan konsumsi minuman

beralkohol, namun secara sederhana peminum alkohol dapat digolongkan ke dalam 3 kelompok. Kelompok pertama adalah peminum ringan (*light drinker*) yaitu mereka yang mengkonsumsi antara 0,28 s/d 5,9 gram atau ekuivalen dengan minum 1 botol bir atau kurang. Kelompok kedua adalah peminum menengah (*moderate drinker*). Kelompok ini mengkonsumsi antara 6,2 s/d 27,7 gram alkohol atau setara dengan 1 s/d 4 botol bir per hari. Kelompok terakhir adalah peminum berat (*heavy drinker*) yang mengkonsumsi lebih dari 28 gram alkohol per hari atau lebih dari 4 botol bir sehari.

Indikator terbaik untuk efek minuman beralkohol adalah kandungan alkohol dalam darah.. Ketika kandungan alkohol darah mencapai 5% (5 bagian alkohol per 100 bagian cairan darah) maka si peminum akan mengalami sensasi positif, seperti perasaan relaks dan kegembiraan (*euphoria*). Namun kandungan di atas 5%, si peminum akan merasa tidak enak dan secara bertahap akan kehilangan kendali bicara, keseimbangan dan emosi. Maka tak heran jika para pelaku pemerasan sering mendatangi korban dalam keadaan setengah mabuk, ini karena ia menjadi lebih berani gara-gara sudah kehilangan emosi. Jika kandungan alkohol dalam darah dinaikkan lagi sampai 0,1 % maka si peminum akan mabuk total. Kemudian pada tingkat 0,2% beberapa orang sudah pingsan. Jika mencapi 0,3% sebagian orang akan mengalami koma, dan jika mencapai 0,4% si peminum kemungkinan besar akan tewas. Beberapa penyakit yang diyakini berasosiasi dengan kebiasaan minum alkohol antara lain serosis hati, kanker, penyakit jantung dan syaraf. Sebagian besar kasus serosis hati (*liver cirrhosis*) dialami oleh peminum berat yang kronis. Sebuah studi memperkirakan bahwa konsumsi 210 gram alkohol - atau setara dengan minum sepertiga botol minuman keras (*liquor*) setiap hari selama 25 tahun – akan menghasilkan serosis hati. Untuk kanker, terdapat bukti yang konsisten bahwa alkohol meningkatkan risiko kanker di beberapa bagian tubuh tertentu, termasuk: mulut, kerongkongan, tenggorokan, *larynx* dan hati. Alkohol memicu terjadinya kanker melalui berbagai mekanisme. Salah satunya, alkohol

mengaktifkan ensim-ensim tertentu yang mampu memproduksi senyawa penyebab kanker. Alkohol dapat pula merusak *DNA*, sehingga sel akan berlipatganda (*multiplying*) secara tak terkendali.

Peminum minuman keras cenderung memiliki tekanan darah yang relatif lebih tinggi dibandingkan non-peminum (*abstainer*), demikian pula mereka lebih berisiko mengalami stroke dan serangan jantung. Peminum kronis (menahun) dapat pula mengalami berbagai gangguan syaraf mulai dari *dementia* (gangguan kecerdasan), bingung, kesulitan berjalan dan kehilangan memori. Diduga konsumsi alkohol yang berlebihan dapat menimbulkan defisiensi *thiamin* - komponen vitamin B-komplek berbentuk kristal yang esensial bagi berfungsinya sistem syaraf. Jadi, sudah sewajarnya jika konsumsi alkohol yang berlebihan harus dihindari mengingat berbagai bukti tentang efek buruk alkohol terhadap kesehatan telah banyak terkuak.

BAB III
PERANCANGAN SHORT MOVIE
BAHAYA ALKOHOL

3.1 Short movie sebagai media komunikasi

CD short movie ini merupakan salah satu media komunikasi, memiliki tampilan Audio dan Visual yang di dalamnya berisikan tentang informasi atau dapat dikatakan sebagai sebuah penyuluhan tentang alkohol dan berbagai macam dampak yang diakibatkannya. Informasi yang disajikan bertujuan agar masyarakat mengenal lebih jauh tentang alkohol, terutama terhadap remaja dan orang tua. Strategi komunikasi dalam konsep perancangan *CD short movie* ini, digunakan agar informasi yang ingin disampaikan kepada masyarakat dapat diterima, dimengerti dan mudah dipahami. Dalam perancangan *CD short movie* "Jauhi Alkohol !!!", terdapat unsur-unsur yang mengacu kepada uraian diatas yang bersifat :

a. Informatif :

   Dalam pembuatan *CD short movie* ini, akan lebih banyak ditujukan pada jenis-jenis minuman beralkohol dan dampak-dampak buruk karena mengkonsumsinya, agar masyarakat dapat memahami informasi dengan sebaik-baiknya dan penyampai informasi dapat memperoleh kepuasan atas pengertian dari pesan yang diterima masyarakat.

b. Persuasif :

   Strategi ini memiliki tujuan untuk mempengaruhi audience melalui suatu informasi mengenai alkohol dan dampak-dampaknya. Diharapkan tiap-tiap individu atau sekelompok orang tidak meminum minuman beralkohol dan mengikuti gagasan atau pesan yang disampaikan.

3.2 Media

Untuk menyampaikan isi dan pesan kepada masyarakat umum yang memiliki target audience dan dengan mempertimbangkan maksud serta tujuan, maka dipilih media computer dan dikemas dalam bentuk *CD short movie*. *CD* itu sendiri berisikan animasi *still image*, animasi huruf (teks), garis dalam kumpulan objek-objek serta *sound effect* sebagai pendukung, dan hanya dapat dilihat atau dioperasikan dengan menggunakan peralatan komputer.

