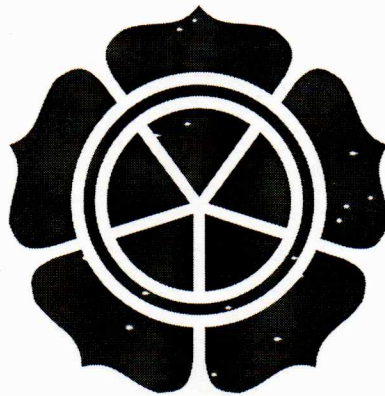


**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI “SIMULASI RAMBU-RAMBU LALU
LINTAS” DI POLSEK KAJORAN**

SKRIPSI



disusun oleh

Septiandara Ayu Prihantini

09.12.4088

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

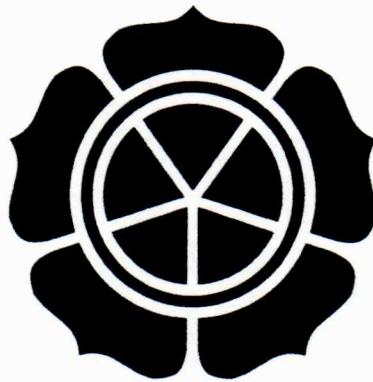
2015

PEMBUATAN IKLAN ANIMASI “SIMULASI RAMBU-RAMBU LALU

LINTAS” DI POLSEK KAJORAN

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Septiandara Ayu Prihantini

09.12.4088

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI “SIMULASI RAMBU-RAMBU LALU
LINTAS” DI POLSEK KAJORAN**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Septiandara Ayu Prihantini

09.12.4088

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 09 April 2013

Dosen Pembimbing,



Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng

NIK.190302105

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN IKLAN ANIMASI “SIMULASI RAMBU-RAMBU LALU
LINTAS” DI POLSEK KAJORAN**

Yang disusun oleh

Septiandara Ayu Prihantini

09.12.4088

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 23 Agustus 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105

Sudarmawan, M.T
NIK. 190302035

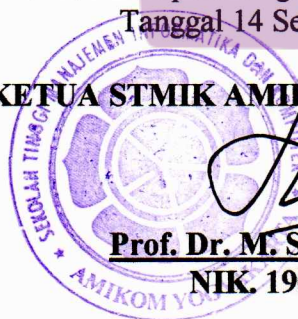
Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK.190302215

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 14 September 2015

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 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 14 September 2015

