

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT  
“TERTIB LALU-LINTAS” BERBASIS ANIMASI 2D  
SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI  
DITLANTAS POLDA D.I.Y.**

**SKRIPSI**



disusun oleh :

**Arief Prabowo**

**09.11.2892**

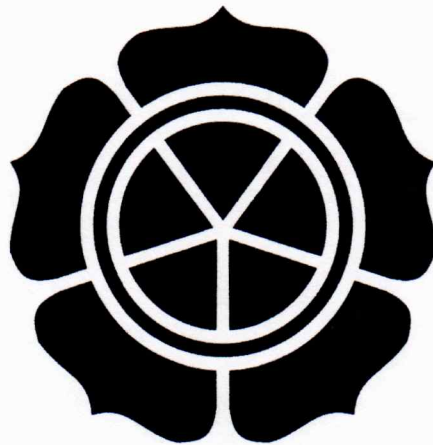
**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**



**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT  
“TERTIB LALU-LINTAS” BERBASIS ANIMASI 2D  
SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI  
DITLANTAS POLDA D.I.Y.**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh :

**Arief Prabowo**

**09.11.2892**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**



**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT  
“TERTIB LALU LINTAS” BERBASIS ANIMASI 2D  
SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI  
DITLANTAS POLDA D.I.Y.**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Arief Prabowo**

**09.11.2892**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 19 Oktober 2012

**Dosen Pembimbing,**



**Mei P. Kurniawan, M.Kom.**  
**NIK. 190302187**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT**

**“TERTIB LALU LINTAS” BERBASIS ANIMASI 2D**

**SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI**

**DITLANTAS POLDA D.I.Y.**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Arief Prabowo**

**09.11.2892**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 28 Februari 2013

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom.**  
**NIK. 190302047**



**Pandan P. Purwacandra, M.Kom.**  
**NIK. 190302190**

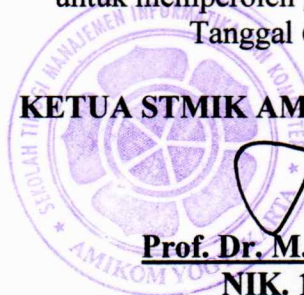


**Mei P. Kurniawan, M.Kom.**  
**NIK. 190302187**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 6 Maret 2013

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## 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, 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.

Yogyakarta, 6 Maret 2013

Tanda tangan



Arief Prabowo

09.11.2892

## -HALAMAN MOTTO-

Sukses tak datang dari apa yang diberikan orang lain padamu, tapi dari keyakinan dan kerja keras mu sendiri

Hidup itu seperti seni, tak ada teori yang mengatakan hidup harus begini atau begitu, lakukan semua dari hati mu

Harta dan usia kita bisa habis di makan waktu, tetapi tidak untuk ilmu

Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan saat kita berhasil, tetapi saat kita bisa bangkit dari kegagalan

Sesuatu mungkin mendatangi mereka yang mau menunggu, namun hanya akan didapatkan oleh mereka yang mau menjemputnya

## PERSEMBAHAN

Karya tulis ini saya persembahkan kepada:

