

**PERENCANAAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D“ PENERTIBAN
PARKIR LIAR DI KOTA YOGYAKARTA” DENGAN METODE
MOTION GRAPHIC PADA DINAS PERHUBUNGAN
KOTA YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Ilham Novantyo	18.01.4172
Danar Tejo Waskitho	18.01.4145
Ramadhan Tri Nur Wahyudi	18.01.4178
Dhika Aji Praditya	18.01.4131

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**PERENCANAAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D“ PENERTIBAN
PARKIR LIAR DI KOTA YOGYAKARTA” DENGAN METODE
MOTION GRAPHIC PADA DINAS PERHUBUNGAN
KOTA YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta
untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Pada jenjang Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



Disusun oleh:

Ilham Novantyo	18.01.4172
Danar Tejo Waskitho	18.01.4145
Ramadhan Tri Nur Wahyudi	18.01.4178
Dhika Aji Praditya	18.01.4131

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2021

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PERENCANAAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D“ PENERTIBAN
PARKIR LIAR DI KOTA YOGYAKARTA” DENGAN METODE
MOTION GRAPHIC PADA DINAS PERHUBUNGAN
KOTA YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ilham Novantyo	18.01.4172
Danar Tejo Waskitho	18.01.4145
Ramadhan Tri Nur Wahyudi	18.01.4178
Dhika Aji Praditya	18.01.4131

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 01 November 2021

Dosen Pembimbing,

Bernadhed, M.Kom.

NIK. 190302243

HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
PERENCANAAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D “PENERTIBAN
PARKIR LIAR DI KOTA YOGYAKARTA” DENGAN METODE
MOTION GRAPHIC PADA DINAS PERHUBUNGAN
KOTA YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ramadhan Tri Nur Wahyudi

18.01.4178

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 November 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom

NIK. 190302391

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal 23 November 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, S.Kom., M.kom

NIK.190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ramadhan Tri Nur Wahyudi

NIM : 18.01.4178

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

Perencanaan Dan Pembuatan Animasi 2D “Penertiban Parkir Liar Di Kota Yogyakarta” Dengan Metode *Motion Graphic*

Dosen Pembimbing : Bernadhed, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Yogyakarta, 21 Oktober 2021

Yang Menyatakan,

Meterai Asli



Ramadhan Tri Nur Wahyudi

HALAMAN MOTTO

“Meniru adalah sebuah tindakan bodoh dan bunuh diri”

-Ilham Novantyo-

“Jangan memilih untuk diam dalam satu keadaan, cobalah untuk melangkah dan berkembang walaupun sulit untuk dilalui”

“Jadikan masa lalu mu sebagai pelajaran atau evaluasi, untuk masa depan yang lebih baik lagi”

-Danar Tejo Waskitho-

“Alur cerita dan plot twist tuhan tidaklah satu pun yang bisa tau, sebagai manusia, kita hanya bisa mensyukuri dan mengihklaskan”

“sejatinya dalam hidup hanyalah mengumpulkan kata pernah, jadi berapa banyak kata pernah yang sudah kita ceritakan”

-Ramadhan Tri Nur Wahyudi-

“Tujuan Pendidikan itu untuk mempertajam kecerdasan, memperkukuh kemauan serta memperhalus perasaan”

(TAN MALAKA)

-Dhika Aji Praditya -

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan hidayah Nya sehingga tugas akhir ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya dan atas dukungan dan doa dari orang-orang tercinta, akhirnya tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan Bahagia saya haturkan rasa syukur dan terima kasih saya kepada :

1. Ayah saya yang saya cintai Bapak Prasetyo Nusantoro dan ibu saya yang saya cintai ibu Siti Zumaroh, Serta keluarga besar saya yang saya sayangi, yang selalu memberikan dukungan, motivasi, semangat dan doa dalam pengerjaan tugas akhir ini.
2. Bapak Bernadhed M.Kom yang telah memberikan segala ilmu dan pengalaman dalam membimbing pengerjaan tugas akhir kami.
3. Bapak Imanudin Aziz Kepala bidang Parkir Dinas Perhubungan Kota Yogyakarta yang telah memberikan lampu hijau dalam pembuatan tugas ini.
4. Partner tugas akhir saya yang sudah memberikan waktu dan usaha Danar Tedjo , Dhika Aji, dan Ramadhan Tri Nur Wahyudi sehingga tugas akhir ini bisa terselesaikan.
5. Teman-teman 18 D3 TI 02 yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
6. Teman-teman kelas konsentrasi animasi yang telah rela memberi ilmu dan banyak sekali kesulitan sehingga bisa diselesaikan.

