

**PERANCANGAN VIDEO SOSIALISASI KESADARAN LALU LINTAS
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DI POLDA
D.I. YOGYAKARTA**

SKRIPSI



Disusun oleh

Pajmi Irwan

15.11.8805

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2020

**PERANCANGAN VIDEO SOSIALISASI KESADARAN LALU LINTAS
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DI POLDA
D.I. YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana pada
Program Studi Informatika



Disusun oleh:

Pajmi Irwan

15.11.8805

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO SOSIALISASI KESADARAN LALU LINTAS
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DI POLDA D.I
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Pajmi Irwan

15.11.8805

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Februari 2020

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M. Kom

NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO SOSIALISASI KESADARAN LALU LINTAS
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DI POLDA D.I
YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

Pajmi Irwan
15.11.8805

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Februari 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

Haryoko, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302286


Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 15 Maret 2020



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER


Krisnawati, S.Si, MT
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (Asli), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 15 Maret 2020


Pajmi Irwar
NIM 15.11.8805



MOTTO

Belajar, berdoa, sukses, yess



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, syukur yang tak terhingga atas semua nikmat dan karunia Allah kepada hamba-Nya. Skripsi ini telah selesai berkat adanya dukungan dan doa dari mereka yang sangat saya cintai dan banggakan, saya mengucapkan beribu terimakasih kepada semuanya yang telah membantu saya dalam mengerjakan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Allah Subhanahu Wata'Ala, yang telah melimpahkan segala Rahmat dan Karunia dalam segala hal, berkat kasih sayang darimu Ya Allah saya diberikan kelancaran dan kemudahan dalam menyelesaikan Skripsi ini. Allahu Akbar.
2. Apak dan Umak yaitu Mokhlis dan Hernawati terima kasih telah melahirkan dan merawat saya sampai saya seperti sekarang, terima kasih buat materi maupun dukungan serta bimbingan yang telah diberikan, terima kasih atas doa-doa yang telah di panjatkan buat saya, terima kasih telah mengajarkan kebaikan yang tak terhingga, nasehat-nasehat yang selalu diberikan kepada saya akan selalu di ingat untuk menjadikan saya lebih baik lagi. Terima kasih, terima kasih, terima kasih orang tua ku, semoga kalian selalu bahagia dunia dan akhirat.
3. Kakak dan adik saya yang saya cintai yaitu Rilo Alfikri, kak Hellen dan adikku Annaufa. Terima kasih telah memberikan dukungan, saran, serta masukan kepada saya kaka ku dan buat adik ku sayang semoga kelak lebih baik dan lebih pintar dari kaka mu ini. Terima kasih atas segalanya saudara dan kaka iparku.
4. Seluruh keluarga Kakek, Nenek, Om, Bibik, Sepupu, dan seluruh keluarga besar yang selalu mendukung dan mendoakan atas kelancaran semua ini.
5. Yudita Wahyunita Harahap, terima kasih telah menjadi bagian cerita hidup yang pahit hingga menjadikan semangat baru untuk

menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih, semoga berjumpa dilain kesempatan yang berbeda.

6. Acp Restu Indra beserta jajarannya selaku narasumber penelitian saya, terimakasih telah berkenan memberikan kesempatan kepada saya untuk melakukan penelitian di Ditlantas Polda D.I.Y.
7. Squad Borneo: “Albi, Roni, Trio, Mustafa, Khaidir, Gusti dan terutama Akhdal” dan SquadTamvan “Irfan, Putra dan Dimas” keluarga yang telah banyak membantu dan bersama saya dikala suka dan duka selama ini.
8. Keluarga Cemara “Dhawi, Jasil, Akhdal, Heri, Tobi, dan Huda” teman ngopi dan teman Happy.
9. DewaPoker.com, IPMKH, dan B. Ksquad terimakasih berkenan menerima saya sebagai keluarga dan memberikan keceriaan disela persekutan dan perkopian ditanah Jogja.
10. Seluruh keluarga 15-S1TI-05 yang telah menjadi “keluarga” selama masa perkuliahan ini.
11. Serta seluruh teman yang telah membantu serta mendukung saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, Dengan memanjatkan Puji dan Syukur kehadiran Allah Subhanahu Wata'Ala atas segala limpahan Nikmat, Rahmat, dan Hidayah-Nya yang telah memberikan saya kemudahan, kelancaran, kesehatan, kekuatan, ketabahan, dan ilmu yang bermanfaat sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar dan baik. Karya akademis ini merupakan salah satu bentuk aplikasi materi yang penulis peroleh selama menempuh jenjang perkuliahan Strata-1 di Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Ucapan terimakasih penulis dedikasikan kepada semua pihak yang telah mendukung dan berkontribusi dalam proses studi serta penulisan skripsi ini. Tentunya kepada:

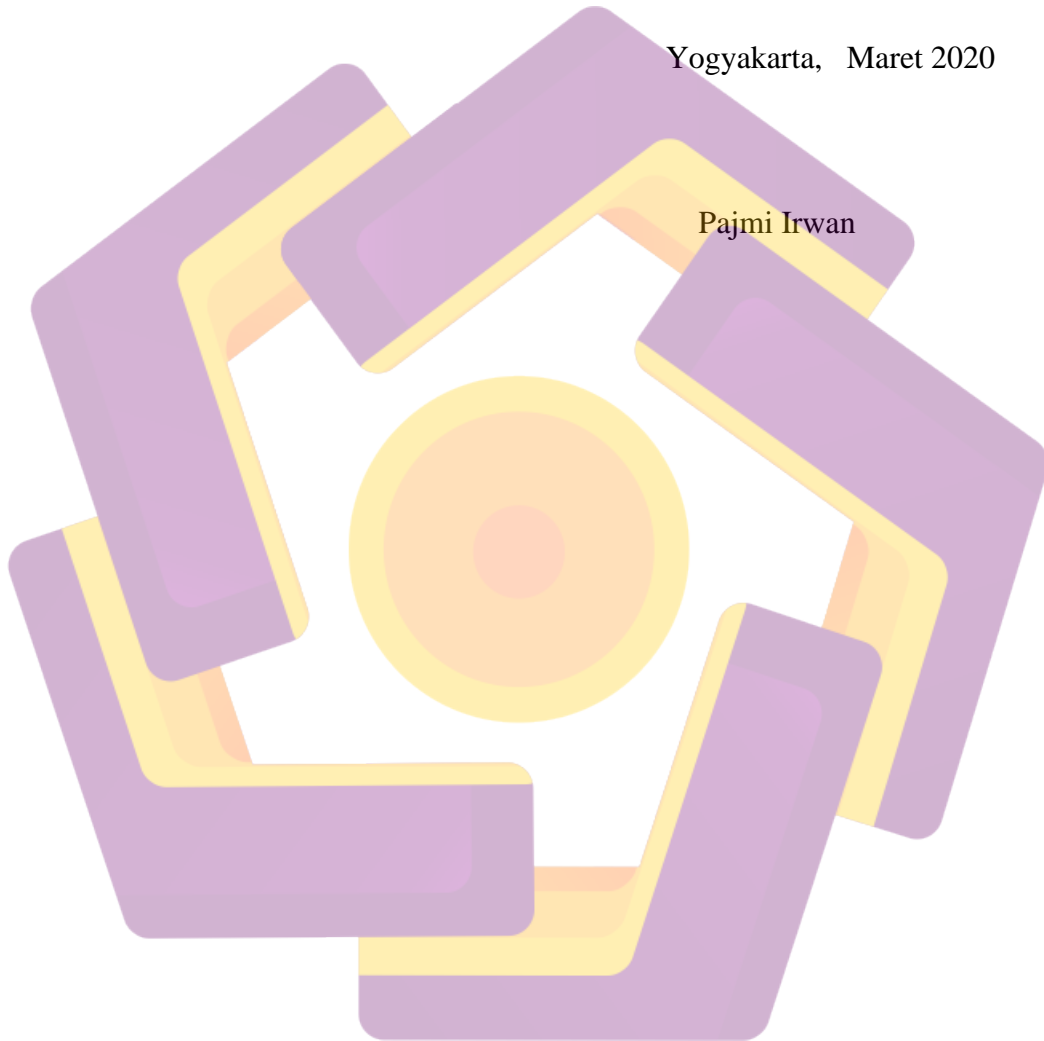
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing yang telah dengan sabar membimbing, tekun, tulus dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan bimbingan, motivasi dan juga arahan yang sangat berharga kepada penulis selama penyusunan Skripsi ini.
4. Bapak Barka Satya, M.Kom. Selaku Dosen Penguji I yang telah menyempatkan waktu untuk menguji skripsi ini dan memberikan kritik dan saran yang sangat membantu saya dalam menyempurnakan karya ini.
5. Bapak Haryoko, M.Kom. Selaku Dosen Penguji II yang juga telah menyempatkan waktu dan memberikan arahan dan penyempurnaan Skripsi ini.

6. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Prodi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta yang saya cintai dan banggakan yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat.

Terimakasih kepada semua pihak yang sudah membantu yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, semoga Allah memberikan balasan yang berlipat ganda.

Yogyakarta, Maret 2020

Pajmi Irwan



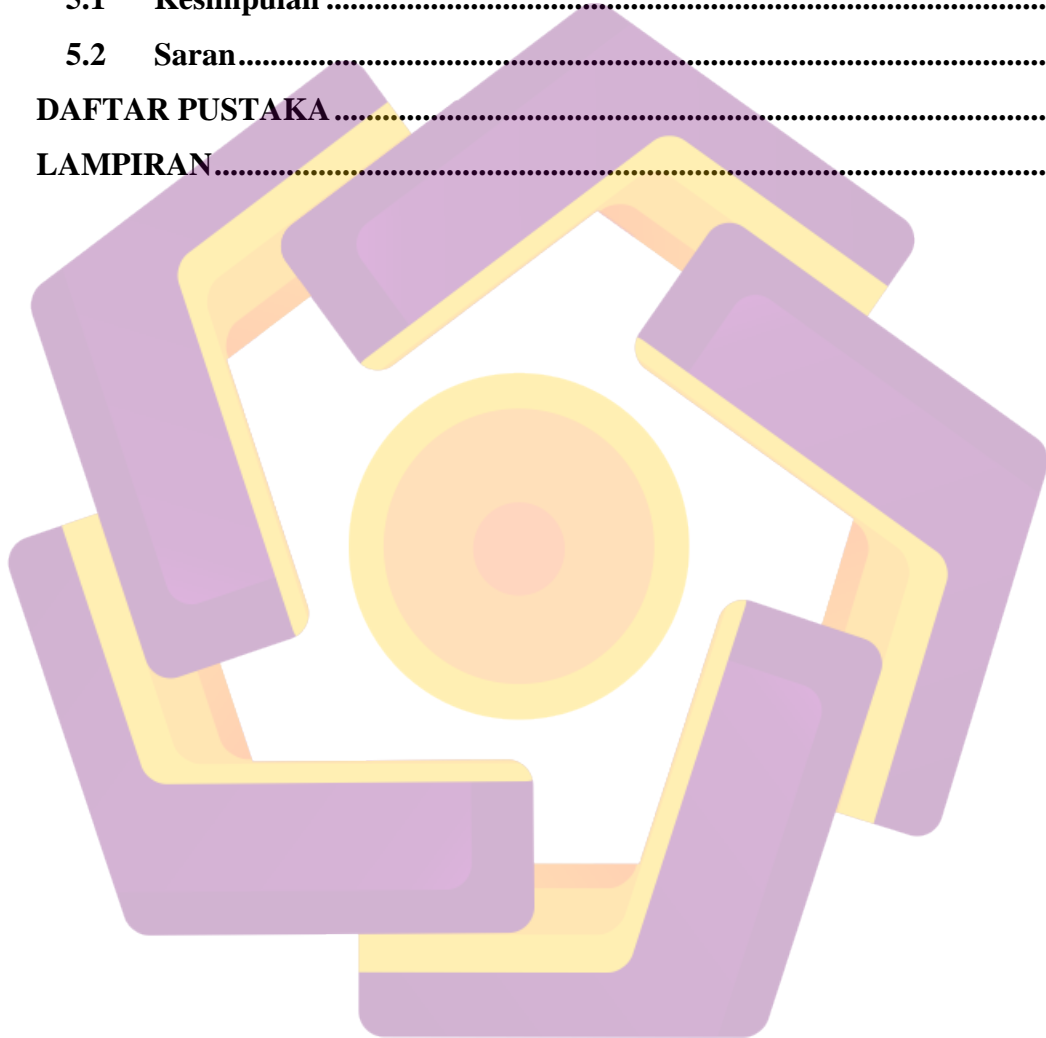
DAFTAR ISI

JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI	xviii
ABSTRACT	xix
BAB I	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.2 Metode Analisis	6
1.6.3 Metode Perancangan	6
1.6.4 Metode Evaluasi.....	7
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II	9

LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Multimedia	10
2.2.1 Sejarah Multimedia	10
2.2.2 Definisi Multimedia	10
2.2.3 Konsep Dasar Multimedia.....	11
2.2.4 Elemen Multimedia.....	11
2.2.5 Jenis-Jenis Multimedia.....	13
2.2.6 Manfaat Multimedia.....	13
2.3 Konsep Dasar Informasi	14
2.3.1 Definisi Informasi	14
2.4 Definisi Sosialisasi.....	14
2.5 Video	14
2.5.1 Standar Video.....	15
2.6 Animasi.....	16
2.6.1 Definisi Animasi	16
2.6.2 Jenis-Jenis Animasi.....	16
2.6.3 Prinsip Dasar Animasi	18
2.7 Konsep Dasar Motion Graphic	26
2.8 Analisis Sistem	26
2.8.1 Analisis SWOT	26
2.8.2 Analisis Kebutuhan Sistem	28
2.9 Produksi	30
2.9.1 Pra Produksi	30
2.9.2 Produksi	32
2.9.3 Pasca Produksi	32
2.10 Metode Evaluasi	33
2.10.1 Skala Likert	33
2.10.2 Pengolahan Hasil Data	34
BAB III.....	36
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	36