- ❖ Allah SWT atas rahmat, karunia, ridho dan kun faya kun-Nya yang telah di berikan kepada saya.
- ❖ Junjungan Nabi Besar Muhammad Rasulullah SAW, beserta istri, sahabat dan para aulianya.
- ❖ Bapak dan Ibunda Tercinta , Bpk. Sudarno MS., dan Ibu Is Yuminah yang selalu berjuang dan berusaha untuk melakukan yang terbaik demi pendidikan anak-anaknya.
- ❖ Kakak-kakaku tercinta, Taufan Hidayat, Tri Nur Aisyah, Ivan Nurdin yang telah banyak memberikan dukungan, motivasi serta fasilitas untuk mengerjakan skripsi ini.
- ❖ Keponakanku tersayang, Ariyan Ramadhan, yang selalu menghadirkan senyum di sela-sela pengerjaan skripsi.
- ❖ Terimakasih kepada Bpk. Mei P Kurniawan, M.Kom. yang telah membimbing dalam penyusunan skripsi ini.
- ❖ Semua dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya.
- ❖ Teman – teman ku kelas S1TI-05 angkatan 2009 yang tidak bisa disebutkan satu – satu.
- ❖ Semua teman – teman ku bermain futsal (Fortuna FC, MIJO FC, dll.) karena bermain futsal bagi saya bisa menghilangkan stres di tengah pengerjaan skripsi.
- ❖ Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, karena atas segala limpahan rahmat – Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Tertib Lalu-lintas Berbasis Animasi 2D Sebagai Media Sosialisasi Ditlintas POLDA D.I.Y”. Begitu banyak pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Maka perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta Bapak Prof.Dr.M.Suyanto, MM.
2. Ketua Jurusan S1 Teknik Informatika Bapak Sudarmawan, MT.
3. Bapak Mei P. Kurniawan selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulis dalam mengerjakan Skripsi.
4. Bapak KOMBES.POL. Bambang Pristiwanto, SH,MM. Selaku Direktur lalu lintas POLDA D.I.Y. beserta seluruh jajarannya yang telah membantu dalam proses penelitian.
5. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.

Dengan sepenuh hati skripsi ini dibuat, namun penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan berbagai kritik dan saran yang membangun agar laporan ini dapat menjadi lebih baik.



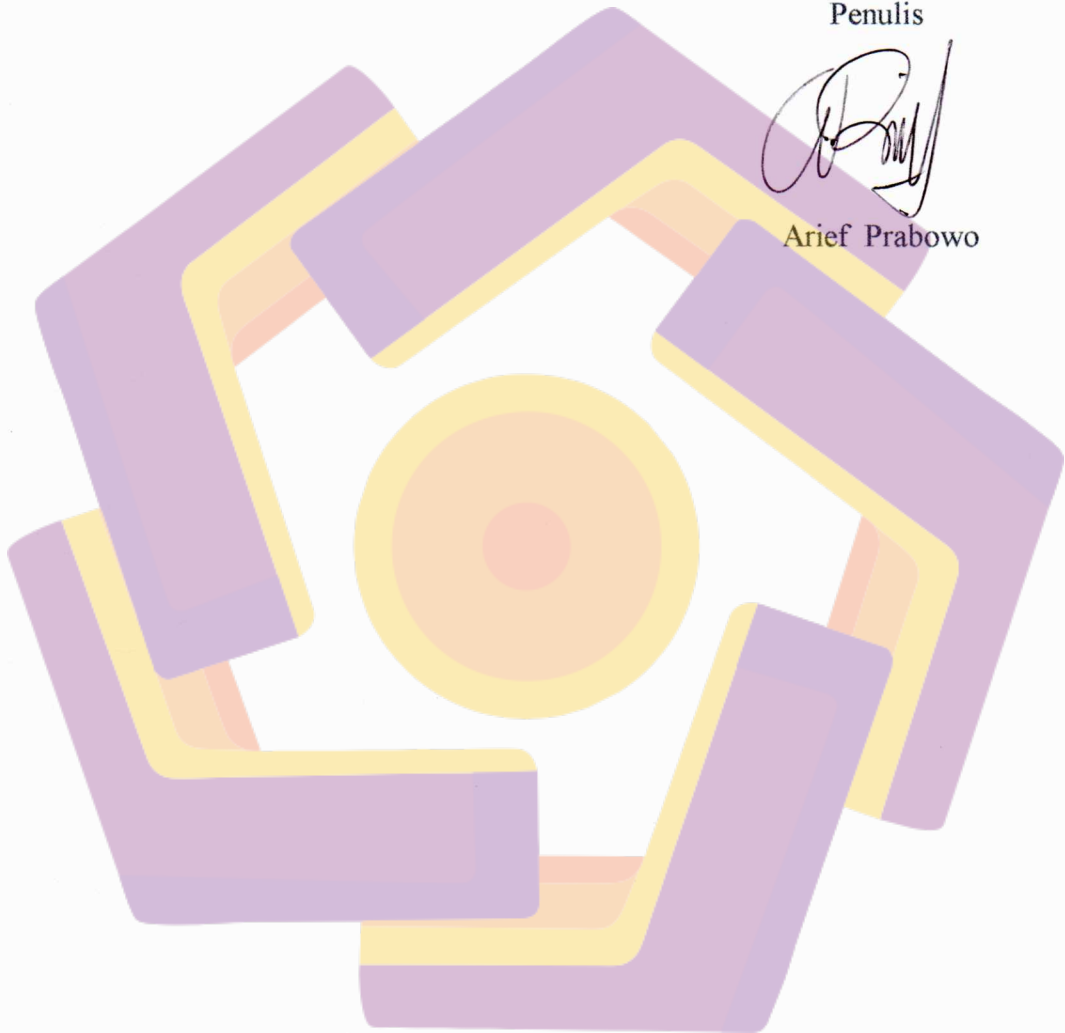
Akhir kata penulis mengharapkan agar skripsi yang telah dibuat ini dapat bermanfaat dan memberikan nilai positif bagi kita semua. Amin.

