

ANIMASI 2D “PENTINGNYA SABUK PENGAMAN”

DI SATLANTAS POLRES PURWOREJO

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Gilang Suro Pamungkas 13.01.3173

Agung Dwi Raharjo 13.01.3174

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

ANIMASI 2D “PENTINGNYA SABUK PENGAMAN”

DI SATLANTAS POLRES PURWOREJO

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

Gilang Suro Pamungkas 13.01.3173

Agung Dwi Raharjo 13.01.3174

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**ANIMASI 2D “PENTINGNYA SABUK PENGAMAN” DI SATLANTAS
POLRES PURWOREJO**

yang disusun oleh

Gilang Suro Pamungkas 13.01.3173

Agung Dwi Raharjo 13.01.3174

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 30 Maret 2016

Dosen Pembimbing,

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**ANIMASI 2D “PENTINGNYA SABUK PENGAMAN” DI SATLANTAS
POLRES PURWOREJO**

yang disusun oleh

Gilang Suro Pamungkas

13.01.3173

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 31 Agustus 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

Barka Satya

Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146

Yuli Astuti

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 10 September 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**ANIMASI 2D “PENTINGNYA SABUK PENGAMAN” DI SATLANTAS
POLRES PURWOREJO**

yang disusun oleh

Agung Dwi Raharjo

13.01.3174

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 31 Agustus 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Erni Seniwati, M.Cs
NIK. 190302231



Dina Maulina, M.Kom
NIK. 190302250



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
tanggal 10 September 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya kami berdua (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun dan sepanjang pengetahuan kami 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 kami pribadi.

Yogyakarta, 6 September 2016



Gilang Suro Pamungkas

NIM. 13.01.3173



Agung Dwi Raharjo

NIM. 13.01.3174

MOTTO

“Allah tidak akan membebani seseorang, melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Qs. Al-Baqarah: 286)

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(Qs. Alam Nasyrah 6)

Man Jadda Wajada "siapa bersungguh-sungguh, pasti akan berhasil"

(Al-Mahfudzat)

Kemuliaan paling besar bukanlah karena kita tidak pernah terpuruk, tetapi karena kita selalu mampu bangkit setelah terjatuh.

(Oliver Goldsmith)

Disaat orang lain meragukan kemampuan kita, disitulah kekuatan kita mestinya semakin tumbuh.

(Mario Teguh)

PERSEMBAHAN

Rasa sukur kupakan kepada Allah atas segala rahmat dan kesempatan untuk menyelesaikan tugas akhir ini yang tak luput dari banyak kesalahan dan kekurangan.

Terima kasih kuucapkan kepada kedua orang tua ku yang selalu memberi dukungan, motivasi dan doa yang selalu mengiringiku sehingga dapat terselesaikannya tugas akhir ini.

Terima kasih atas semua dukungan dari saudaraku, kakak, om dan semua sudaraku yang telah memberi dukungan dan doa, dan dua ponakan Arjuna dan Azka yang selalu memberi senyum karena tingkah mereka yang sering menelpon untuk menghilangkan kesepian disaat jauh dari rumah dan jauh dari keluarga.

Untuk teman-teman satu angkatan D3 Teknik Informatika 2013 terima kasih untuk tiga tahun berjuang bersama dan bantuan kalian semua selama kuliah. Banyak kenangan semasa kuliah dengan kalian semua yang tidak mungkin dapat terlupakan, dan tentunya untuk “SOE Crew Family” terima kasih untuk kekompakannya.

Tak lupa untuk para Dosen STMIK Amikom Yogyakarta untuk semua ilmu yang telah dibagikan, dari semula yang belum tahu menjadi tahu.

Gilang Suro Pamungkas

PERSEMBAHAN

Teriring syukurku pada-Mu, kupersembahkan karya ini untuk:

✚ Kedua orang tuaku Bapak Sunarto dan Ibu Partini Widyastuti

Terimakasih atas motivasi dan limpahan doa yang tiada hentinya engkau berikan, kasih sayang yang tak terhingga, serta dukungan yang tak ternilai.

✚ Kakakku Arief Budi Wicaksono, M.Pd

Terimakasih atas doa, kasih sayang, motivasi, dan dukungannya.