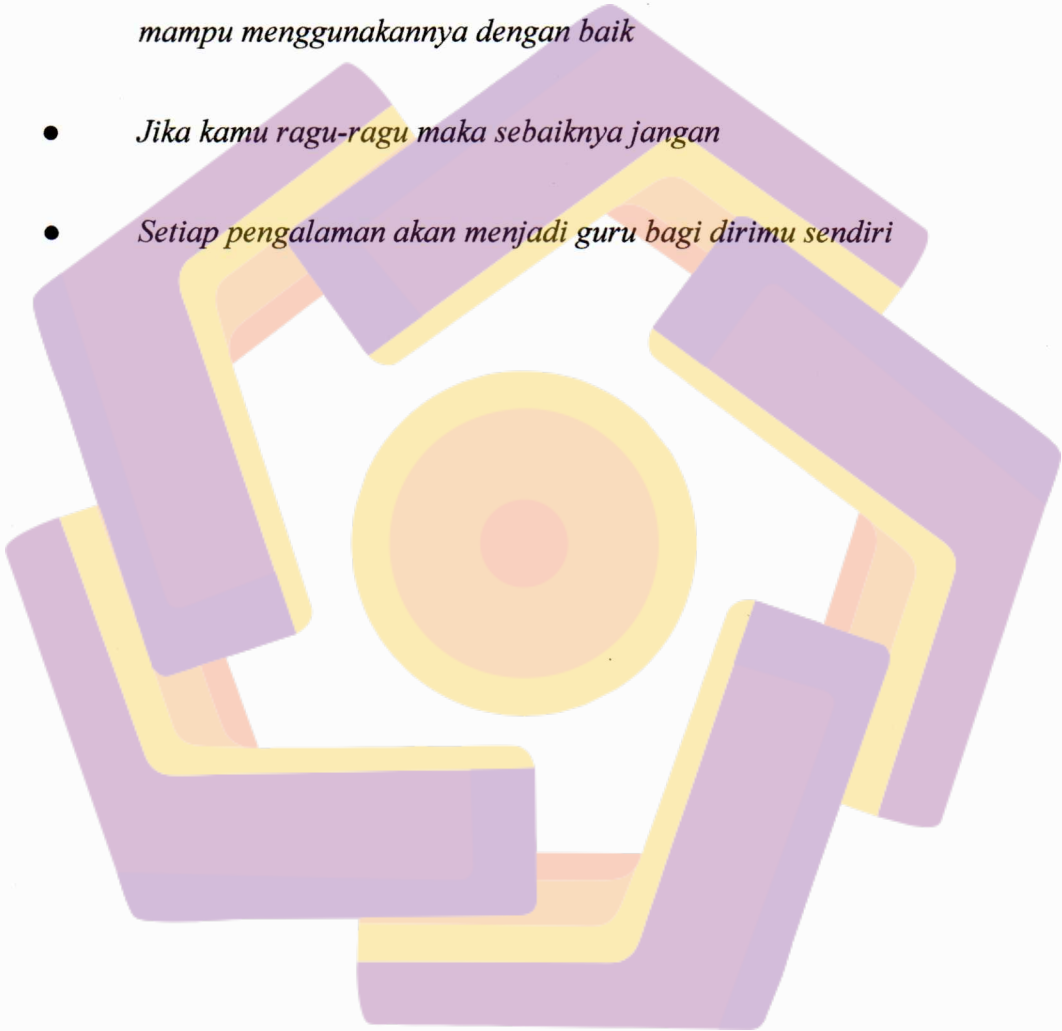


Septiandara Ayu Prihantini

09.12.4088

MOTTO

- *Ketika kamu pernah jatuh, kamu tahu bagaimana caranya untuk bangun*
- *Hargai waktu, karena setiap detik akan menghasilkan makna jika kamu mampu menggunakannya dengan baik*
- *Jika kamu ragu-ragu maka sebaiknya jangan*
- *Setiap pengalaman akan menjadi guru bagi dirimu sendiri*



PERSEMBAHAN

“Kupersembahkan karya ini dengan tulus dan penuh cinta kepada Allah SWT, terima kasih atas segala kebaikan Mu, karunia Mu dan hanya kepada Mu kuserahkan diri dan segala urusanku”

“Kupersembahkan untuk keluarga ku tercinta, Mama, Bapak, dan kakakku tercinta Ernami terimakasih untuk do'a serta dukungan yang tiada henti”

Karya ini juga aku persembahkan kepada semua rekan-rekan yang telah banyak membantu dan telah memotivasi.

- Terimakasih untuk my besties , my friend tersayang Olivia Hamtaro yang sudah membantu Proses pembuatan skripsi, terimakasih untuk dukungan, ketulusannya dan perhatiannya selama ini.
- Untuk sahabat sejutiku Nurissa, Tiyha, Meita, agga, widya monyet, bude arum, telah banyak membantu disaat aku membutuhkan kalian, selalu menemani disaat suka dan duka.
- Teman-temanku mas Guntur Novianto terimakasih juga telah memberi dukungan dan juga bantuan yang sangat berarti selama ini, beb dilla, mas tyen, mba tri lana terimakasih doa dan dukungannya.
- Teman-teman kelas SI-08 yang gokil dan ngangenin terutama teman-teman seperjuangan Endru, Kribo, Yudi, dan teman-teman lainnya. Terimakasih untuk supportnya , dan well sekarang saya lulus. Hahaha
- Kepada pihak Satlantas Kepolisian Kecamatan Kajoran yang telah memberikan ijin untuk penelitian.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT , karena berkat rahmat dan hidayahnya penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan penulisan skripsi dengan **judul “ PEMBUATAN IKLAN ANIMASI 2D SIMULASI RAMBU-RAMBU LALU LINTAS DI KAJORAN”** ini dengan baik dan benar.