3.2.1 Lay Out

Lay Out adalah penempatan unsur-unsur grafis menjadi suatu kesatuan baru yang ditampilkan pada halaman movie secara utuh dan terpadu atau penggabungan dari unsur-unsur grafis, teks, animasi, still images menjadi satu kesatuan baru yang akan ditampilkan pada halaman. Adapun penyusunan unsur-unsur visual yang digunakan dalam pengembangan lay outnya adalah sebagai berikut

a. Keserasian

   Adalah prinsip yang digunakan untuk membentuk keteraturan dalam tata letak, dengan penataan keserasian warna dan visual yang disusun secara seimbang dalam komposisi utuh agar tidak mengganggu proses penglihatan.

b. Keseimbangan

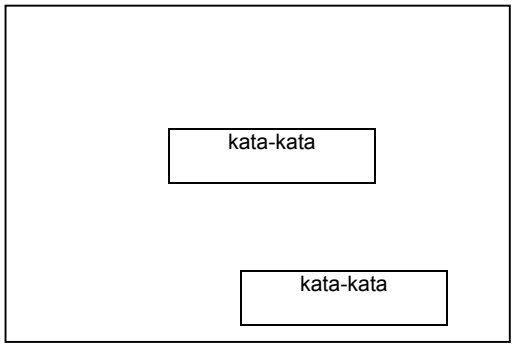
   Penataan unsur-unsur untuk mencapai suatu kesan visual yang terkesan semi formal.

c. Perbandingan/proporsi

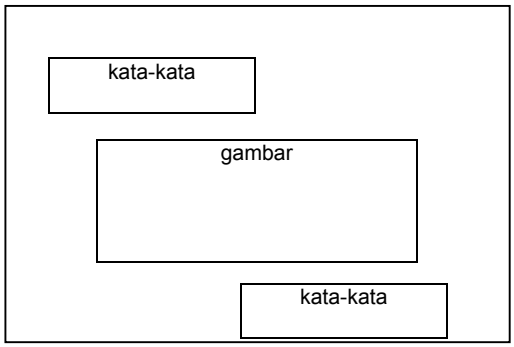
   Penggunaan ukuran yang serasi antara panjang-lebar, besar-kecil, tebal-tipis, untuk mencapai keterpaduan.

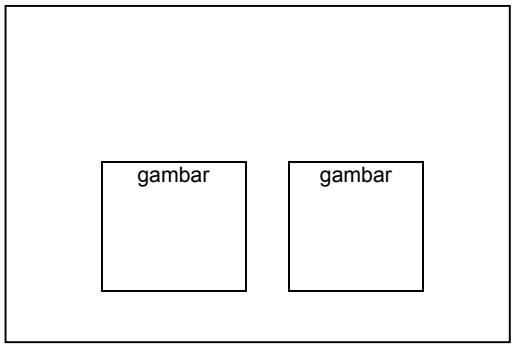
TAMPILAN AWAL

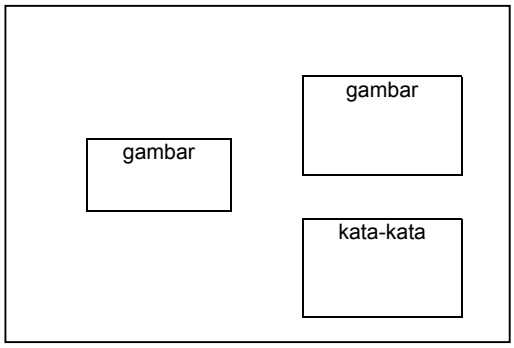


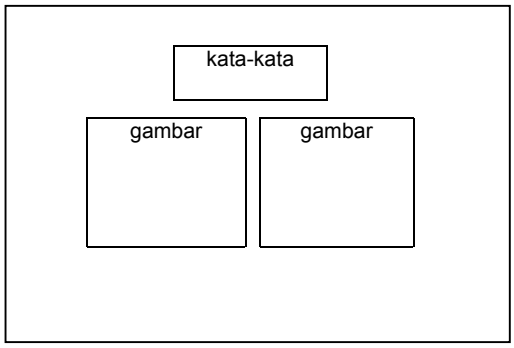


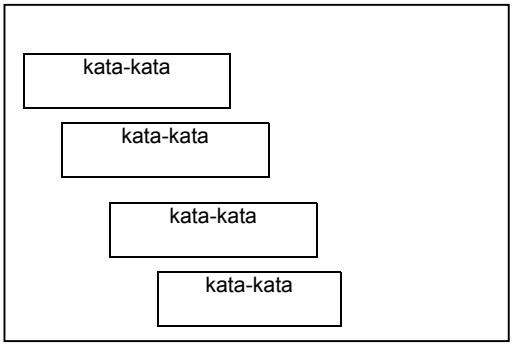
TAMPILAN ISI



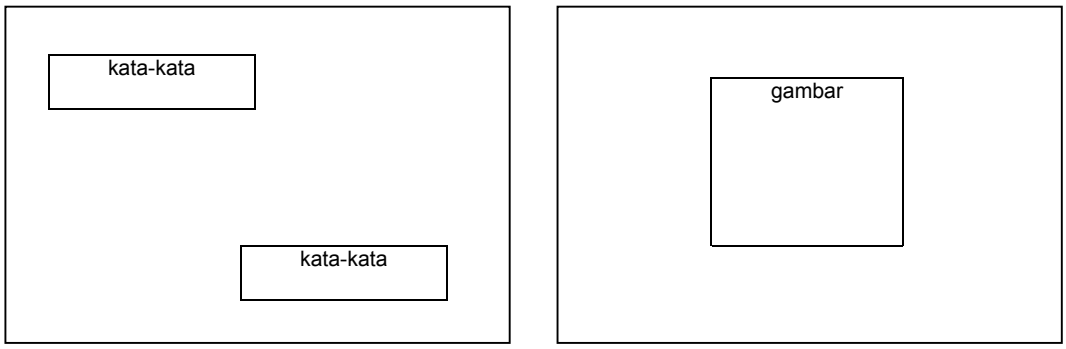








TAMPILAN AKHIR



3.2.2 Tifografi

Jenis dan karakter huruf yang dipergunakan adalah sebagai berikut

a. Jenis huruf crackhouse

Pemakaian huruf crackhouse memberikan kesan rapuh, cocok dengan tema *short movie*.

