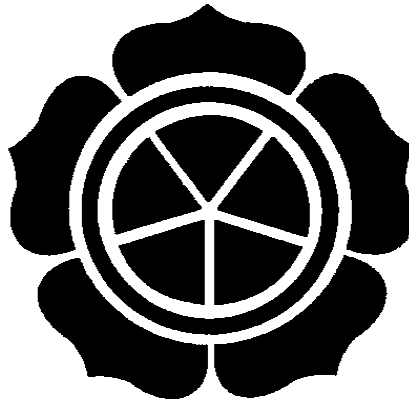


**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT “HINDARI  
MENGUNAKAN HANDPHONE SAAT BERKENDARA”  
DENGAN ANIMASI 3D**

**Skripsi**



Disusun oleh :

**Latif Nur Setiawan**

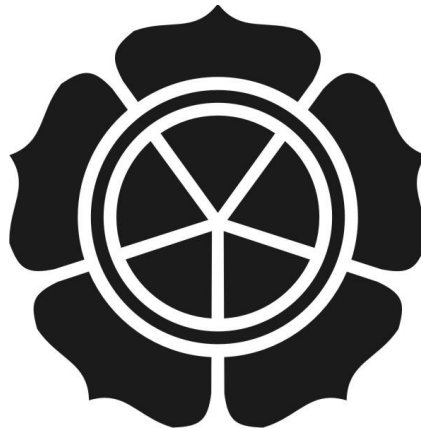
**10.21.0501**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2012**

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT “HINDARI  
MENGUNAKAN HANDPHONE SAAT BERKENDARA”  
DENGAN ANIMASI 3D**

**Skripsi**

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana  
pada jenjang Strata-1 jurusan Teknik Informatika



**disusun oleh:**

**Latif Nur Setiawan**

**10.21.0501**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2012**

**PERSETUJUAN**

**Perancangan Iklan Layanan Masyarakat “Hindari  
Menggunakan Handphone Saat Berkendara”  
Dengan Animasi 3D**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Latif Nur Setiawan**

**10.21.0501**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 7 Juli 2011

**Dosen Pembimbing,**

**Amir Fatah Sofyan, S.T, M.Kom**

**NIK. 190302047**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**Perancangan Iklan Layanan Masyarakat “Hindari Menggunakan  
Handphone Saat Berkendara” Dengan Animasi 3D**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Latif Nur Setiawan**  
10.21.0501

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Februari 2012

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Dony Ariyus, M.Kom**  
NIK. 190302128

**Anggit Dwi Hartanto, M.Kom**  
NIK. 190000002

**Amir Fatah Sofyan, S.T, M.Kom**  
NIK. 190302047

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

**KETUA STAFIK AMIKOM YOGYAKARTA**




**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
NIK. 190302001

## PERNYATAAN KEASLIAN

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 atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 2 Maret 2012



Latif Nur Setiawan

10.21.0501

## PERSEMBAHAN

*Alhamdulillahirobbil'alamin segala puji bagi Allah SWT sang penguasa semesta alam yang telah memberikan rahmat hidayahnya serta sholawat salam saya haturkan kepada nabi besar Muhammad SAW suri teladan bagi semua umat manusia di seluruh dunia yang dapat menjauhkan kita dari kesesatan..*

*Dengan sepenuh hati saya persembahkan karya ini untuk :*

- ❖ *Ayahanda, Ibunda , mbak ku, adikku dan seluruh keluarga tercinta yang memberikan dukungan dan do'anya yang tidak ternilai harganya.*
- ❖ *Fahmi dan Eny Wulandari yang selalu membantuku kesulitan pengerjaan skripsiku.*
- ❖ *Teman-teman S1 TI Transfer angkatan 2010 dan semua teman-teman dari STMIK Amikom Yogyakarta yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih untuk semuanya.*
- ❖ *Temen kost shincan, rendi, ayo kapan kalian nyusul aku?hehe*
- ❖ *Sobatku Aang,Mamat dan kontrakan Afifi cs. Thank 4 All..dan semoga kalian dapatkan apa yang kalian dambakan..*