✚ Adik-adikku

(M. Bayu Aji Triatmojo, M. Zidane Adhi Surya, dan Ratna Isnadewi)

Terimakasih atas doa, kasih sayang, semangat, motivasi, dan dukungannya.

✚ Keluarga Besar Mbah Parto dan Mbah Pardijo

Terimakasih atas doa, semangat dan dukungannya

✚ Rani Kumalasinta, S.Pd

Terimakasih atas doa, kasih sayang, cinta, semangat, motivasi, dukungan, keceriaan dan kesabaran mendengarkan semua keluh kesahku.

✚ Teman-Teman D3 Teknik Informatika 2013

Terima kasih atas doa, motivasi, gelak tawa, solidaritas yang luar biasa dan semangat yang kalian berikan.

✚ Almamater STMIK AMIKOM Yogyakarta Tercinta

Tempatku menimba ilmu, pengetahuan, dan pengalaman.

Agung Dwi Raharjo

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirohim

Assalamu'alaikum wr.wb

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan berkah, rahmat, hidayah dan kesehatan, sehingga kami dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul “Animasi 2D “Pentingnya Sabuk Pengaman” di Satlantas Polres Purworejo”. Tugas akhir ini kami buat guna memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya pada jenjang Program Diploma Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. Kami menyadari bahwa penulisan tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik karena adanya bantuan, bimbingan, dan petunjuk dari berbagai pihak, baik yang bersifat moril maupun materil. Maka pada kesempatan ini kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan waktu selama penyusunan tugas akhir.
4. Satlantas Polres Purworejo.
5. Pak Barka Satya, M.Kom dan Ibu Yuli Astuti, M.Kom selaku dosen penguji, terimakasih atas saran dan kritiknya yang merupakan langkah awal penyempurnaan tugas akhir ini.
6. Ibu Erni Seniwati, M.Cs dan Ibu Dina Maulina, M.Kom selaku dosen penguji, terimakasih atas saran dan kritiknya yang merupakan langkah awal penyempurnaan tugas akhir ini.
7. Segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta.

8. Bapak, ibu, kakak, dan adik penulis yang selalu mendoakan dan memberikan kasih sayang serta motivasi sehingga penulis diberikan kelancaran dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Sahabat-sahabatku Amri, Elanda, dan Budi Surya yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan keceriaan.
10. SOEcrew yang selalu memberikan semangat, dukungan, keceriaan, serta solidaritas yang luar biasa.
11. Teman-teman D3 Teknik Informatika 2013.
12. Semua pihak yang turut membantu dalam penyusunan tugas akhir ini.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan ketulusan semua pihak yang telah membantu menyelesaikan tugas akhir ini dengan melimpahkan rahmat dan karuniaNya.

Billahi taufiq walhidayah, wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 6 September 2016