Contoh huruf :

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 1234567890

c. Jenis huruf arial

Pemakaian huruf arial memberikan kesan tegas.

Contoh huruf :

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz1234567890

3.2.3 Warna

Seperti yang telah di sebutkan pada bab sebelumnya bahwa untuk memperkuat pesan dalam produk yang akan ditawarkan maka pemilihan warna merupakan hal yang penting. Pada perancangan *CD short movie* ini, warna yang digunakan adalah warna-warna yang bernuansa gelap. Warna dominan adalah warna hitam.

3.2.4 Garis

Bentuk garis bisa bersifat lurus dan lengkung, secara umum garis terdiri atas unsur-unsur titik yang juga mempunyai peran tersendiri, namun keduanya mempunyai bentuk dan karakter yang berbeda. Antara garis lurus dengan garis lurus yang lainnya juga berbeda, misalnya dalam tekanan, ketebalan dan letak. Pada perancangan *CD short movie* ini penulis menggunakan elemen-elemen garis sebagai berikut:

1. Garis horizontal

   Garis yang terletak mendatar, garis horizontal memberikan kesan stabil.

2. Garis vertikal

   Garis yang berdiri tegak lurus, memberi kesan kekuatan yang bergerak keatas.

3. Garis diagonal

   Garis diagonal merupakan arah garis miring ke kiri atau ke kanan

BAB IV

TEKNIK PRODUKSI

4.1 Visualisasi

4.1.1 Gaya dan Kesan

Perancangan *CD short movie* sebagai paket informasi, memiliki target *audience* khususnya untuk anak muda (pelajar dan mahasiswa) yang cenderung dinamis. Hal tersebut mengakibatkan gaya dan kesan dari *CD* tersebut memiliki arahan visual bagi *audience*, dalam bentuk informasi dan tampilan bersifat persuasif.

Gaya dan kesan yang ditampilkan oleh suatu desain (grafis) merupakan upaya untuk mengefektifkan kemampuan komunikatif dari pesan yang ingin disampaikan, pertimbangan-pertimbangan gaya dan kesan pun merupakan hal yang penting dalam menentukan pemilihan dan penyusunan unsur-unsur visual.

4.2 Teknis

Pada proses pengerjaan produksi *CD short movie* ini, peralatan yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Software
   a. Adobe Photoshop 6

      Perangkat lunak yang memiliki keunggulan dapat memanipulasi suatu still image, dapat merubah, mengurangi, bahkan menggabungkan ilustrasi realis (foto), menyediakan efek-efek khusus dengan ketentuan hasil editing ilustrasi dapat diedit apabila layer dalam photoshop masih terpisah *Psd .

b. Corel Draw 12

   Perangkat lunak yang memiliki keunggulan dapat memanipulasi suatu objek yang bersifat vektor atau suatu kurva tertutup yang dapat diolah membentuk obyek 2 dimensi sesuai dengan keinginan kita.

c. Swish max

   Software yang dapat memberikan efek animasi, terutama dalam pembuatan animasi yang berupa teks dan dapat dieksekusi oleh macromedia flash.

d. Sonic Foundary Sound Forge 7.0

   Merupakan *software* yang dapat menggabungkan suara, memotong, mengatur durasi dan memberikan efek khusus dengan kualitas penyimpanan stereo untuk suara. Hasil penyimpanan tersebut berupa ekstensi *Wav yang dapat dieksekusi oleh *software* seperti Direktor dan Swish.

2. Hardware

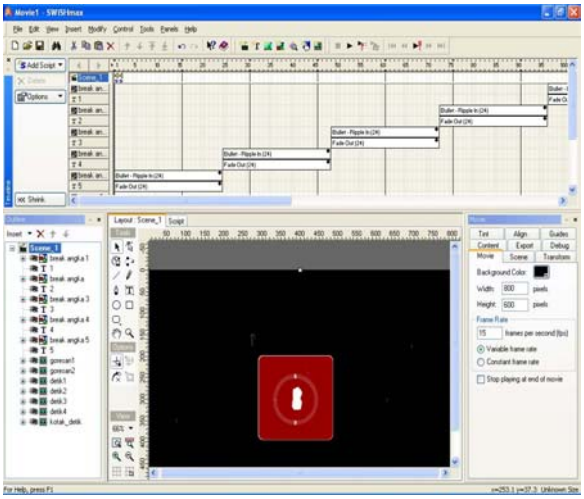
   Perangkat keras (*hardware*) yang digunakan dalam proses perancangan CD short movie ini, antara lain meliputi :

   a. Mainboard : Asus P4B533-X
   b. Processor : Intel Pentium IV Celeron 2,4 GHz
   c. VGA Card : 128 Mb Ati Radeon Power Color 9200SE
   d. Memory : 512 Mb RAM
   e. Hard disk : 40Gb
   f. CD-RW : 52x 32x52 Lite-on

4.2.1 Proses Produksi

Pada bagian ini, akan dijelaskan proses awal sampai akhir pembuatan *CD short movie* ini. *Short movie* ini terdiri dari 3 *scene*, yaitu :