## HALAMAN MOTTO

- ❖ Jika ada kemauan pasti ada 1000 jalan, jika tak ada kemauan pasti ada 1000 alasan. Manusia boleh berencana dan Tuhan yang menentukan.
- ❖ Raihlah ilmu, dan untuk meraih ilmu belajarlilah untuk tenang dan sabar.  
**(Khalifah 'Umar bin Khatab)**
- ❖ Waktu ada tiga macam, yaitu waktu yang lalu, waktu sekarang, dan waktu yang akan datang. Waktu kita adalah sekarang.. waktu yang lalu sebagai pelajaran bagi kita dan janganlah menyesali apa yang telah terjadi.. waktu yang akan datang adalah misteri dan janganlah mencemaskan masa depan kita karena baik buruk masa depan tergantung apa yang kita lakukan sekarang.
- ❖ Bekerjalah untuk duniamu seolah-oleh kau hidup selamanya dan beribadahlah kepada Allah seolah-olah kau akan mati besok.
- ❖ Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.  
**(QS.Ar.Ra'd:11)**
- ❖ Berkatalah dengan benar karena setiap perkataan adalah do'a.
- ❖ Berusahalah untuk tidak menjadi manusia yang berhasil tapi berusahalah menjadi manusia yang berguna **(Einstein)**

*Oleh : Latif Nur Setiawan*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa mencurahkan rahmat dan inayah kepada setiap hamba-Nya dan tak lupa kami ucapkan sholawat salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah menunjukkan kepada kita sebuah jalan kebenaran yang haqiqi bagi umatnya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata-1 Jurusan Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya Skripsi berjudul **Perancangan Iklan Layanan Masyarakat “Hindari Menggunakan Handphone Saat Berkendara” Dengan Animasi 3D**

Dengan ini penyusun mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Dr.H.M.Suyanto,MM. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T, M. Kom. selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan banyak masukan yang membantu dalam menyelesaikan Skripsi ini.
3. Ibu Anita selaku pimpinan di jajaran Kapolda DIY atas kerja sama dan dukungannya.
4. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom, Bapak Dony Ariyus, M.Kom dan Bapak Amir Fatah Sofyan,S.T, M.Kom selaku Dewan Penguji Skripsi.



5. Bapak Sudarmawan, M.T selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
6. Semua keluarga besar kami terutama ibu dan ayah yang tidak bosan-bosannya memberikan dukungan dan do'a untuk anak-anak kami.
7. Seluruh teman-teman S1 Teknik Informatika Transfer 2010.
8. Semua yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini yang tidak bisa kami sebutkan satu demi satu.

Kami menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna. Untuk itu segala saran dan kritik dari pembaca sangat kami harapkan agar menjadikan lebih baik di waktu yang akan datang. Akhir kata, semoga laporan skripsi ini bermanfaat bagi kalangan umum dan khususnya bagi penyusun.

Yogyakarta, 7 Juli 2010

**Penyusun**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>I</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>II</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>III</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>IV</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>V</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>VI</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>VII</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>IX</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>XII</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>XIV</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>XV</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>XVI</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 LATAR BELAKANG .....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH .....	3
1.3 BATASAN MASALAH .....	3
1.4 TUJUAN PENELITIAN .....	4
1.5 MANFAAT PENELITIAN .....	4
1.6 METODE PENELITIAN.....	5
1.7 SISTEMATIKA PENELITIAN .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>7</b>

<b>2.1 DASAR TEORI.....</b>	<b>7</b>
2.1.1 PENGERTIAN MULTIMEDIA.....	7
2.1.1.1. <i>Elemen Multimedia</i> .....	8
2.1.1.2. <i>Jenis Aplikasi Multimedia</i> .....	9
2.1.1.3. <i>Komponen Multimedia</i> .....	10
2.1.1.4. <i>Pengolahan Animasi 3D</i> .....	12
2.1.2 DEFINISI IKLAN .....	13
2.1.2.1. <i>Jenis Iklan</i> .....	13
2.1.2.2. <i>Fungsi Iklan</i> : .....	15
2.1.2.3. <i>Memproduksi Iklan</i> .....	17
<b>2.2 PERANGKAT LUNAK (SOFTWARE) YANG DIGUNAKAN.....</b>	<b>19</b>
2.2.1 AUTODESK 3DS MAX 2010.....	19
2.2.2 ADOBE PHOTOSHOP CS3.....	20
2.2.3 ADOBE PREMIERE PRO CS3 .....	21
2.2.4 ADOBE AFTER EFFECTS CS3.....	21
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>23</b>
3.1.1. GAMBARAN UMUM.....	23
3.1.2. VISI.....	23
3.1.3. MISI.....	24
3.5.1. KEBUTUHAN PERANGKAT KERAS ( <i>HARDWARE</i> ).....	27
3.5.2. KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK ( <i>SOFTWARE</i> ) .....	28
3.6.1. KELAYAKAN TEKNOLOGI.....	29
3.6.2. KELAYAKAN EKONOMI.....	29
3.6.3. KELAYAKAN OPERASIONAL.....	30
3.6.4. KELAYAKAN HUKUM.....	30
3.7.1. TAHAP PRAPRODUKSI .....	30
3.7.1.1. <i>Ide cerita</i> .....	31
3.7.1.2. <i>Naskah</i> .....	31
3.7.1.3. <i>Perancangan Storyboard</i> .....	34