Gilang Suro Pamungkas
NIM. 13.01.3173

Agung Dwi Raharjo
NIM. 13.01.3174

DAFTAR ISI

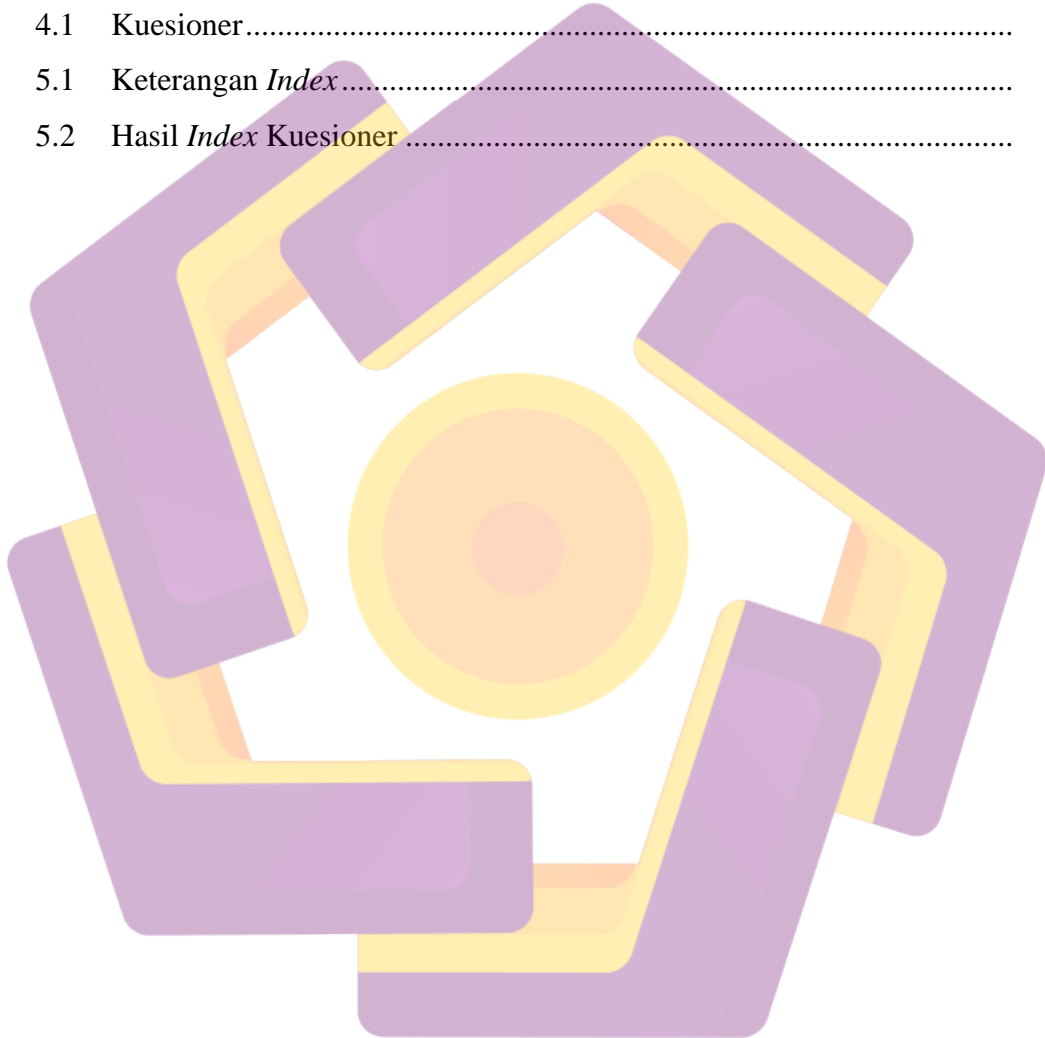
	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metodologi Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penelitian.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Tinjauan Pustaka.....	5
2.2 Definisi Animasi.....	7
2.2.1 Pengertian Animasi 2D.....	8
2.2.2 Teknik Animasi 2D.....	8
2.3 Tahapan Pembuatan Animasi 2D.....	9
2.3.1 Tahap Pra-Produksi.....	9
2.3.1.1 Konsep.....	9

2.3.1.2	Naskah.....	9
2.3.1.3	Pembuatan Karakter Animasi.....	9
2.3.1.4	<i>Storyboard</i>	10
2.3.2	Tahap Produksi.....	12
2.3.2.1	<i>Layout</i>	12
2.3.2.2	<i>Key Animation</i>	13
2.3.2.3	<i>In Between</i>	13
2.3.2.4	<i>Background</i>	14
2.3.2.5	Pewarnaan.....	14
2.3.2.6	<i>Dubbing</i>	15
2.3.3	Tahap Pasca Produksi.....	15
2.3.3.1	<i>Composite</i>	15
2.3.3.2	Pengeditan.....	15
2.3.3.3	Pemberian Efek-Efek Spesial.....	15
2.3.3.4	Pencampuran <i>Audio</i> dan <i>Video</i>	16
2.4	Definisi Adobe Flash.....	16
2.4.1	Pengertian Adobe Flash.....	16
2.4.1.1	<i>Bone Tool</i>	16
2.5	Kuesioner (Angket).....	18
BAB III GAMBARAN UMUM		
3.1	Tinjauan Umum.....	20
3.1.1	Sejarah singkat Satlantas Polres Purworejo.....	21
3.2	Tahap Pra-Produksi.....	22
3.2.1	Analisa Kebutuhan Sistem.....	22
3.2.2	Konsep.....	22
3.2.3	Naskah.....	23
3.2.4	Pembuatan Karakter.....	25
3.2.5	<i>Storyboard</i>	26
BAB IV PEMBAHASAN		
4.1	Tahap Produksi.....	32
4.1.1	<i>Layout</i>	32