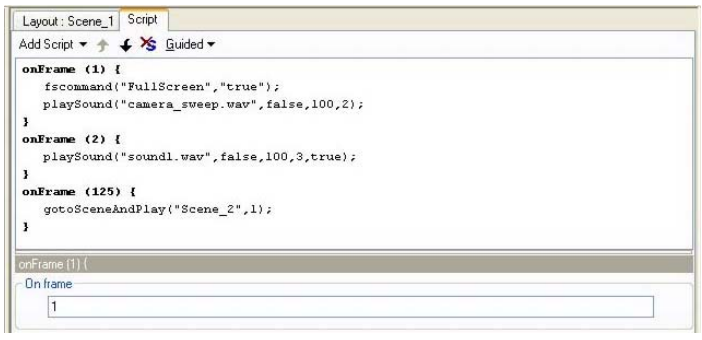
1. *Scene* 1 terdiri dari *still image*, teks dan objek, seperti di bawah ini :



Durasi *scene* 1 sepanjang 125 frame yang diakhiri oleh perintah *movie control* **gotoSceneAndPlay("Scene_2",1);**

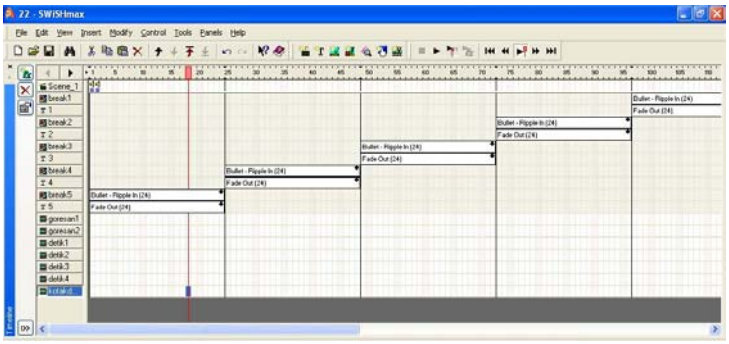
1.1 *Script* yang di gunakan

```
onFrame (1) {
   fscommand("FullScreen","true");
   playSound("camera_sweep.wav",false,100,2);
}
onFrame (2) {
   playSound("sound1.wav",false,100,3,true);
}
onFrame (125) {
   gotoSceneAndPlay("Scene_2",1);
}
```

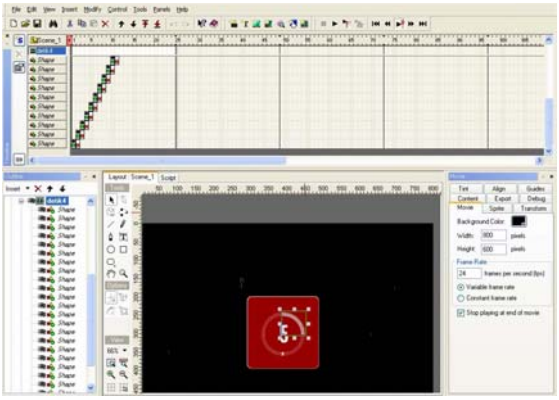


tampilan jendela *script scene* 1

1.2 Efek-efek yang digunakan pada *scene* 1

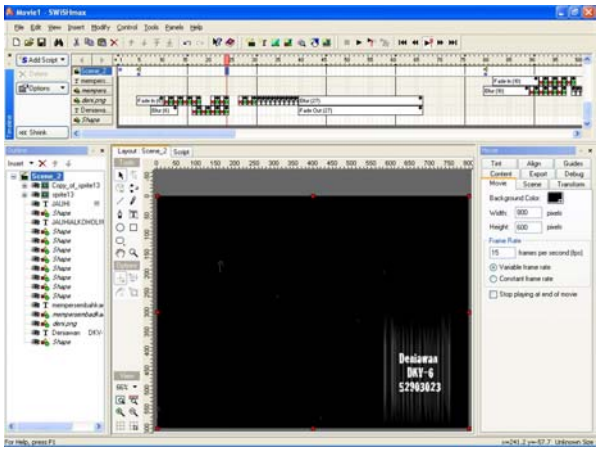


a. Pada *timeline*, *frame* 1 dan 2, di baris kotak detik, klik "*Add Effect*" *button* dan pilih *place*.
b. Buka *sprite* detik 4, pada *timeline*, *frame* 1, di baris *shape*1, klik "*Add Effect*" *button* dan pilih *place*. Pada *frame* 2 di baris yang sama, klik kembali "*Add Effect*" *button* dan pilih *remove*.



c. Cara yang sama dilakukan untuk *shape* 2 sampai 19. Efek ditempatkan melewati satu *frame* di atas efek *shape* di bawahnya.
d. Langkah b serta c dilakukan kembali untuk detik 3, detik 2 dan detik1.
e. Pada *timeline*, *frame* 1, di baris angka 5, klik "*Add Effect*" *button* dan pilih *fade out* (durasi 24). Di baris break 5, klik "*Add Effect*" *button* dan pilih *bullet-ripple in* (durasi 24).
f. Cara yang sama dilakukan untuk baris angka 4 (*frame* 25), break 4 (*frame* 25), angka 3 (*frame* 49), break 3 (*frame* 49), angka 2 (*frame* 73), break 2 (*frame* 73), angka1 (*frame* 97), dan break 1 (*frame* 97). Baris angka dengan efek *fade out* dan baris break dengan efek *bullet-ripple in*. Semua dengan durasi yang sama yaitu 24.