Ilham Novantyo

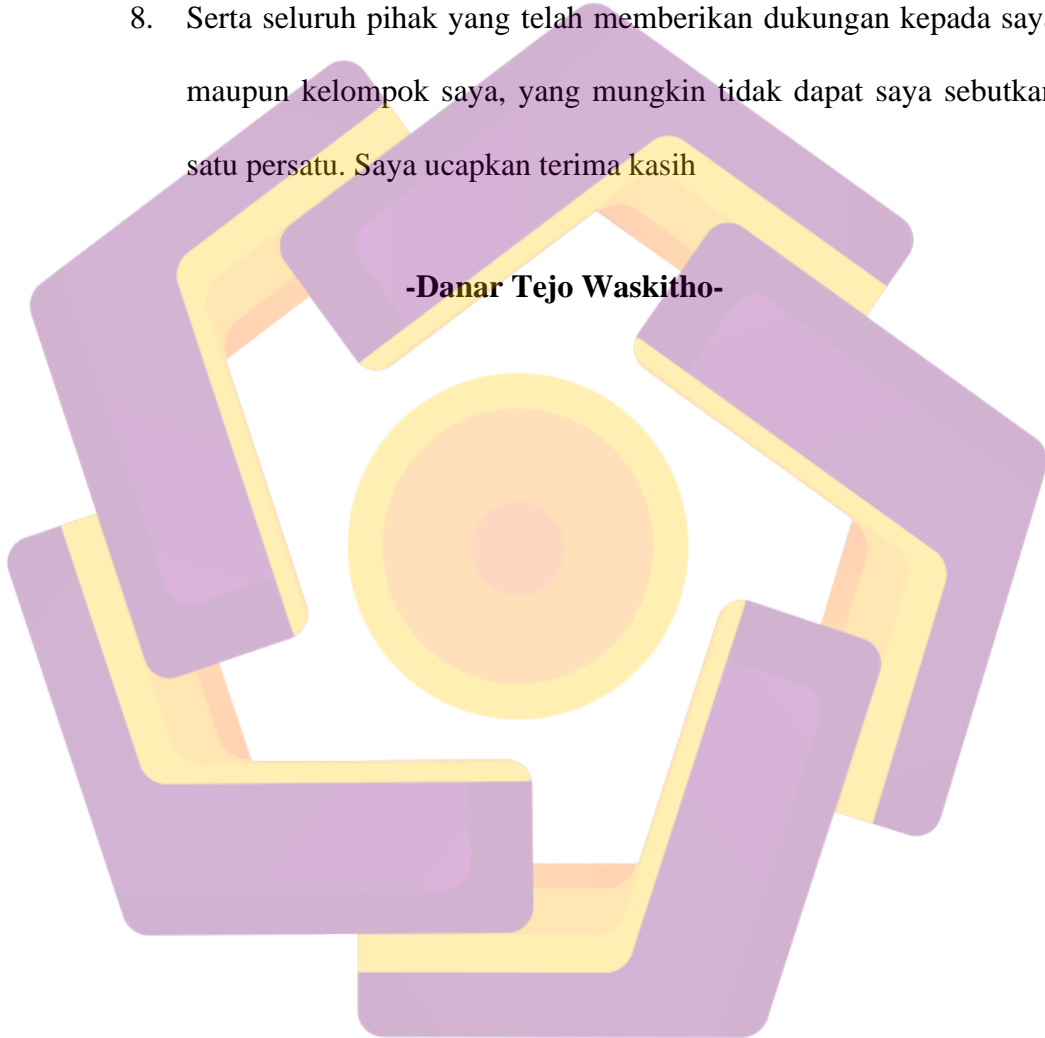
HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur ke hadirat Allah S.W.T yang selalu memberikan rahmat dan hidayah Nya, sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Adapun Tugas Akhir ini dipersembahkan kepada pihak-pihak yang berjasa dan memberikan motivasi yang luar biasa kepada saya, mereka antara lain adalah :