Yogyakarta, 20 Februari 2013

Penulis



Arief Prabowo



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Bagi Target <i>audience</i> .....	4
1.5.2 Bagi Institusi.....	4
1.5.3 Bagi Penulis.....	4
1.5.4 Bagi Masyarakat.....	5
1.5.5 Bagi Bidang Periklanan.....	5
1.6 Metodologi Penelitian.....	6
1.6.1 Metodologi Pengumpulan Data.....	6
1.6.1.1 Data Primer.....	6
1.6.1.2 Data Sekunder.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	7

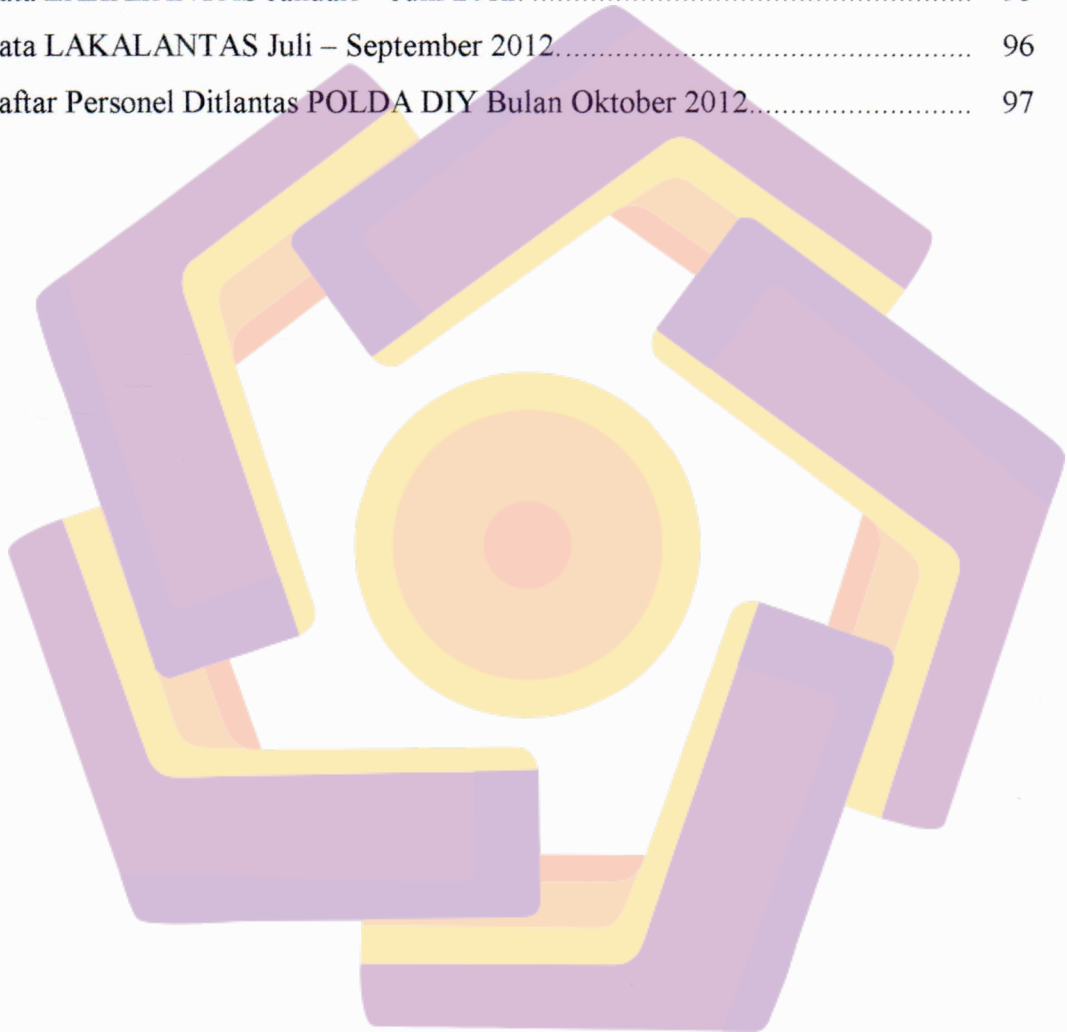
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	9
2.1 Multimedia.....	9
2.1.1 Pengertian Multimedia .....	9
2.1.2 Kategori Multimedia .....	9
2.1.2.1 Multimedia <i>Content Production</i> .....	9
2.1.2.2 Multimedia <i>Communication</i> .....	10
2.1.3 Elemen Multimedia.....	11
2.1.4 Sistem Multimedia.....	12
2.1.4.1 Sistem Multimedia <i>Stand Alone</i> .....	13
2.1.4.2 Sistem Multimedia Berbasis Jaringan.....	13
2.2 Perancangan.....	13
2.3 Periklanan .....	13
2.3.1 Definisi Periklanan.....	13
2.3.2 Iklan Layanan Masyarakat.....	14
2.3.3 Kriteria Iklan Layanan Masyarakat.....	15
2.3.4 Fungsi dan Tujuan Iklan.....	15
2.3.5 Pesan Iklan.....	16
2.4 Lalu Lintas.....	18
2.5 Media.....	19
2.6 Sosialisasi.....	19
2.7 Animasi.....	19
2.7.1 Pengertian Animasi .....	19
2.7.2 Perkembangan Animasi di Indonesia .....	20
2.7.3 Jenis - jenis Animasi.....	21