Penulisan skripsi merupakan bagian akhir, yang digunakan sebagai salah satu persyaratan Akademik guna menyelesaikan Pendidikan Tingkat Sarjana (Strata-1) sekaligus merupakan salah satu mata kuliah wajib di jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Dalam proses pengerjaan ini, penulis menerima bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak prof. Dr Mohammad Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryanto, MM selaku ketua jurusan S1 Sistem Informasi.
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.kom, M.eng selaku pembimbing.
4. Kapolsek Kajoran yang telah memeberikan ijin penelitian .
5. Orang tua dan saudara yang selalu memberi doa, dukungan dan motivasi tiada henti.
6. Semua pihak yang telah membantu dalam pengerjaan skripsi ini dengan baik.

Penulis menyadari bahwa laporan ini belum sempurna, sehingga penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun, sehingga laporan ini dapat disempurnakan. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua.

Yogyakarta, 14 September 2015

Penulis


Septiandara Ayu Prihantini



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Metode Wawancara	3
1.6.3 Metode Kepustakaan.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
1.8 Rencana Kegiatan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Dasar Teori.....	8
2.2.1 Definisi Multimedia.....	8
2.2.1.1 Teks	8
2.2.1.2 Gambar	8
2.2.1.3 Suara.....	9

2.2.1.3	Suara	9
2.2.1.4	Video	9
2.2.1.5	Animasi	9
2.2.2	Definisi Iklan	9
2.2.2.1	Jenis-jenis Iklan	9
2.2.2.1.1	Iklan Komersial	9
2.2.2.1.2	Iklan Nonkomersial	10
2.2.3	Denifinisi Animasi	10
2.2.4	Prinsip Dasar Animasi	10
2.2.4.1	<i>Anticipation</i>	10
2.2.4.2	<i>Squash dan Stretch</i>	11
2.2.4.3	<i>Staging</i>	11
2.2.4.4	<i>Straigh-ahead Action dan Pose-to-pose</i>	11
2.2.4.5	<i>Follow-throgh dan Overlapping Action</i>	11
2.2.4.6	<i>Slow In-Slow Out</i>	11
2.2.4.7	<i>Arcs</i>	12
2.2.4.8	<i>Secondary Action</i>	12
2.2.4.9	<i>Timing</i>	12
2.2.4.10	<i>Exaggeration</i>	13
2.2.4.11	<i>Solid Drawing</i>	13
2.2.4.12	<i>Appeal</i>	13
2.2.5	Jenis-jenis Animasi	14
2.2.5.1	<i>Stop motion</i>	14
2.2.5.2	<i>Cell Animation</i>	14
2.2.5.3	<i>Time-Lapse</i>	14
2.2.5.4	<i>Claymation</i>	14
2.2.5.5	<i>Cut-Out Animation</i>	15
2.2.5.6	<i>Puppet Animation</i>	15
2.2.6	Teori Analisis	15
2.2.6.1	Fungsi Analisis Sistem	15
2.2.6.2	Analisis Kebutuhan Sistem	15
2.2.6.3	Kebutuhan Fungsional	16
2.2.6.4	Kebutuhan Non Fungsional	16
2.2.6.5	Analisis Kelayakan Sistem	16