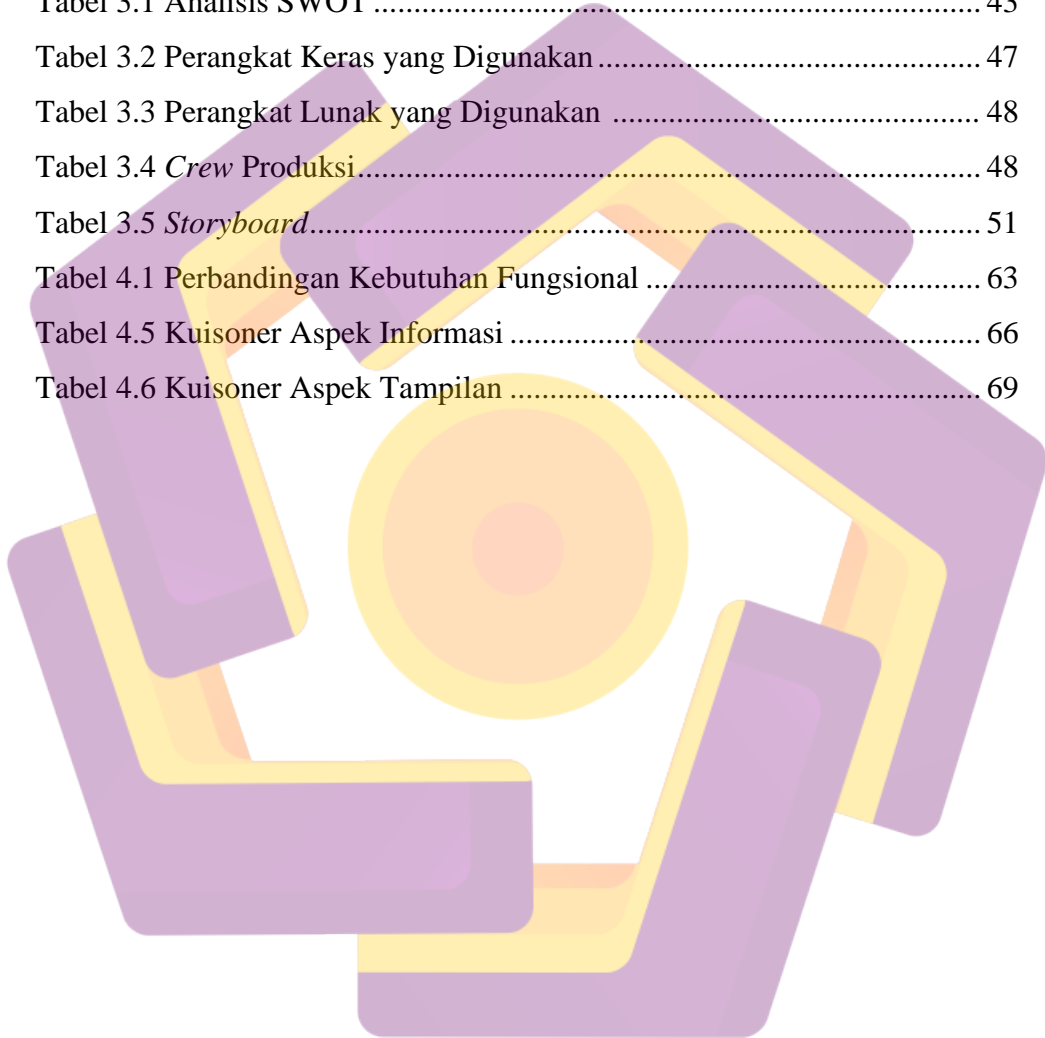
3.1	Tinjauan Umum	36
3.1.1	Profil Polda D.I.Y	36
3.1.2	Profil Dit Lantas D.I.Y	39
3.2	Pengumpulan Data	41
3.2.1	Wawancara	41
3.2.2	Observasi	42
3.3	Analisis Masalah	43
3.3.1	Analisis SWOT	43
3.3.2	Kelemahan Media Lama	45
3.3.3	Solusi yang Ditawarkan	46
3.4	Analisis Kebutuhan	46
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	46
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	47
3.5	Pra Produksi	48
3.5.1	Ide dan Konsep	48
3.5.2	Naskah	49
3.5.3	<i>Storyboard</i>	51
BAB IV	55
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	55
4.1	Produksi	55
4.1.1	Modeling <i>Asset</i> 2D	55
4.1.2	Perekaman Narasi dan Sound Editing	56
4.2	Pasca Produksi	58
4.2.1	<i>Compositing</i>	58
4.2.2	<i>Editing</i>	60
4.2.2	<i>Rendering</i>	63
4.3	Evaluasi	64
4.3.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir	64
4.3.2	Kuisisioner Aspek Informasi	66
4.3.3	Kuisisioner Aspek Tampilan Video	70
4.4	Implementasi	73

4.4.1	<i>Publish Media Online</i>	73
4.4.2	Embed ke Media Sosial.....	77
4.4.3	Penyerahan ke Pihak Polda DIY	78
BAB V	79
PENUTUP	79
5.1	Kesimpulan	79
5.2	Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	83