2.7.4 Prinsip Animasi .....	24
2.8 Teknik Kamera.....	26
2.8.1 Teknik Pengambilan Gambar .....	26
2.8.2 Istilah Pengambilan Gambar.....	27
2.8.3 Gerakan Kamera.....	28
2.9 Standar Video <i>Broadcast</i> .....	29
2.10 Software yang digunakan.....	31

2.10.1 Adobe flash.....	31
2.10.2 Adobe Soundbooth.....	33
2.10.3 Adobe Premiere Pro.....	35
<b>BAB III Tinjauan Umum dan Pra Produksi.....</b>	<b>37</b>
3.1 Tinjauan Umum.....	37
3.1.1 Profil Institusi.....	37
3.1.2 Sejarah Singkat Ditlantas POLDA DIY.....	37
3.1.3 Definisi Ditlantas POLDA.....	39
3.1.4 Visi dan Misi.....	39
3.1.5 Kebijakan Strategi Ditlantas Polda D.I. Yogyakarta.....	40
3.2 Data yang diteliti.....	41
3.2.1 Struktur Organisasi.....	41
3.2.2 Data Kecelakaan lalu lintas Periode Januari – September 2012.....	43
3.2.3 Data Pelanggaran lalu lintas Periode Januari – September 2012.....	43
3.3 Pra Produksi.....	44
3.3.1 Ide Cerita.....	44
3.3.2 Tema.....	44
3.3.3 <i>Logline</i> .....	44
3.3.4 Sinopsis.....	44
3.3.5 <i>Treatment</i> .....	45
3.3.6 Diagram Scene.....	46
3.3.7 Pembuatan Karakter Tokoh.....	48
3.3.7.1 Karakter Simon.....	48
3.3.7.2 Karakter Koko.....	49
3.3.7.3 Karakter Pak Jono.....	49
3.3.8 Pembuatan Sketsa Lingkungan / Background.....	50
3.3.8.1 Sketsa Lingkungan Rumah Simon.....	50
3.3.8.2 Sketsa Jalan Raya.....	51
3.3.8.3 Sketsa Perempatan Lampu Merah.....	52