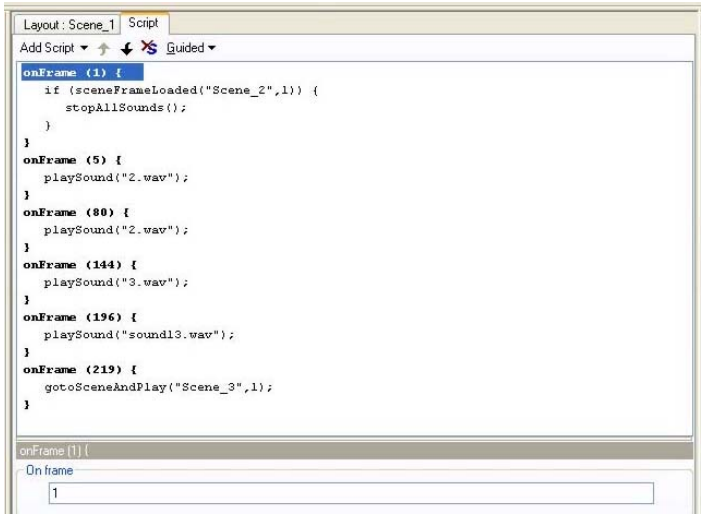
2. *Scene* 2 terdiri dari *still image*, teks dan objek, seperti di bawah ini :



Durasi *scene* 2 sepanjang 220 frame yang diakhiri oleh perintah *movie control* **Scene_3.gotoAndPlay(1);**

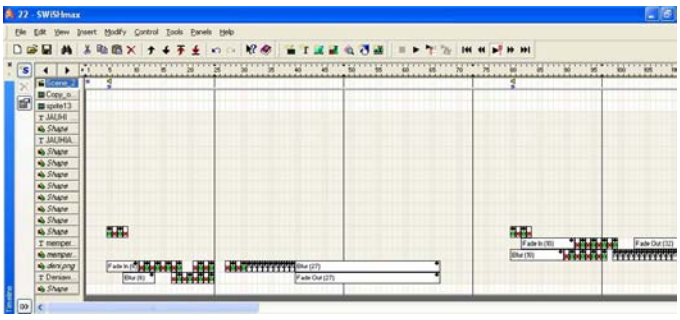
2.1 *Script* yang digunakan

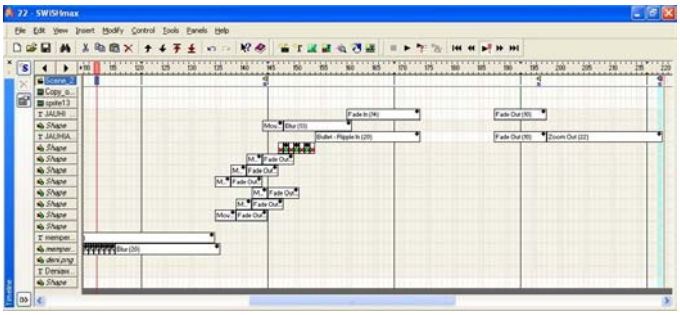
```
onFrame (1) {
    if (sceneFrameLoaded("Scene_2",1)) {
        stopAllSounds();
    }
}
onFrame (5) {
    playSound("2.wav");
}
onFrame (80) {
    playSound("2.wav");
}
onFrame (144) {
    playSound("3.wav");
}
onFrame (196) {
    playSound("sound13.wav");
}
onFrame (219) {
    gotoSceneAndPlay("Scene_3",1);
}
```



tampilan jendela *script scene* 2

2.2 Efek-efek yang digunakan pada *scene* 2

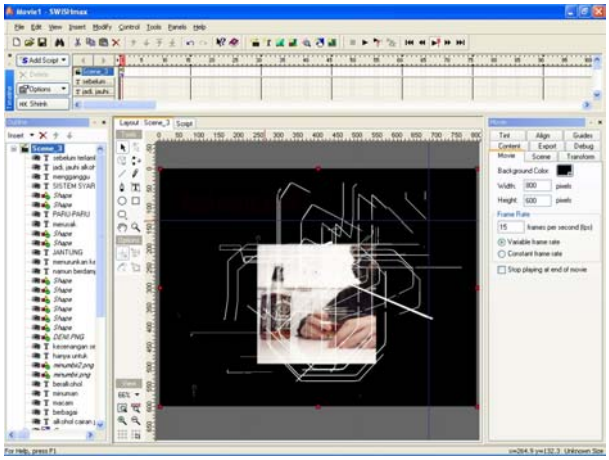




a. Pada *timeline*, baris huruf DENIAWAN DKV-6 52903023, di *frame* 8, klik "*Add Effect*" *button* dan pilih *blur* (durasi 6). Di *frame* 17 sampai 24 pilih *remove* dan *place* masing-masing secara berurutan. Di *frame* 40 pilih *fade out* (durasi 27). Untuk huruf DENIAWAN DKV-6 52903023 digunakan *font* jenis crackhouse, ukuran 72 dengan warna putih.