1. Kedua orang tua kandung saya tercinta Bapak Wijianto dan Ibu Yamtini, kedua orang tua angkat saya tercinta Bapak Didik Haryanto dan Ibu Dwi Mulyati, Kakak saya tercinta Mas Prasekti Nanda Galih Waskitho, adik saya tercinta Pandu Pamungkas Cahyo Waskitho dan seluruh keluarga besar saya yang selalu memberikan support kepada saya dalam pengerjaan tugas akhir ini.
2. Bapak Bernadhed M.Kom yang telah sabar membimbing kami sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan maksimal
3. Bapak Imanudin Aziz selaku Kepala Bidang Parkir Dinas Perhubungan Kota Yogyakarta yang telah menyetujui pembuatan Tugas Akhir ini
4. Teman kelompok pengerjaan tugas akhir ini yang selalu memberi saran dan masukan jika ada kesalahan, dan selalu bersemangat dalam mengerjakan Tugas Akhir ini
5. Seluruh teman-teman D3 TI dari TI 01 sampai TI 03 yang selalu memberi semangat dan dukungan.

6. Teman-teman kelas Animasi yang selalu memberikan semangat dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini
7. Teman-teman Ruwed Production dan keluarga besar futsal Sweet Family yang selalu memberikan support.
8. Serta seluruh pihak yang telah memberikan dukungan kepada saya maupun kelompok saya, yang mungkin tidak dapat saya sebutkan satu persatu. Saya ucapkan terima kasih

-Danar Tejo Waskitho-



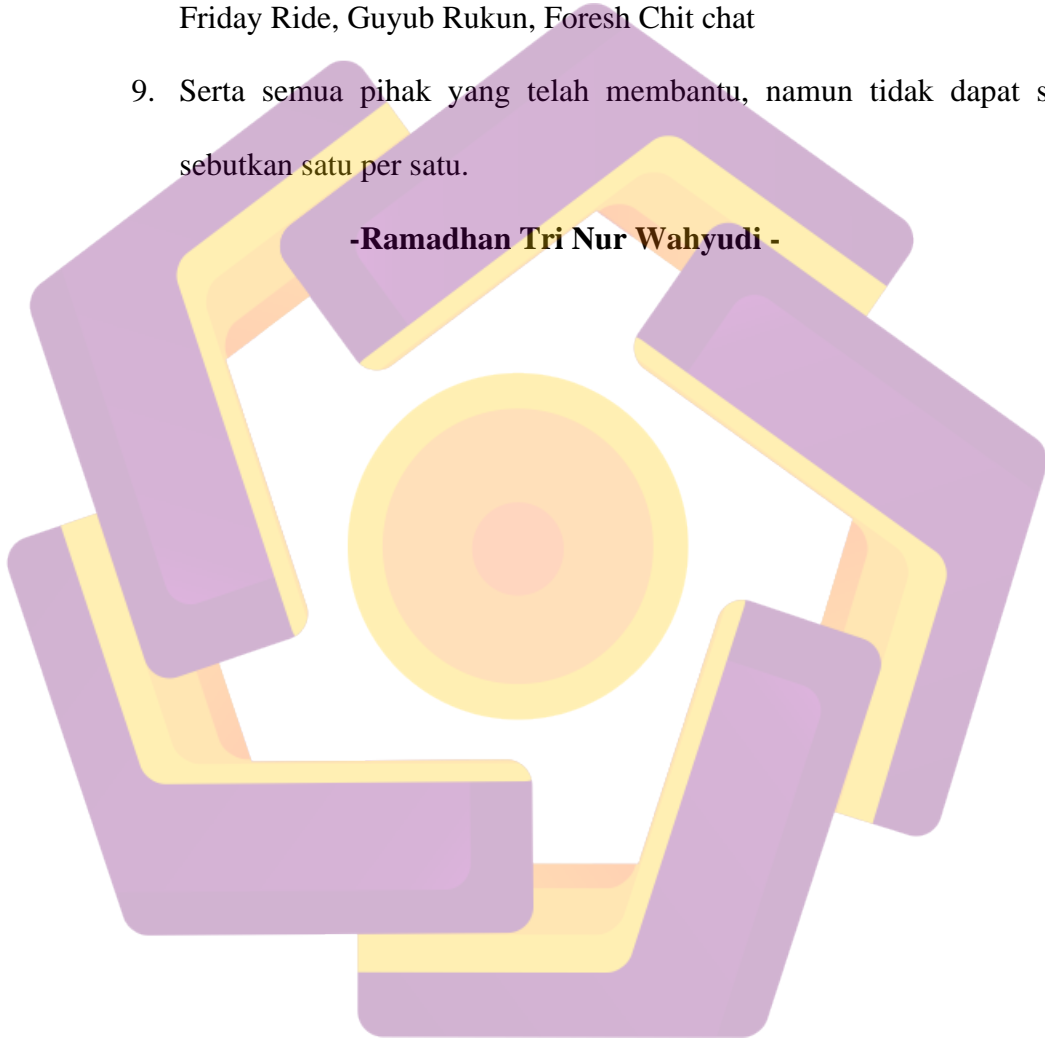
HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan hidayah Nya sehingga tugas akhir ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya dan atas dukungan dan doa dari orang-orang tercinta, akhirnya tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan Bahagia saya haturkan rasa syukur dan terima kasih saya kepada :