3.3.9 Pembuatan Naskah .....	52
3.3.10 Pembuatan Storyboard.....	56
<b>BAB IV Produksi dan Pasca Produksi.....</b>	<b>59</b>
4.1 Produksi.....	59
4.1.1 <i>Drawing</i> .....	59
4.1.1.1 Gambar Key Animasi .....	60
4.1.1.2 <i>In between</i> .....	60
4.1.2 <i>Line Test</i> .....	61
4.1.3 <i>Scanning</i> .....	61
4.1.4 <i>Tracing</i> .....	62
4.1.5 <i>Background</i> .....	63
4.1.6 <i>Coloring</i> .....	64
4.1.7 <i>Timesheeting</i> .....	66
4.1.8 Penyusunan Animasi.....	66
4.1.8.1 <i>Motion tween</i> dan <i>Motion guide</i> .....	66
4.1.8.2 Animasi <i>layer masking</i> .....	69
4.1.9 Rendering di Adobe flash.....	72
4.2 Pasca Produksi.....	74
4.2.1 <i>Dubbing</i> .....	74
4.2.2 <i>Editing</i> .....	75
4.2.2.1 <i>Sound Editing</i> .....	75
4.2.2.2 <i>Video Editing</i> .....	77
4.2.3 <i>Rendering</i> .....	81
4.2.4 <i>Mastering</i> .....	83
4.3 Uji Kelayakan.....	86
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>90</b>
5.1 Kesimpulan .....	90
5.2 Saran.....	90
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>91</b>