4.1.1.1	Pembuatan <i>File</i> Baru	32
4.1.1.2	Pembuatan <i>Layout</i> 1	32
4.1.1.3	Pembuatan <i>Layout</i> 2	34
4.1.1.4	Pembuatan <i>Layout</i> 3	34
4.1.1.5	Pembuatan <i>Layout</i> 4	35
4.1.1.6	Pembuatan <i>Layout</i> 5	35
4.1.1.7	Pembuatan <i>Layout</i> 6	36
4.1.1.8	Pembuatan <i>Layout</i> 7	36
4.1.1.9	Pembuatan <i>Layout</i> 8	37
4.1.2	<i>Background</i>	37
4.1.3	Animasi.....	38
4.2	Tahap Pasca Produksi	41
4.2.1	Tahap Pencampuran <i>Audio</i> dan <i>Video</i>	41
4.2.2	<i>Render Video</i> dalam Adobe Premiere	45
4.3	Pengujian kuesioner menggunakan Skala Likert	47
BAB V PENUTUP		
5.1	Kesimpulan	48
5.2	Saran	49
DAFTAR PUSTAKA		51
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

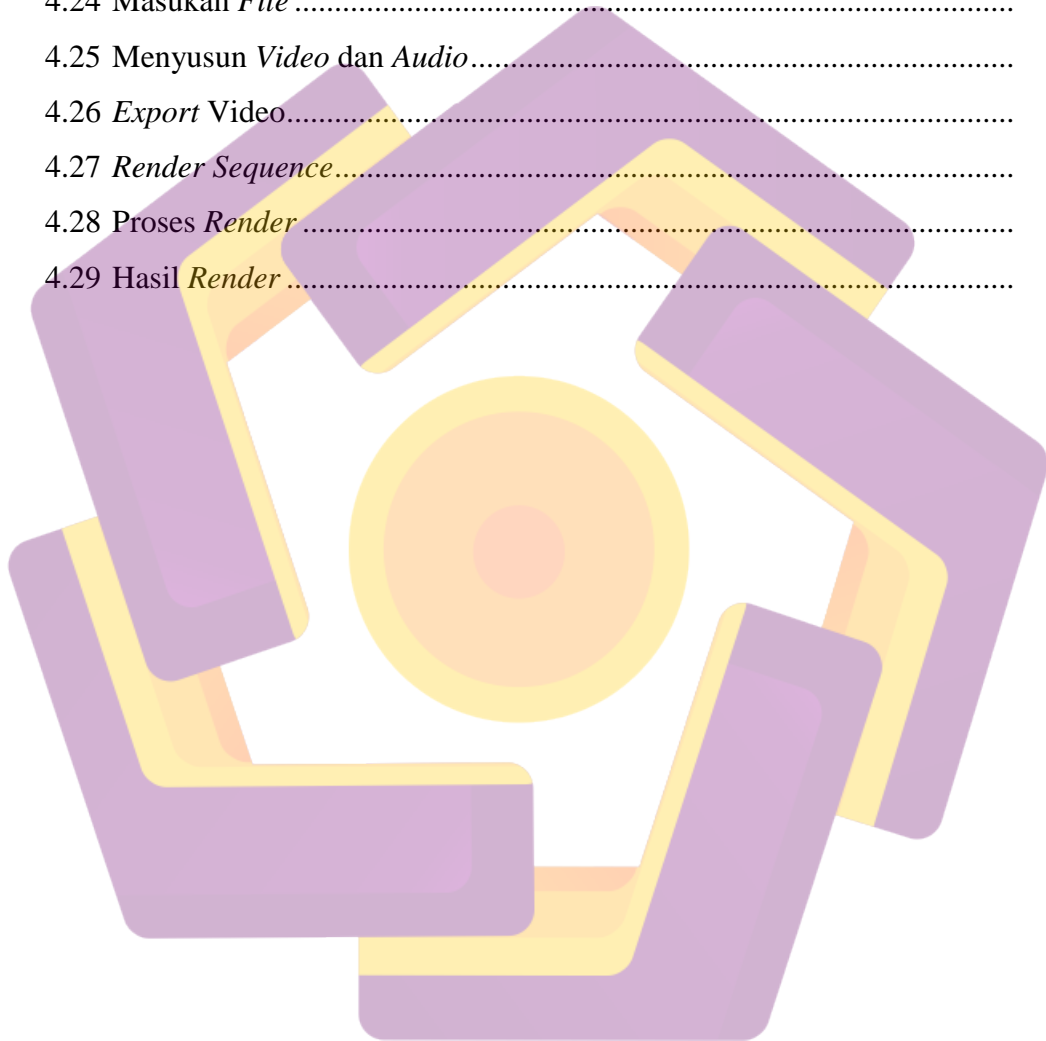
Tabel	Halaman
2.1 Keterangan <i>Index</i>	19
3.1 Naskah	23
3.2 <i>Storyboard</i>	26
4.1 Kuesioner.....	47
5.1 Keterangan <i>Index</i>	49
5.2 Hasil <i>Index</i> Kuesioner	49