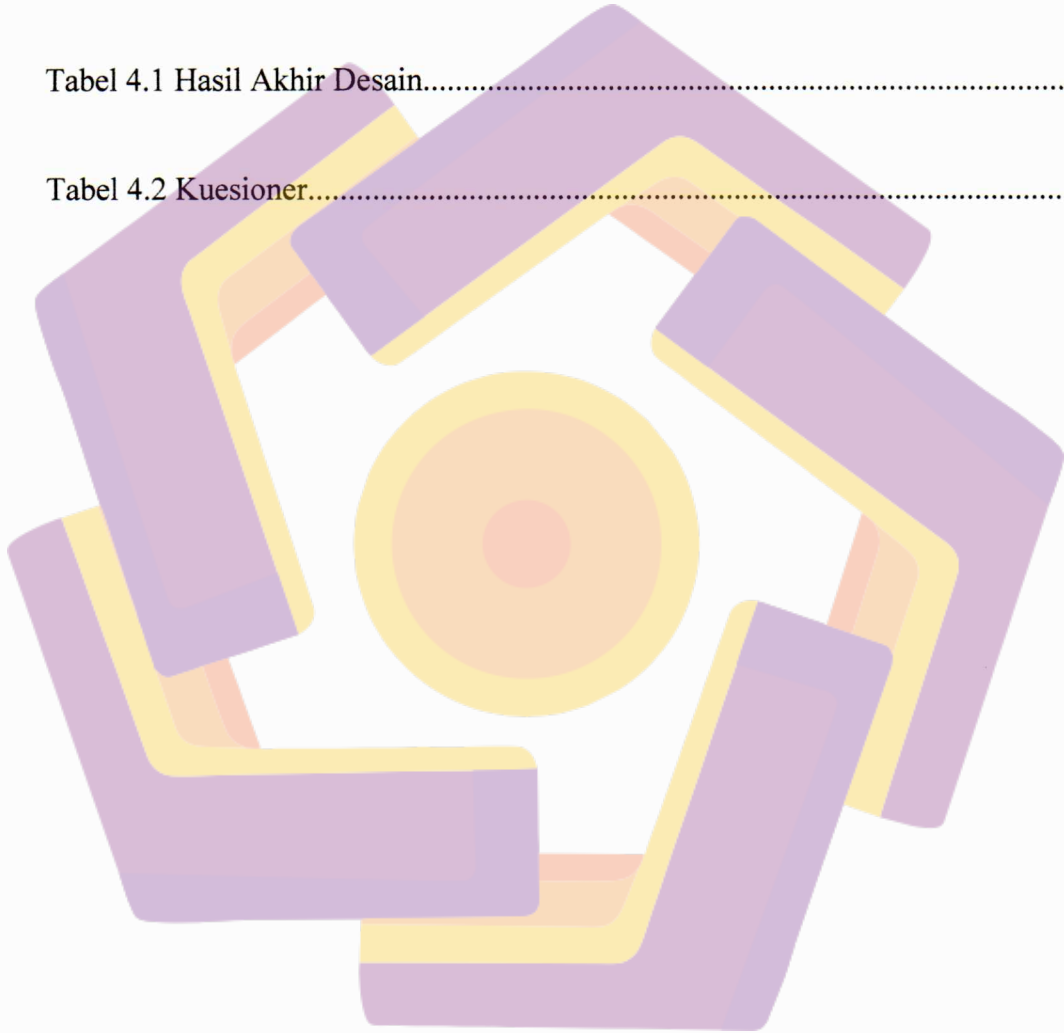
2.2.7	Proses Pengembangan Animasi	17
2.2.7.1	Pra Produksi	18
2.2.7.2	Konsep	18
2.2.7.3	Skenario	18
2.2.7.4	Pembuatan Karakter	19
2.2.7.5	<i>Storyboard</i>	19
2.2.7.6	Produksi	20
2.2.7.7	<i>Lay out</i>	20
2.2.7.8	<i>Key Motion</i>	21
2.2.7.9	<i>In Between</i>	21
2.2.7.10	<i>Background</i>	21
2.2.7.11	<i>Coloring</i>	21
2.2.7.12	Pasca Produksi	22
2.2.7.13	<i>Composite</i>	22
2.2.7.14	<i>Dubbing And Sound FX</i>	22
2.2.7.15	<i>Editing</i>	22
2.2.7.16	<i>Rendering</i>	23
2.2.8	Teori Testing	23
2.2.8.1	Black Box Testing.....	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		24
3.1	Gambaran Umum Peraturan Rambu-rambu Lalu Lintas Kajoran.....	24
3.2	Analisis Masalah.....	25
3.2.1	Visi	26
3.2.2	Misi.....	26
3.3	Solusi Untuk Mengurangi Masalah	26
3.4	Solusi Yang Dipilih	27
3.5	Analisis Kebutuhan.....	27
3.5.1	Perangkat Keras.....	28
3.5.2	Perangkat Lunak.....	29
3.5.3	Brainware	29
3.6	Perancangan Iklan.....	30
3.6.1	Tahap Pra Produksi	30
3.6.2	Ide Cerita	30
3.6.2.1	Naskah.....	30



3.6.2.2	Storyboard.....	32
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		36
4.1	Tahap Produksi.....	36
4.1.1	Pembuatan Karakter	36
4.1.2	Standar Karakter.....	39
4.1.3	Pewarnaan	39
4.1.4	Pembuatan Background.....	41
4.1.5	Menggerakkan Animasi	41
4.1.6	Tahap Pasca Produksi.....	43
4.1.7	Editing	43
4.1.7.1	Pemberian efek-efek Spesial.....	43
4.1.7.2	Proses Menggabungkan Audio dan Video.....	44
4.1.8	Rendering	44
4.2	Hasil Akhir	45
4.3	Uji Kuesioner.....	47
BAB V PENUTUP.....		50
5.1	Kesimpulan.....	50
5.2	Saran	50
DAFTAR PUSTAKA		52
LAMPIRAN.....		54