<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>40</b>
<b>4.1 TAHAP PRODUKSI.....</b>	<b>40</b>
4.1.1 MODELLING .....	40
4.1.2 PEMBUATAN BACKGROUND.....	43
4.1.3 PENYATUAN.....	45
4.1.4 ANIMASI.....	46
4.1.5 RENDERING.....	47
<b>4.2 TAHAP PASCA PRODUKSI.....</b>	<b>50</b>
4.2.1 EDITING .....	50
4.2.1.1.PEMBERIAN EFEK TULISAN .....	51
4.2.1.2.PEMBERIAN EFEK SUARA .....	52
4.2.2 RENDERING.....	53
<b>4.3 HASIL DESAIN AKHIR.....</b>	<b>54</b>
<b>4.4 UJI KUESIONER.....</b>	<b>56</b>
<b>4.5 VISUALISASI 3D.....</b>	<b>59</b>
<b>4.6 ANALISIS HASIL .....</b>	<b>64</b>
<b>BAB V KESIMPULAN .....</b>	<b>66</b>
<b>5.1. KESIMPULAN.....</b>	<b>66</b>
<b>5.2. SARAN .....</b>	<b>67</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>68</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>69</b>

## DAFTAR GAMBAR

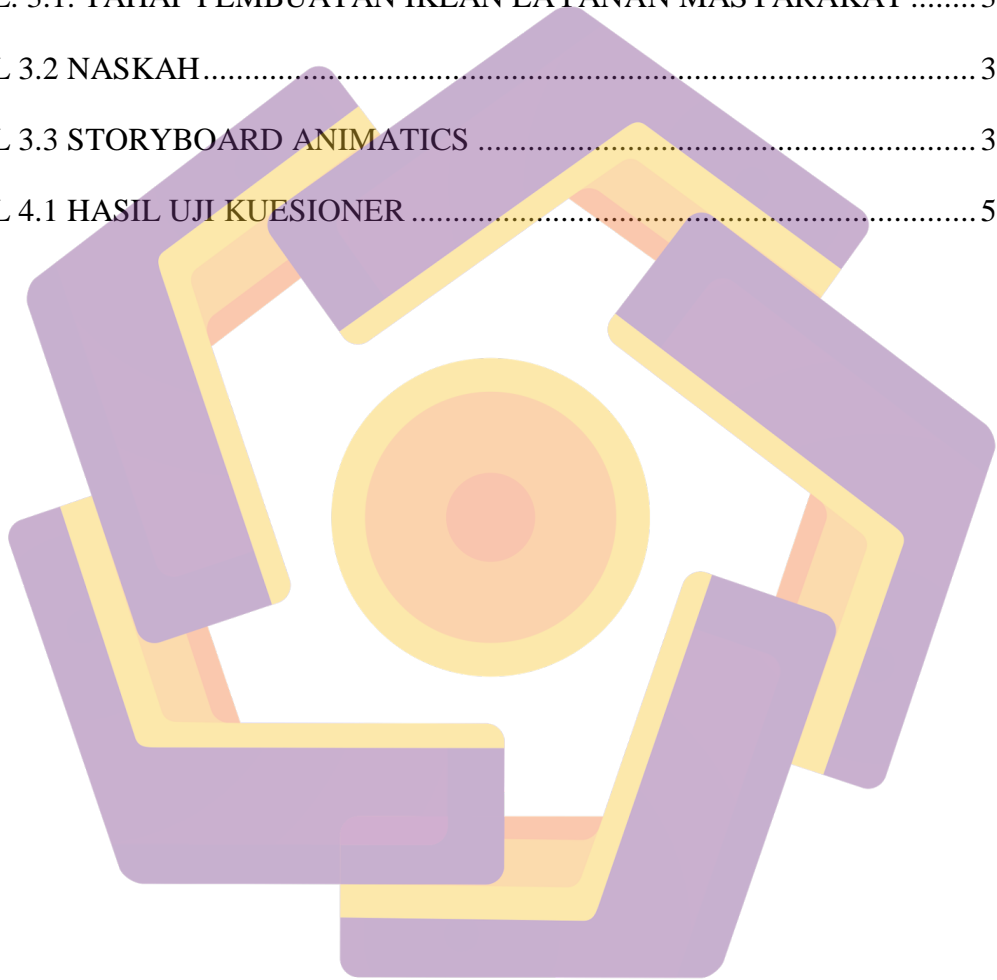
GAMBAR 2.1 AUTODESK 3DS MAX .....	20
GAMBAR 2.2 ADOBE PHOTOSHOP CS3 .....	20
GAMBAR 2.3 TAMPILAN ADOBE PREMIERE CS3 .....	21
GAMBAR 2.4 TAMPILAN AFTER EFFECTS CS3 .....	22
GAMBAR 4.1 MODEL WANITA .....	40
GAMBAR 4.2 PEMBUATAN TULANG GERAKAN MODEL .....	41
GAMBAR 4.3 PEMBUATAN MODEL HP .....	41
GAMBAR 4.4 PEMBUATAN MODEL MOBIL .....	42
GAMBAR 4.5 PEMBUATAN MODEL TRUK .....	42
GAMBAR 4.6 PEMBUATAN MODEL MOGE DAN LAKI-LAKI .....	43
GAMBAR 4.7 PEMBUATAN GEDUNG SEBAGAI LATAR BELAKANG .....	44
GAMBAR 4.8 PEMBUATAN LATAR BELAKANG GUNUNG .....	45
GAMBAR 4.9 PENYATUAN MODEL WANITA DAN MOBIL .....	45
GAMBAR 4.10 PENEMPATAN TRUK DAN MOBIL .....	46
GAMBAR 4.11 ANIMASI PERGERAKAN TRUK DAN MOBIL .....	46
GAMBAR 4.12 PERGERAKAN JARI WANITA PADA KEYPAD HP .....	47
GAMBAR 4.13 RENDERING GERAKAN .....	48
GAMBAR 4.14 PENYATUAN GAMBAR DENGAN SOFTWARE AFTER EFFECT .....	48
GAMBAR 4.15 RENDERING VIDEO .....	49
GAMBAR 4.16 PENGANIMASIAN VIDEO .....	51
GAMBAR 4.17 PENAMBAHAN SUARA .....	52