DAFTAR GAMBAR

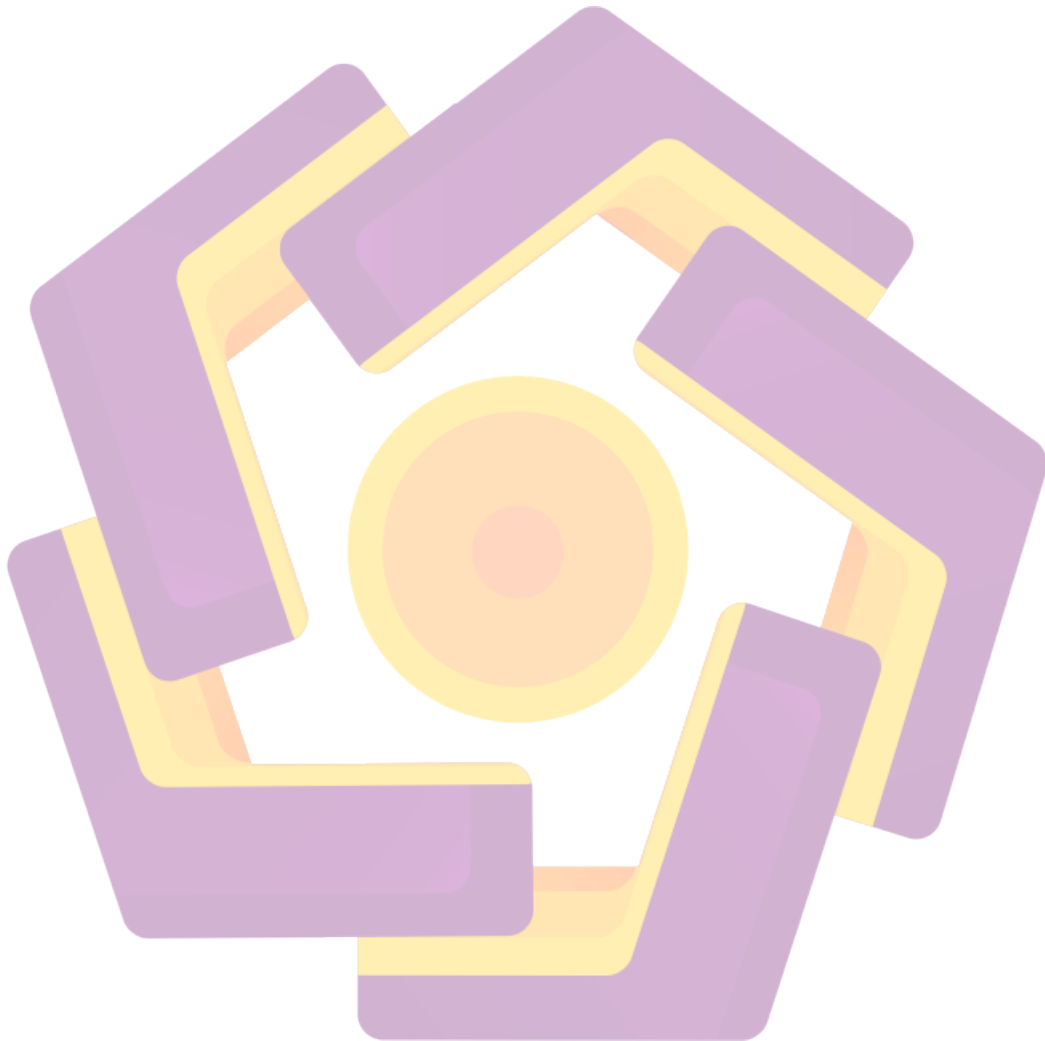
Gambar	Halaman
2.1 Contoh Karakter Animasi 2D	10
2.2 Contoh <i>Storyboard</i>	10
2.3 Contoh <i>Layout</i>	11
2.4 Contoh <i>Key Animation</i>	13
2.5 Contoh <i>In Between</i>	13
2.6 Contoh <i>Background</i>	14
2.7 Perbedaan penggunaan warna ranting dan pohon.....	15
2.8 Animasi dengan menggunakan <i>bone tool</i>	17
2.9 Contoh merangkai banyak <i>movie clip</i> dari <i>bone tool</i>	17
3.1 Karakter Pengemudi	25
3.2 Karakter Penumpang	25
4.1 Pembuatan <i>File</i> Baru	32
4.2 Pembuatan <i>Layout</i> 1	32
4.3 Pewarnaan <i>Layout</i> 1	33
4.4 Tahap Pewarnaan <i>Layout</i> 1.....	33
4.5 Pembuatan <i>Layout</i> 2	34
4.6 Pembuatan <i>Layout</i> 3	34
4.7 Pembuatan <i>Layout</i> 4	35
4.8 Pembuatan <i>Layout</i> 5	35
4.9 Pembuatan <i>Layout</i> 6	36
4.10 Pembuatan <i>Layout</i> 7	36
4.11 Pembuatan <i>Layout</i> 8	37
4.12 Pembuatan <i>Background</i>	37
4.13 <i>File</i> Baru	38
4.14 <i>Import File</i>	39
4.15 Masukkan Objek ke dalam <i>Layer</i>	39
4.16 Pemberian Animasi <i>Scene</i> 1	40
4.17 Pembuatan <i>Scene</i> 2	40
4.18 Pembuatan <i>Scene</i> 3	41