1. Ayah saya yang saya cintai Bapak Rasiman dan ibu saya yang saya cintai ibu Sumartini, Serta keluarga besar saya yang saya sayangi, yang selalu memberikan dukungan, motivasi, semangat dalam pengerjaan tugas akhir ini.
2. Bapak Bernadhed M.Kom yang telah memberikan segala ilmu dan pengalaman dalam membimbing pengerjaan tugas akhir kami.
3. Bapak Imanudin Aziz Kepala bidang Parkir Dinas Perhubungan Kota Yogyakarta yang telah memberikan lampu hijau dalam pembuatan tugas ini.
4. Partner tugas akhir saya Ilham Novantyo yang sudah memberikan waktu dan usaha, Danar Tedjo yang sudah memberikan banyak ilmunya, Dhika Aji yang memberikan banyak pengalaman sehingga tugas akhir ini bisa terselesaikan
5. Teman-teman 18 D3 TI 02 yang selalu memberikan dukungan dan semangat
6. Teman-teman kelas konsentrasi animasi yang telah rela memberi ilmu dan banyak sekali kesulitan sehingga bisa diselesaikan

7. Teman- teman dari kampung halaman yang selalu memberikan bantuan logistic ataupun memberi semangat sehingga bisa selesainya tugas akhir.
8. Grub whatshap yang tergabung didalamnya Punklima acara, Jogja Friday Ride, Guyub Rukun, Foresh Chit chat
9. Serta semua pihak yang telah membantu, namun tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

-Ramadhan Tri Nur Wahyudi -



HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah S.W.T atas rahmat dan hidayah NYA, sehingga Tugas Akhir ini bisa dipersembahkan kepada pihak-pihak yang berjasa dan memberikan motivasi yang luar biasa kepada penulis.

Dalam masa berlangsungnya penelitian maupun penulisan, Penulis selalu memperoleh semangat dan dorongan, serta semangat dari beberapa pihak. Maka dari itu penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada pihak-pihak yang ikut berperan langsung. Terutama kepada Yth. Bapak Bernadhed, M.Kom, selaku dosen pembimbing dalam penelitian dan penulisan Tugas Akhir ini. Kemudian kata Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada beberapa pihak yang bersangkutan, antara lain :

1. Yth. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Yth. Ibu Krisnawati, S.Si, MT, Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Yth. Bapak Barka Satya, M.Kom, selaku PLT Ketua Program Studi D3 Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Yth. Bapak Bernadhed, M.Kom, Selaku Dosen Pembimbing
5. Yth. Bapak Imanudin Aziz, SE, Selaku Kepala Seksi Pembinaan dan Pengembangan Perparkiran Dinas Perhubungan Kota Yogyakarta
6. Seluruh Staff dan Karyawan Pembinaan dan Pengembangan Perparkiran Dinas Perhubungan Kota Yogyakarta
7. Kepada orangtua yang telah memberi semangat dan doa kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Semua teman-teman D3 Teknik Informatika 01 angkatan 2018
9. Serta semua pihak yang telah membantu, namun tidak dapat disebutkan satu persatu.

-Dhika Aji Praditya –

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrohim... ..