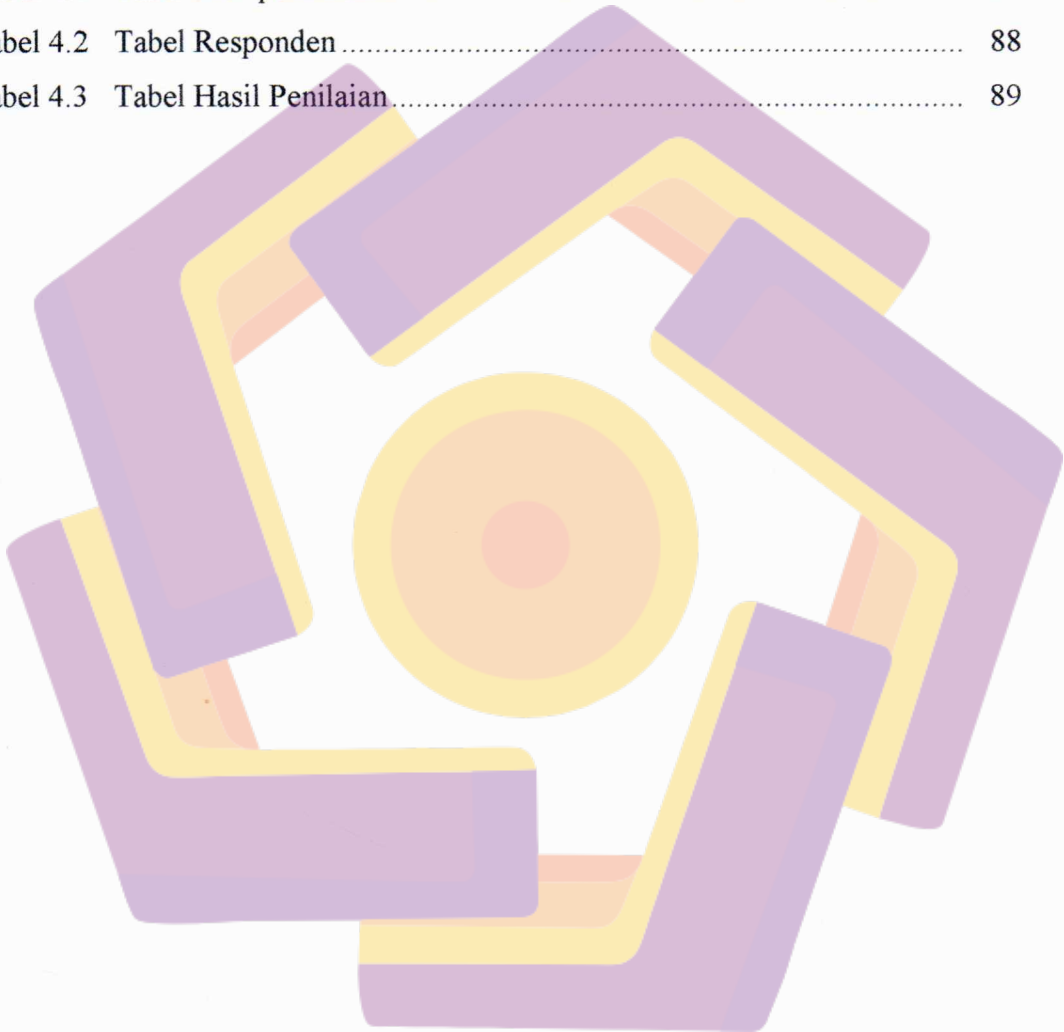
## DAFTAR LAMPIRAN

Surat Bukti Penelitian.....	92
Data GARLANTAS Januari – Juni 2012.....	93
Data GARLANTAS Juli – September 2012.....	94
Data LAKALANTAS Januari – Juni 2012.....	95
Data LAKALANTAS Juli – September 2012.....	96
Daftar Personel Ditlantas POLDA DIY Bulan Oktober 2012.....	97



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Data LAKALANTAS .....	43
Tabel 3.2	Data GARLANTAS .....	43
Tabel 3.3	Storyboard Iklan Layanan Masyarakat “Tertib Lalu-Intas” .....	56
Tabel 4.1	Tabel skor penilaian .....	87
Tabel 4.2	Tabel Responden .....	88
Tabel 4.3	Tabel Hasil Penilaian .....	89