b. Pada *timeline*, baris *shape* deni.png, di *frame* 5, klik "*Add Effect*" *button* dan pilih *fade in* (durasi 6). Di *frame* 11 sampai 18 pilih, *frame* 21 sampai 24, *frame* 27 sampai 30 pilih *remove* dan *place* masing-masing secara berurutan. Di *frame* 31 sampai 39 pilih *move* (durasi 1). Di *frame* 40 sampai 66 pilih *blur* (durasi 27).
c. Pada *timeline*, baris *shape* mempersembahkan.png, di *frame* 80, klik "*Add Effect*" *button* dan pilih *blur* (durasi 10). Di *frame* 90 sampai 97 pilih *remove* dan *place* masing-masing secara berurutan. Di *frame* 99 sampai 115 pilih *move* (durasi 1). Di *frame* 116 pilih *blur* (durasi 20).
d. Pada *timeline*, baris huruf mempersembahkan, di *frame* 82, klik "*Add Effect*" *button* dan pilih *fade in* (durasi 10). Di *frame* 92 sampai 99 pilih *remove* dan *place* masing-masing secara berurutan. Di *frame* 103 pilih *fade out* (durasi 32). Untuk huruf mempersembahkan digunakan *font* crackhouse, ukuran 72 dengan warna *light gray*.
e. Pada *timeline*, baris huruf JAUHI ALKOHOL !!!, di *frame* 154, klik "*Add Effect*" *button* dan pilih *bullet-ripple in* (durasi20). Di *frame* 188 pilih *fade out* (durasi 10). Di *frame* 198 pilih *zoom out* (durasi 22). Untuk huruf JAUHI ALKOHOL !!! digunakan *font* crackhouse, ukuran 72 dengan warna merah.
f. Pada *timeline*, baris huruf JAUHI !!!, di *frame* 160, klik "*Add Effect*" *button* dan pilih *fade in* (durasi 14). Di *frame* 188 pilih *fade out* (durasi 10).

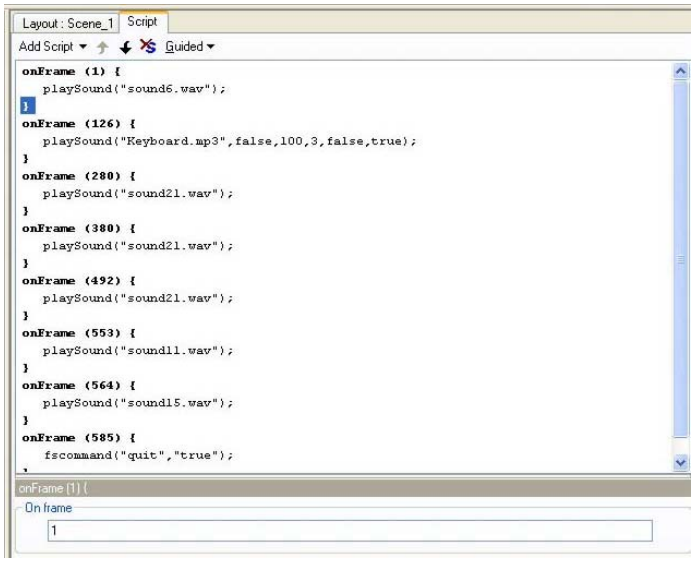
3. *Scene* 3 terdiri dari *still image*, teks dan objek, seperti di bawah ini :



Durasi *scene* 3 sepanjang 585 frame yang diakhiri oleh perintah *movie control* **fscommand("quit","true"););**

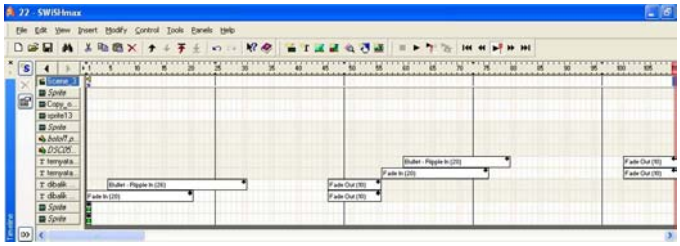
3.1 *Script* yang di gunakan

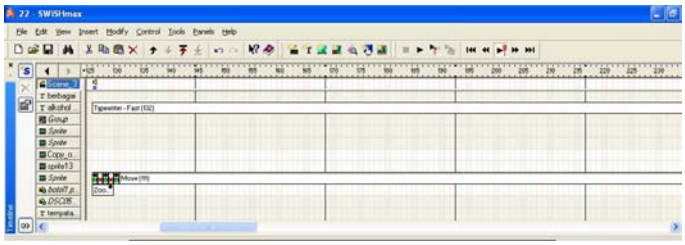
```
onFrame (1) {
   playSound("sound6.wav");
onFrame (126) {
   playSound("Keyboard.mp3",false,100,3,false,true);
}
onFrame (280) {
   playSound("sound21.wav");
}
onFrame (380) {
   playSound("sound21.wav");
}
onFrame (492) {
   playSound("sound21.wav");
}
onFrame (553) {
   playSound("sound11.wav");
}
onFrame (564) {
   playSound("sound15.wav");
}
onFrame (585) {
   fscommand("quit","true");
}
```

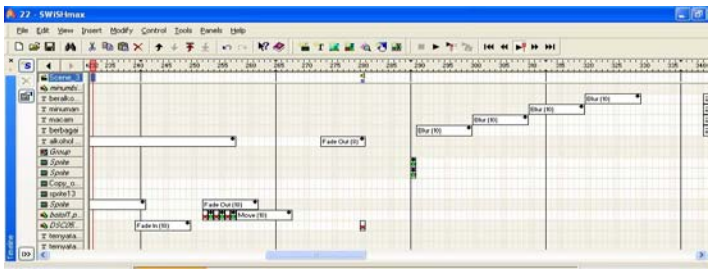


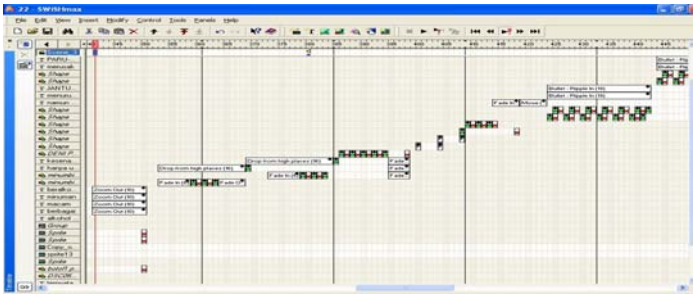
tampilan jendela *script scene* 3

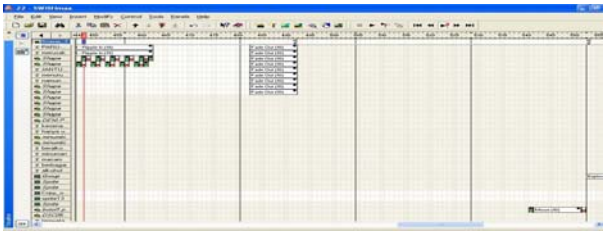
3.2 Efek-efek yang digunakan pada *scene* 3