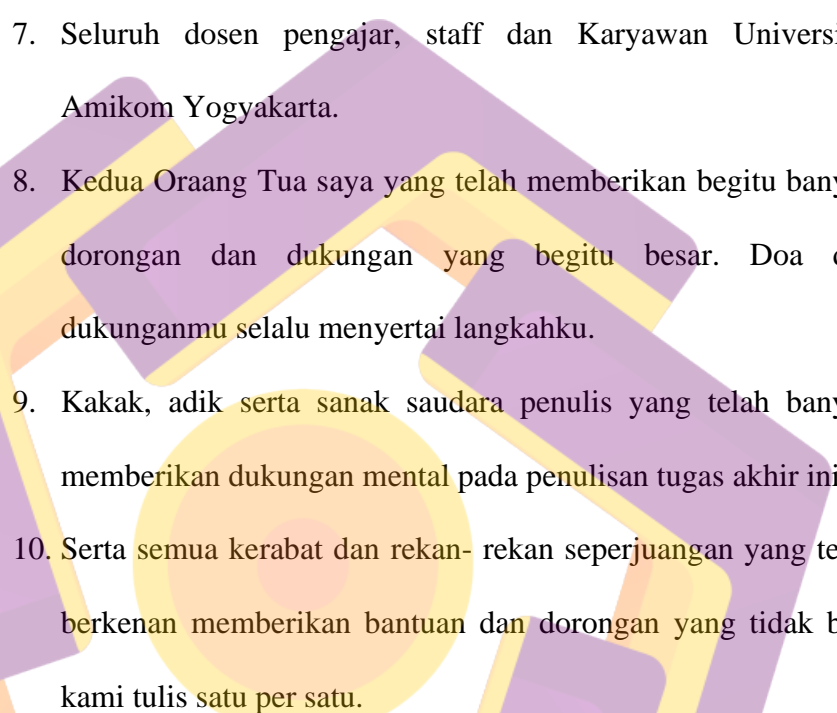
Alhamdulillah. Dengan mengucap rasa puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul Perencanaan Dan Pembuatan Animasi 2D "Penertiban Parkir Liar Di Kota Yogyakarta"

Dengan Metode Motion Graphics. Tugas ini dibuat dengan tujuan memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada jenjang Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan Laporan ini tidak sedikit kesulitan dan hambatan yang dialami penulis, baik dalam segi isi, penulisan maupun kata-katanya yang dialami penulis, baik dalam segi isi, penulisan maupun kata-katanya yang tidak tersusun secara baik, namun berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak artinya Laporan Kerja Praktek ini dapat diselesaikan.

Dengan hati yang tulus dan ikhlas, penulis ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih serta penghargaan yang tak terhingga sedalam- dalamnya kepada yang terhormat :

1. Yth. Bapak Prof.,Dr.,M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Yth. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Yth. Bapak Barka Satya, M.Kom Selaku PLT Ketua Program Studi D3 Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Bernadhed, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing sekaligus menjadi motivator.

- 
5. Bapak Imanudin Aziz selaku pimpinan Bidang Parkir Dinas Perhubungan Kota Yogyakarta beserta jajarannya.
 6. Para dosen penguji yang bersedia menguji dan memberikan nilai dengan bijaksana.
 7. Seluruh dosen pengajar, staff dan Karyawan Universitas Amikom Yogyakarta.
 8. Kedua Orang Tua saya yang telah memberikan begitu banyak dorongan dan dukungan yang begitu besar. Doa dan dukungannya selalu menyertai langkahku.
 9. Kakak, adik serta sanak saudara penulis yang telah banyak memberikan dukungan mental pada penulisan tugas akhir ini.
 10. Serta semua kerabat dan rekan- rekan seperjuangan yang telah berkenan memberikan bantuan dan dorongan yang tidak bisa kami tulis satu per satu.

Pada proses penulisan Tugas Akhir ini, penulis sadar bahwa masih Terdapat kesalahan dan kekurangan. Untuk itu penulis memohon maaf yang sebesar – besarnya atas hal tersebut.