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Rencana Kegiatan.....	5
Tabel 3. 1 Story Board	32
Tabel 4.1 Hasil Akhir Desain.....	45
Tabel 4.2 Kuesioner.....	48



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh gambar anticipation [10].....	10
Gambar 2. 2 Contoh gambar Secondary Action [10].....	12
Gambar 2. 3 Appeal [11].....	13
Gambar 2. 4 Contoh karakter [16]	19
Gambar 2. 5 Contoh <i>Storyboard</i> [17].....	20
Gambar 3. 1 Peta wilayah Kecamatan Kajoran.....	24
Gambar 3. 2 Laporan periodik kecelakaan lalu lintas	25
Gambar 3. 3 Grafik Fatalitas Kecelakaan	25
Gambar 3. 4 Grafik Jenis Kendaraan dan Tipe Kecelakaan.....	26
Gambar 4. 1 Pembuatan tubuh manusia.....	37
Gambar 4. 2 Pembuatan property	37
Gambar 4. 3 Hasil akhir pembuatan karakter	37
Gambar 4. 4 Karakter laki-laki.....	38
Gambar 4. 5 Karakter Perempuan	38
Gambar 4. 6 Karakter Polisi	38
Gambar 4. 7 Karakter Perawat	39
Gambar 4. 8 Proses pewarnaan	40
Gambar 4. 9 Proses Pewarnaan Background.....	40
Gambar 4. 10 Eksport file	40
Gambar 4. 11 Background	41
Gambar 4. 12 Pembuatan Animasi.....	42
Gambar 4. 13 Penggabungan Karakter dan Background	42
Gambar 4. 14 Ekport Image	42
Gambar 4. 15 Proses pemberian effect.....	43
Gambar 4. 16 Penggabungan Audio Dan Video	44
Gambar 4. 17 Proses Rendering	45

INTISARI

Keselamatan adalah hal yang paling penting dalam seseorang mengendarai kendaraan. Tapi tidak semua masyarakat menyadari akan hal itu. Kecelakaan dapat terjadi dari beberapa sebab contohnya seperti ingin saling mendahului, kecepatan di atas rata-rata, tidak mematuhi rambu-rambu lalu lintas, dan masih banyak lagi. Terjadinya kecelakaan tentu saja bisa menghambat aktivitas serta ketidaknyamanan orang-orang disekitar. Sudah banyak terjadi kecelakaan lalu lintas yang terjadi pada anak-anak kecil dan remaja pada saat ini. Hal itu terjadi disebabkan karena kurangnya berhati-hati, pengawasan dari orang tua dan juga kurangnya pengetahuan mengenai rambu-rambu lalu lintas.

Untuk mengatasi masalah tersebut, penulis ingin membuat iklan animasi 2D agar masyarakat lebih tertarik dan mudah menerima informasi tentang rambu-rambu lalu lintas yang penting untuk ditaati.

Iklan animasi 2D ini merupakan contoh iklan sederhana yang akan didesain semenarik mungkin. Dalam pembuatan iklan animasi 2D ini menggunakan perangkat lunak Adobe Iliustrator Cs6, Adobe Flash Cs3, dan Adobe Premiere Cs6.

Kata Kunci : Media informasi, Iklan Animasi



ABSTRACT

Safety is the most important thing in a person driving a vehicle . But not all people aware of it . Accidents can occur from multiple causes such examples want precede each other , at speeds above average , do not obey traffic signs , and much more . Accidents of course, can inhibit the activity as well as inconvenience the people around . There have been many traffic accidents occur in young children and adolescents at this time . It happened due to the lack of careful supervision of a parent and also a lack of knowledge of traffic signs .

To overcome these problems , the authors wanted to create 2D animation ads that people are more interested and easily receive information on traffic signs is important to be obeyed.

2D animated ad is an example of a simple ad that will be designed as attractive as possible . In this 2D animated ad creation using Adobe software Iliustrator CS6 , Adobe Flash CS3 , and Adobe Premiere CS6 .

Keywords : *Media information , Advertising Animation*