DAFTAR TABEL

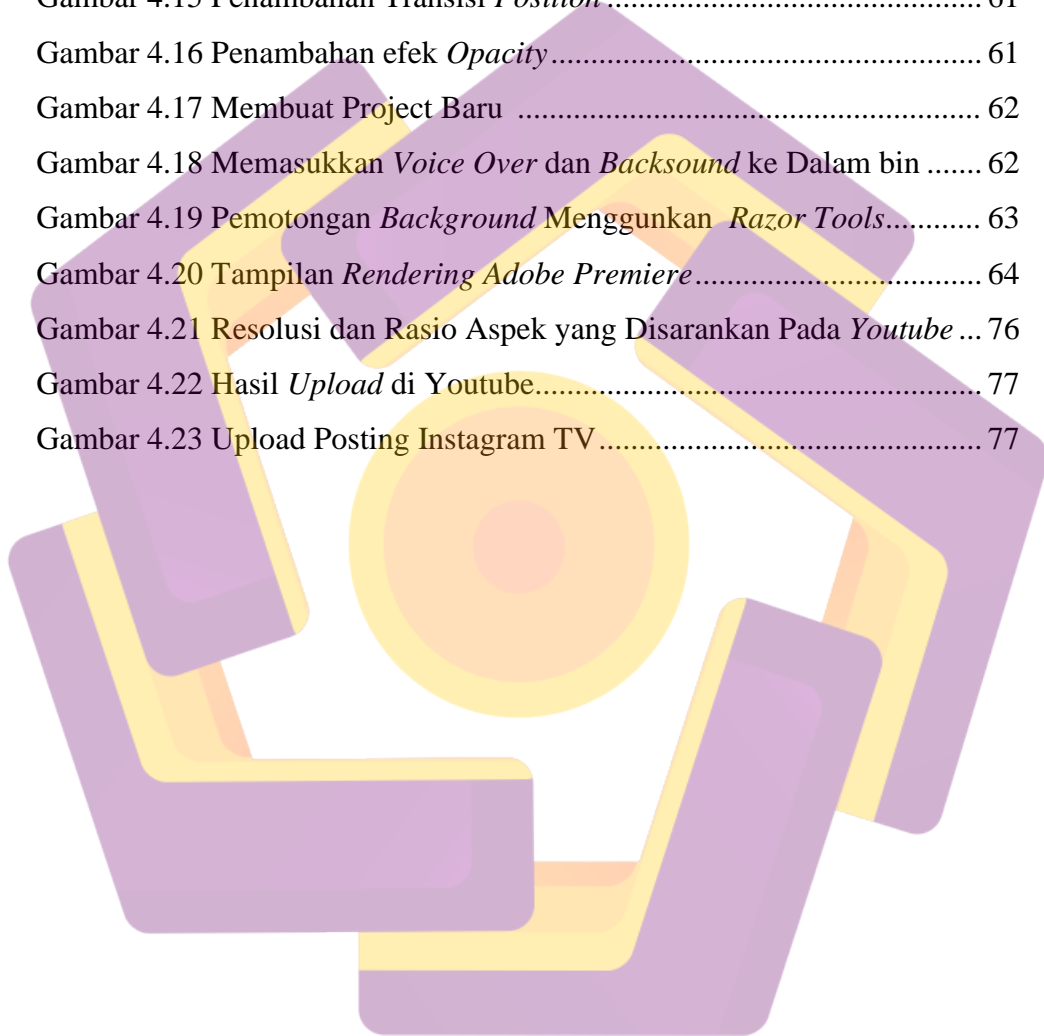
Tabel 2.1 Matriks SWOT	28
Tabel 2.2 Evaluasi Skala Likert	34
Tabel 2.3 <i>Rating Scale</i>	35
Tabel 3.1 Analisis SWOT	43
Tabel 3.2 Perangkat Keras yang Digunakan	47
Tabel 3.3 Perangkat Lunak yang Digunakan	48
Tabel 3.4 <i>Crew Produksi</i>	48
Tabel 3.5 <i>Storyboard</i>	51
Tabel 4.1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional	63
Tabel 4.5 Kuisoner Aspek Informasi	66
Tabel 4.6 Kuisoner Aspek Tampilan	69