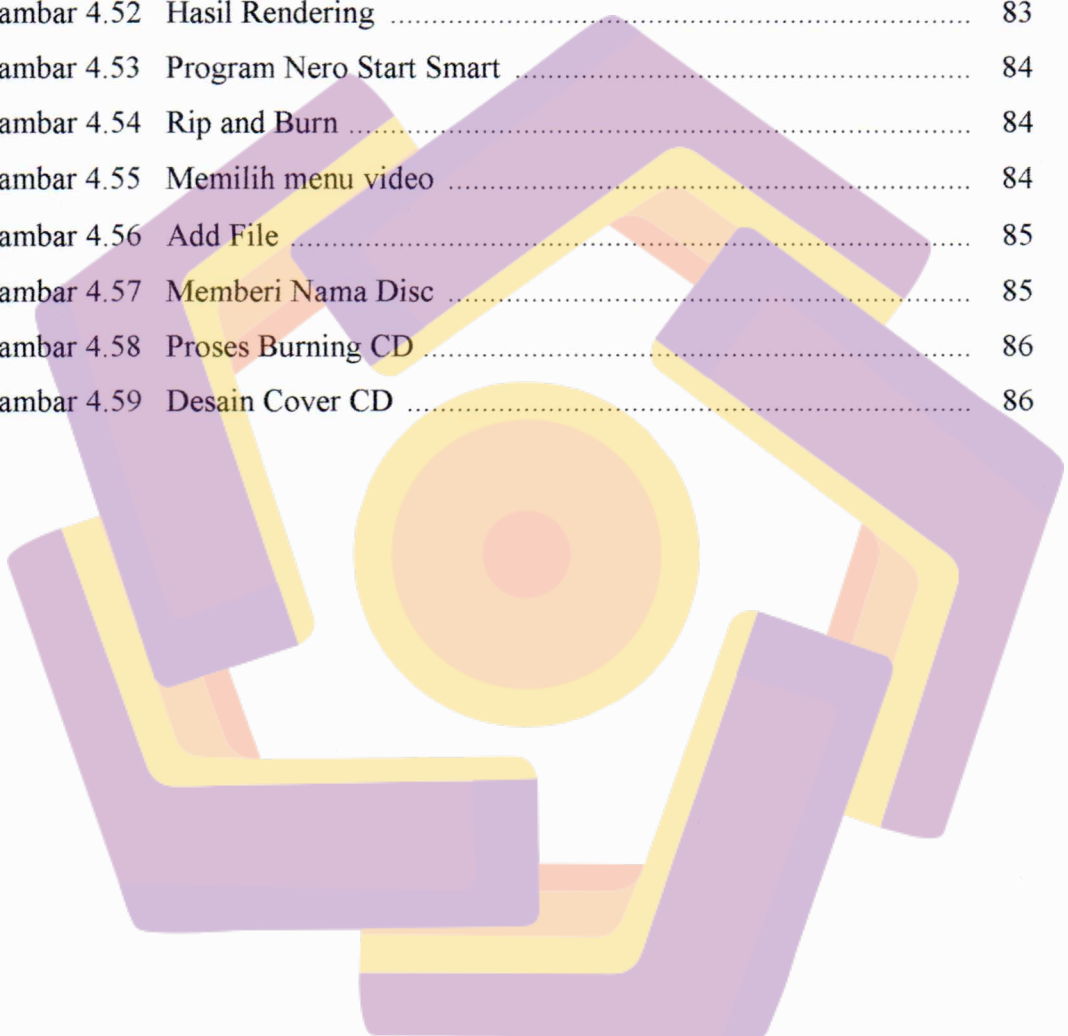
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Animasi Stop Motion .....	22
Gambar 2.2	Animasi 2D.....	22
Gambar 2.3.	Animasi 3D.....	23
Gambar 2.4.	Tampilan Adobe flash CS3 .....	32
Gambar 2.5	Tampilan Adobe Soundbooth CS3 .....	34
Gambar 2.6	Tampilan Adobe Premiere CS3 .....	35
Gambar 3.1	Struktur Organisasi Ditlantas Polda Yogyakarta.....	42
Gambar 3.2	Diagram Scene.....	47
Gambar 3.3	Karakter Simon.....	48
Gambar 3.4	Karakter Koko .....	49
Gambar 3.5	Karakter Pak Jono.....	49
Gambar 3.6	Lingkungan rumah Simon.....	50
Gambar 3.7	Jalan Raya.....	51
Gambar 3.8	Perempatan Lampu merah.....	52
Gambar 4.1	<i>Manual Drawing</i> .....	59
Gambar 4.2	Key Animation.....	60
Gambar 4.3	Hasil Scanning.....	61
Gambar 4.4	Proses Impor gambar.....	62
Gambar 4.5	Kunci folder.....	62
Gambar 4.6	Proses Tracing .....	63
Gambar 4.7	Hasil Tracing Bitmap.....	63
Gambar 4.8	Background.....	64
Gambar 4.9	Pemberian Outline .....	65
Gambar 4.10	Hasil Pewarnaan Karakter.....	65
Gambar 4.11	Hasil Pewarnaan Background.....	65
Gambar 4.12	Timesheeting .....	66
Gambar 4.13	<i>Create New layer</i> .....	67
Gambar 4.14	Peletakkan Objek .....	67
Gambar 4.15	<i>Add Motion Guide</i> .....	67