4.19 Pembuatan <i>Scene</i> 4 dan Teks <i>Himbauan</i>	41
4.20 <i>New Project</i>	42
4.21 <i>Setting General</i>	42
4.22 <i>Setting Sequence</i>	43
4.23 <i>Interface</i> Adobe Premiere	43
4.24 Masukkan <i>File</i>	44
4.25 Menyusun <i>Video</i> dan <i>Audio</i>	44
4.26 <i>Export Video</i>	45
4.27 <i>Render Sequence</i>	46
4.28 Proses <i>Render</i>	46
4.29 Hasil <i>Render</i>	47



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
A. Tabel Hasil Kuesioner.....	1
B. Surat Keterangan Penelitian dari Satlantas Polres Purworejo	16



INTISARI

Animasi 2D Pentingnya Sabuk Pengaman merupakan animasi yang dibuat untuk membantu polisi lalu lintas dalam mensosialisasikan pentingnya menggunakan sabuk pengaman pada saat mengendarai mobil. Adapun pembuatan animasi 2D ini dilatar belakangi oleh banyaknya pelanggaran lalu lintas penggunaan sabuk pengaman di kabupaten Purworejo. Animasi ini akan memberikan pembelajaran mengenai pentingnya keselamatan berkendara dengan menggunakan sabuk pengaman.

Manfaat dari animasi ini yaitu dapat membantu mempermudah polisi lalu lintas dalam memberikan sosialisasi dan penjelasan mengenai pentingnya menggunakan sabuk pengaman kepada masyarakat, menyadarkan masyarakat akan pentingnya keselamatan dan mentaati peraturan lalu lintas, terutama di kabupaten Purworejo.

Penulis mengembangkan animasi ini menggunakan perangkat lunak adobe photoshop, adobe flash, dan adobe premiere.

Kata kunci : Animasi 2D, sabuk pengaman, lalu lintas

ABSTRACT

2D animation the importance of seat belt was the animation that was created to help traffic police in socialization the importance of using seat belts at the time driving. As for the creation of 2D animation is effected by the large number of traffic violations the use of seat belts in Regency of Purworejo. This animation will give you the knowledge about the importance of driving safety with the use of seat belts.

The benefits of this animation can help ease the traffic police in providing socialization and explanation on the importance of using seat belts to the community, the community was aware of the importance of safety and to obey traffic rules, particularly in Purworejo.

The author develope this animation using the software adobe photoshop, adobe flash, and adobe premiere.

Keywords : *2D animation, seat belt, traffic*