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash and Stretch</i>	19
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i>	19
Gambar 2.3 <i>Staging</i>	20
Gambar 2.4 <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	20
Gambar 2.5 <i>Follow Through</i>	21
Gambar 2.6 <i>Overlap</i>	21
Gambar 2.7 <i>Slow Out and Slow In</i>	22
Gambar 2.8 <i>Arcs</i>	23
Gambar 2.9 <i>Secondary Motion</i>	23
Gambar 2.10 <i>Timing and Spacing</i>	24
Gambar 2.11 <i>Exaggeration</i>	24
Gambar 2.12 <i>Solid Drawing</i>	25
Gambar 2.13 <i>Appeal</i>	25
Gambar 2.14 Contoh <i>Storyboard</i>	32
Gambar 3.1 Logo POLDA D.I.Y	37
Gambar 3.2 Struktur Organisasi Polda D.I.Y	39
Gambar 3.3 Logo Ditlantas D.I.Y	39
Gambar 3.4 Penyuluhan Secara Langsung Kepada Masyarakat.....	42
Gambar 3.5 Penyuluhan Usia Dini ke Sekolah.....	42
Gambar 4.1 <i>New Project</i> pada <i>Adobe Photoshop</i>	55
Gambar 4.2 Pembuatan Aset.....	56
Gambar 4.3 Contoh Aset Animasi yang Lain	56
Gambar 4.4 <i>Noise Reduction</i>	57
Gambar 4.5 Memaksimalkan Vocal.....	57
Gambar 4.6 <i>Normalize</i>	58
Gambar 4.7 Membuat <i>Compositing</i>	58
Gambar 4.8 Menginport File ke Panel Project.....	59
Gambar 4.9 Menganimasikan Objek	59

Gambar 4.10 Penambahan Efek <i>Easy Ease</i>	59
Gambar 4.11 Penambahan Efek Transisi <i>Opacity</i>	60
Gambar 4.12 Penambahan Efek <i>Pop Up</i>	60
Gambar 4.13 Membuat <i>Compositting</i> Baru	61
Gambar 4.14 Menggabungkan semua <i>Compositting</i>	61
Gambar 4.15 Penambahan Transisi <i>Position</i>	61
Gambar 4.16 Penambahan efek <i>Opacity</i>	61
Gambar 4.17 Membuat Project Baru	62
Gambar 4.18 Memasukkan <i>Voice Over</i> dan <i>Backsound</i> ke Dalam bin	62
Gambar 4.19 Pemotongan <i>Background</i> Menggunakan <i>Razor Tools</i>	63
Gambar 4.20 Tampilan <i>Rendering Adobe Premiere</i>	64
Gambar 4.21 Resolusi dan Rasio Aspek yang Disarankan Pada <i>Youtube</i> ...	76
Gambar 4.22 Hasil <i>Upload</i> di <i>Youtube</i>	77
Gambar 4.23 Upload Posting Instagram TV	77



INTISARI

POLDA D.I Yogyakarta membutuhkan media informasi untuk mensosialisasikan tentang kesadaran berlalu lintas, dimana media yang digunakan saat ini masih di informasikan secara lisan.

Hal ini belum mampu mengilustrasikan tentang kesadaran berlalu lintas. Sehingga penulis memberikan jalan alternative kepada pihak POLDA DI. Yogyakarta melalui penggunaan *Motion Graphic* untuk membantu memvisualisasikan tentang kesadaran berlalu lintas. Karena dengan Motion Graphic informasi tentang kesadaran berlalu lintas bisa diilustrasikan melalui gambar animasi 2D disertai keterangan berupa Teks dan Audio.

Dengan menggunakan Visualisasi informasi menggunakan Motion Graphic diharapkan mampu menyampaikan informasi kesadaran lalu lintas. Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis membuat tugas akhir dengan mengangkat tema teknik Motion Graphic untuk media sosialisasi di POLDA D.I Yogyakarta.

Kata kunci: *Video Sosialisasi, Motion Graphic, POLDA*



ABSTRACT

POLDA D.I Yogyakarta needs information media to socialize about traffic awareness, where the media used today are still verbally informed.

This has not been able to illustrate the awareness of traffic. So the authors provide an alternative way to POLDA D.I Yogyakarta through the use of Motion Graphic to help visualize about traffic awareness. Because with Motion Graphic information about traffic awareness can be illustrated through 2D animated images accompanied by captions in the form of Text and Audio.

By using information visualization using Motion Graphic, it is expected to be able to convey traffic awareness information. Based on the above background, the authors make the final project by raising the theme of Motion Graphic techniques for media socialization in POLDA D.I Yogyakarta.

Keyword: *Video Sosialisasi, Motion Graphic, POLDA*