Gambar 4.16	Pembuatan Garis .....	68
Gambar 4.17	Insert Keyframe .....	68
Gambar 4.18	<i>Create Motion tween</i> .....	68
Gambar 4.19	Drag Objek .....	69
Gambar 4.20	Animasi Motion tween .....	69
Gambar 4.21	Layer Background dan Grafik .....	70
Gambar 4.22	Meletakkan Objek Gambar .....	70
Gambar 4.23	Membuat Layer Baru .....	70
Gambar 4.24	Memilih Mask .....	71
Gambar 4.25	<i>Masking Area</i> .....	71
Gambar 4.26	<i>Insert Keyframe</i> .....	71
Gambar 4.27	Penerapan Motion tween .....	71
Gambar 4.28	<i>Test Movie</i> .....	72
Gambar 4.29	Export Movie .....	72
Gambar 4.30	Memilih Folder .....	73
Gambar 4.31	Jendela Export setting .....	73
Gambar 4.32	Rendering flash .....	73
Gambar 4.33	Headset .....	74
Gambar 4.34	<i>Open dialog record</i> .....	74
Gambar 4.35	Jendela <i>dialog record</i> .....	75
Gambar 4.36	Audio Spectral .....	76
Gambar 4.37	Menu <i>Tasks</i> .....	76
Gambar 4.38	Jendela <i>Clean Up Audio</i> .....	76
Gambar 4.39	<i>Reduction Noise</i> .....	77
Gambar 4.40	Jendela Menu <i>Project</i> .....	77
Gambar 4.41	Jendela <i>New Project</i> .....	78
Gambar 4.42	Jendela <i>Import</i> .....	78
Gambar 4.43	Drag Video dan Audio .....	79
Gambar 4.44	Memilih <i>Effect Transition</i> .....	79
Gambar 4.45	Drag Efek Zoom .....	80
Gambar 4.46	Memilih Efek Camera blur .....	80

Gambar 4.47	Drag Efek Camera blur .....	81
Gambar 4.48	<i>Effect Control</i> .....	81
Gambar 4.49	Jendela Export setting .....	82
Gambar 4.50	Kotak dialog Save .....	82
Gambar 4.51	Proses Rendering .....	83
Gambar 4.52	Hasil Rendering .....	83
Gambar 4.53	Program Nero Start Smart .....	84
Gambar 4.54	Rip and Burn .....	84
Gambar 4.55	Memilih menu video .....	84
Gambar 4.56	Add File .....	85
Gambar 4.57	Memberi Nama Disc .....	85
Gambar 4.58	Proses Burning CD .....	86
Gambar 4.59	Desain Cover CD .....	86



## INTISARI

Dalam dunia periklanan, animasi menjadi salah satu andalan dalam perancangan sebuah desain komunikasi visual atau iklan televisi untuk menarik simpati masyarakat. Berkembangnya iklan di Indonesia disebabkan oleh berbagai fenomena, trend, dan produk untuk mendapatkan hasil karya yang mampu menarik minat banyak orang. Sehingga banyak pihak yang berlomba-lomba untuk menarik perhatian masyarakat melalui iklan yang kreatif.

Iklan-iklan yang ditampilkan begitu banyak, bukan hanya iklan yang mampu mendatangkan keuntungan secara sepihak. Iklan juga mempunyai peran yang penting bagi berbagai kegiatan di luar bisnis. Di negara-negara maju, iklan telah dirasakan manfaatnya dalam menggunakan solidaritas masyarakat manakala menghadapi suatu masalah sosial. Dalam iklan tersebut disajikan pesan-pesan sosial yang bertujuan untuk membangkitkan kepedulian masyarakat terhadap sejumlah masalah yang harus mereka hadapi di lingkungan sekitar.

Di Indonesia banyak sekali masalah sosial yang dapat diangkat sebagai tema iklan layanan masyarakat, mulai dari permasalahan sosial yang biasa terdapat pada bidang ekonomi, politik, keamanan serta permasalahan fasilitas dan ketertiban umum.

**Kata kunci:** Iklan Layanan Masyarakat, Tertib Lalu-lintas, Animasi 2D



## ABSTRACT

*In the world of advertising, animation became one of the mainstays in designing a visual communication design to attract public sympathy. The development of advertising in Indonesia is caused by various phenomena, trends, and products to get the work that was able to attract many people. So many parties vying to attract the attention of the public through creative ads.*

*The ads are displayed so much, not just advertising that can bring benefits to unilaterally. Ads also have an important role for various activities outside the business. in developed countries, advertising has felt the benefit in using community solidarity when faced with a social problem. In the ad presented the social message that aims to raise public awareness toward a number of problem that must be faced in around the neighborhood.*

*In Indonesia a lot of social issues that can be raised as the theme of public service ads. and one of them is the theme raised by the author to design an ad, namely is the traffic order problem.*

**Keywords:** *Public Service, Orderly Traffic, 2D Animation*