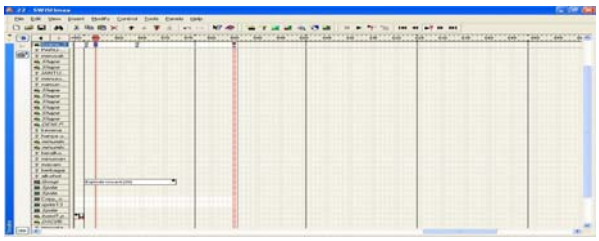












a. Buka *sprite* botol di atas meja, pada *timeline*, di baris 1.jpg, *frame* 1, klik "*Add Effect*" *button* dan pilih *place*. Cara yang sama dilakukan untuk baris 2.jpg sampai 10.jpg. Efek ditempatkan melewati satu *frame* di atas efek *place* di bawahnya.
b. Buka *sprite* garis, pada *timeline*, di baris *shape* 48, *frame* 1, klik "*Add Effect*" *button* dan pilih *fade in* (durasi 2). Di *frame* 3 pilih *fade out* (durasi 3). Cara yang sama dilakukan untuk baris *shape* 49 sampai 103. Efek ditempatkan melewati satu *frame* di atas efek *fade in* di bawahnya.
c. Pada *timeline*, di baris huruf dibalik manfaat alkohol, di *frame* 1, klik "*Add Effect*" *button* dan pilih *fade in* (durasi 20). Di *frame* 46 pilih *fade out* (durasi10). Huruf yang digunakan adalah crackhouse, ukuran 36 dengan warna merah.
d. Pada *timeline*, baris huruf dibalik manfaat alkohol, di *frame* 5, klik "*Add Effect*" *button* dan pilih *bullet-ripple in* (durasi 26). Di *frame* 46 pilih *fade out* (durasi10). Huruf yang digunakan adalah crackhouse, ukuran 36 dengan warna putih.

e. Pada *timeline*, baris huruf ternyata…, di *frame* 56, klik "*Add Effect*" *button* dan pilih *fade in* (durasi 20). Di *frame* 101 pilih *fade out* (durasi10). Huruf yang digunakan adalah crackhouse, ukuran 36 dengan warna merah.
f. Pada *timeline*, baris huruf ternyata, di *frame* 60, klik "*Add Effect*" *button* dan pilih *bullet-ripple in* (durasi 20). Di *frame* 101 pilih *fade out* (durasi10). Huruf yang digunakan adalah crackhouse, ukuran 36 dengan warna putih.
g. Pada *timeline*, baris botol di atas meja, di *frame* 239, klik "*Add Effect*" *button* dan pilih *fade in* (durasi 10). Di *frame* 280 pilih *remove*.
h. Pada *timeline*, baris botol1.png, di *frame* 126, klik "*Add Effect*" *button* dan pilih *zoom in* (durasi 4). Di *frame* 252 sampai 257 pilih *remove* dan *place* masing-masing secara berurutan. Di *frame* 258 pilih *move* (durasi 10). Di *frame* 350 pilih *remove*. Di *frame* 541 pilih *place*. Di *frame* 542 pilih *move* (durasi10). Di *frame* 552 pilih *remove*.
i. Pada *timeline*, baris botol pecah, di *frame* 553, klik "*Add Effect*" *button* dan pilih *explode toward* (durasi 20).
j. Pada *timeline*, baris huruf tentang alkohol, di *frame* 126, klik "*Add Effect*" *button* dan pilih *typewriter-fast* (durasi 132). Di *frame* 273 pilih *fade out* (durasi 8). Huruf yang digunakan adalah Times New Roman, ukuran 20 dengan warna putih.
k. Pada *timeline*, baris huruf berbagai, di *frame* 290, klik "*Add Effect*" *button* dan pilih *blur* (durasi 10). Di *frame* 341 pilih *zoom out* (durasi 10). Huruf yang digunakan adalah crackhouse, ukuran 36 dengan warna putih.
l. Pada *timeline*, baris huruf macam, di *frame* 300, klik "*Add Effect*" *button* dan pilih *blur* (durasi 10). Di *frame* 341 pilih *zoom out* (durasi 10). Huruf yang digunakan adalah crackhouse, ukuran 36 dengan warna putih.