GAMBAR 4.18 PENAMBAHAN SUARA .....	54
GAMBAR 4.19 HASIL DESAIN AKHIR.....	55
GAMBAR 4.20 DUA KENDARAAN MELAJU BERIRINGAN .....	59
GAMBAR 4.21 PENGGUNAAN HP KETIKA MENGENUDI.....	60
GAMBAR 4.22 PESAN PERINGATAN BERBAHAYA.....	61
GAMBAR 4.23 MOBIL OLENG.....	62
GAMBAR 4.24 KECELAKAN TERJADI .....	62
GAMBAR 4.25 KECELAKAAN KENDARAAN BERMOTOR .....	63
GAMBAR 4.26 PENEKANAN PESAN LARANGAN PENGGUNAAN HP.....	63



## DAFTAR TABEL

TABEL. 3.1. TAHAP PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT .....	31
TABEL 3.2 NASKAH.....	32
TABEL 3.3 STORYBOARD ANIMATICS .....	36
TABEL 4.1 HASIL UJI KUESIONER .....	56



## INTISARI

Perkembangan teknologi multimedia saat ini dapat dikatakan sangat pesat sehingga merambah hampir diseluruh aspek bidang manusia. Hal ini yang menyebabkan teknologi produk yang memungkinkan manusia untuk memperoleh informasi secara lebih baik dan cepat mempengaruhi segenap aspek kehidupan misalnya dunia periklanan.

Perancangan iklan layanan masyarakat ini bertujuan untuk mensosialisasikan tentang bahaya penggunaan handphone saat berkendara. Dikarenakan tidak hanya membahayakan diri sendiri tetapi juga bagi pengendara lain yang berakibat terjadinya kecelakaan lalu lintas. Iklan ini ditujukan kepada pengguna jalan raya agar tidak menggunakan handphone saat berkendara. Dengan begitu diharapkan dapat mengurangi angka kecelakaan lalu lintas.

Pembuatan iklan ini menggunakan software 3D Studio Max sebagai software utama dalam pembuatan objek yang didukung dengan software lain yaitu Adobe After Effect untuk menggabungkan video dan menambah audio serta Adobe Photoshop Cs3 sebagai pengolah gambar.

Kata Kunci : Iklan, Multimedia, 3D Studio Max



## ABSTRACT

*The development of multimedia technology can now be said to be very rapid so that penetrated nearly every aspect of the human field. This is why technology products that enable people to obtain better information and quickly affect all aspects of life such as the advertising world.*

*The design of these public service ads aimed to socialize about the dangers of using mobile phones while driving. Because not only endanger yourself but also for other motorists who cause traffic accidents. This ad is aimed at road users not to use mobile phones while driving. Thus expected to reduce the number of traffic accidents.*

*This ad creation using 3D Studio Max software as the primary software in the manufacture of objects that are supported by other software that combines Adobe After Effects to add video and audio as well as Adobe Photoshop CS3 image-processing.*

*Key words: Advertising, Multimedia, 3D Studio Max*