m. Pada *timeline*, baris huruf minuman, di *frame* 310, klik "*Add Effect*" *button* dan pilih *blur* (durasi 10). Di *frame* 341 pilih *zoom out* (durasi 10). Huruf yang digunakan adalah crackhouse, ukuran 36 dengan warna putih.
n. Pada *timeline*, baris huruf beralkohol, di *frame* 320, klik "*Add Effect*" *button* dan pilih *blur* (durasi 10). Di *frame* 341 pilih *zoom out* (durasi 10). Huruf yang digunakan adalah crackhouse, ukuran 36 dengan warna putih.
o. Pada *timeline*, baris minumbir.jpg, di *frame* 353, klik "*Add Effect*" *button* dan pilih *fade in* (durasi 6). Di *frame* 359 sampai 363 pilih *place* dan *remove* masing-masing secara berurutan. Di *frame* 364 pilih *fade out* (durasi 5).
p. Pada *timeline*, baris minumbir2.jpg, di *frame* 373, klik "*Add Effect*" *button* dan pilih *fade in* (durasi 6). Di *frame* 379 sampai 383 pilih *place* dan *remove* masing-masing secara berurutan. Di *frame* 395 pilih *fade out* (durasi 4).
q. Pada *timeline*, baris huruf hanya untuk, di *frame* 353, klik "*Add Effect*" *button* dan pilih *drop from high places* (durasi 16). Di *frame* 369 pilih *place*. Di *frame* 395 pilih *fade out* (durasi 4). Huruf yang digunakan adalah crackhouse, ukuran 48 dengan warna putih.
r. Pada *timeline*, baris huruf kesenangan sekejap, di *frame* 369, klik "*Add Effect*" *button* dan pilih *drop from high places* (durasi 16). Di *frame* 385 pilih *place*. Di *frame* 395 pilih *fade out* (durasi 4). Huruf yang digunakan adalah crackhouse, ukuran 48 dengan warna putih.
s. Pada *timeline*, baris huruf namun berdampak besar, di *frame* 414, klik "*Add Effect*" *button* dan pilih *fade in* (durasi 5). Di *frame* 419 pilih *move* (durasi 5). Di *frame* 483 pilih *fade out* (durasi 10). Huruf yang digunakan adalah crackhouse, ukuran 48 dengan warna putih.

t. Pada *timeline*, baris huruf menurunkan kerja, di *frame* 424, klik "*Add Effect*" button dan pilih *bullet-ripple in* (durasi 19). Di *frame* 483 pilih *fade out* (durasi 10). Huruf yang digunakan adalah crackhouse, ukuran 36 dengan warna putih.
u. Cara yang sama dengan langkah t dilakukan untuk baris huruf JANTUNG. Warna huruf merah.
v. Pada *timeline*, baris huruf merusak, di *frame* 444, klik "*Add Effect*" *button* dan pilih *bullet-ripple in* (durasi 19). Di *frame* 483 pilih *fade out* (durasi 10). Huruf yang digunakan adalah crackhouse, ukuran 36 dengan warna putih.
w. Cara yang sama dengan langkah v dilakukan untuk baris huruf PARU-PARU. Warna huruf merah.
x. Pada *timeline*, baris huruf mengganggu, di *frame* 464, klik "*Add Effect*" *button* dan pilih *bullet-ripple in* (durasi 19). Di *frame* 483 pilih *fade out* (durasi 10). Huruf yang digunakan adalah crackhouse, ukuran 36 dengan warna putih.
y. Cara yang sama dengan langkah x dilakukan untuk baris huruf SISTEM SYARAP PUSAT. Warna huruf merah.
z. Pada *timeline*, baris huruf jadi jauhi alkohol, di *frame* 494, klik "*Add Effect*" *button* dan pilih *fade in* (durasi 20). Di *frame* 531 pilih *fade out* (durasi 10). Huruf yang digunakan adalah crackhouse, ukuran 72 dengan warna putih.
aa. Pada *timeline*, baris huruf sebelum terlambat, di *frame* 503, klik "*Add Effect*" button dan pilih *fade in* (durasi 25). Di *frame* 531 pilih *fade out* (durasi 10). Huruf yang digunakan adalah crackhouse, ukuran 72 dengan warna putih.

BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kemajuan zaman dan pesatnya arus globalisasi dewasa ini secara tidak langsung telah membawa perubahan yang cukup tinggi terhadap kultur masyarakat. Ketika banyak hal-hal negatif yang masuk, banyak pula hal yang membuat masyarakat hampir melupakan kebudayaan murninya sendiri.

Alkohol, dibalik semua manfaatnya yang positif, jika penggunaannya disalahgunakan akan berakibat sangat vatal bagi para peminumnya. Bahkan untuk periode jangka panjang hal itu akan mengakibatkan hancurnya sebuah generasi. Dan ironisnya, semua itu telah nampak sekarang. Menjadi tugas semua pihak untuk sesegera mungkin menuntaskan masalah pelik tersebut.

Dalam hal ini penyusun mencoba untuk memberikan informasi tentang alkohol dan dampaknya dalam sebuah ”cd short movie”. Pesan utama dalam CD tersebut adalah untuk menjauhi alkohol sebelum semuanya terlambat.

5.2 Saran

Untuk meningkatkan kelancaran proses tugas akhir pada waktu yang akan datang, penyusun mencoba memberikan saran yang mungkin bisa di jadikan pertimbangan dalam pelaksanaan tugas akhir yang selanjutnya, di antaranya:

1. Support dan dukungan positif, diperlukan guna memacu motivasi mahasiswa dalam menyusun Laporan Akhir.

DAFTAR PUSTAKA

1. Majeed, Dr. Abu Bakar Abdul, **Kumpulan Dadah Penindas Alkohol**
2. Darmawan, Indra**, Dunia Animasi Komputer Menggairahkan**
   Sumber : SUARA MERDEKA, Senin, 8 Desember 2003
3. Tinarbuko, Sumbo, **Antara Mitos Pembaharu dan Agen Perubahan Kebudayaan.**
   Sumbo Tinarbuko, staf pengajar Program Studi Desain Komunikasi Visual FSR-ISI Yogyakarta dan Ketua Lembaga Studi Kajian Desain Komunikasi Visual (LSKdeskomvis)
4. Sihombing, Dante, MFA, **Typografi Dalam Desain Grafis**, editor Sunarto, Wagiono, MSc.
5. http://www.ristek.go.id, **Alkohol Memang Tak Berguna**
   Bulan Juni, 2004.