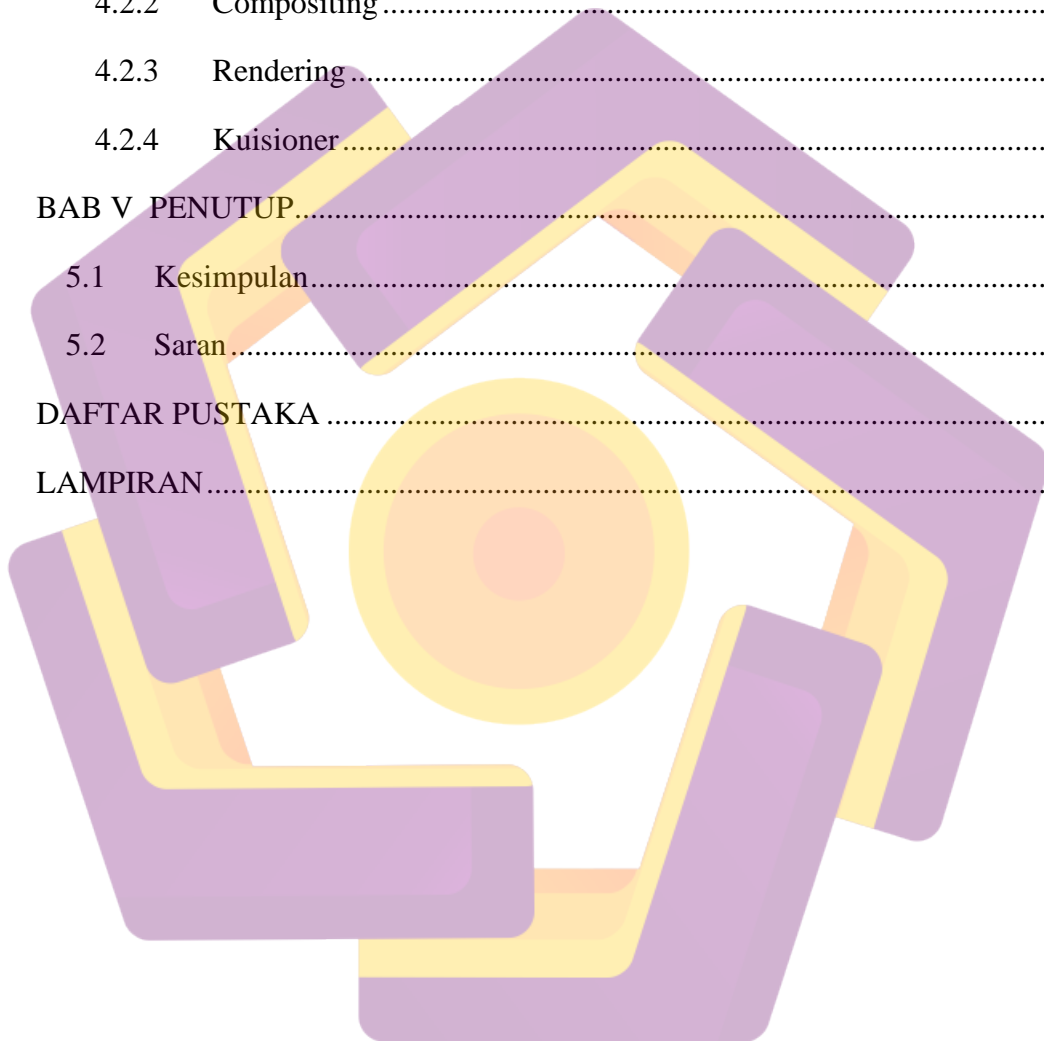
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR TABEL.....	xxi
INTISARI.....	xxii
ABSTRACT.....	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Proyek	1
1.2 Tujuan Penelitian.....	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4

1.6.2	Metode Perancangan	5
1.6.3	Metode Produksi	5
I.1.1	Tahap Pra-Produksi.....	5
I.1.2	Tahap Produksi	6
I.1.3	Tahap Pasca-Produksi	6
1.6.4	Metode Pengembangan	6
1.7	Sistematika Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....		8
2.1	Referensi.....	8
2.2	Multimedia	11
2.3	Sejarah Multimedia	12
2.4	Unsur Sistem Multimedia [14]	12
2.5	Animasi	15
2.6	Sejarah Animasi [16].....	16
2.7	Jenis Animasi [13].....	16
2.8	Teknik Animasi [17]	21
2.9	Motion Graphic Animation[18].....	22
2.10	Produksi [19]	22
2.11	Pasca Produksi.....	23
2.12	Prinsip dalam Animasi [20].....	23
2.13	Sinematografi [21].....	31
2.13.1	Jenis Shoot	31
2.13.2	Camera Angles	32
2.13.3	Camera Movement.....	34
2.14	Parkir Liar.....	35

2.15	Iklan Layanan Masyarakat	35
2.16	Kategori Iklan Layanan Masyarakat [26].....	36
2.17	Fungsi Iklan Layanan Masyarakat [25].....	37
2.18	Kuisoner	37
BAB III TINJAUAN UMUM.....		39
3.1	Deskripsi Singkat Objek.....	39
3.2	Struktur Organisasi.....	39
3.3	Visi Dan Misi	40
3.3.1	Visi.....	40
3.3.2	Misi	40
3.4	Metode Pengumpulan Data	41
3.4.1	Metode Observasi.....	41
3.4.2	Metode Wawancara.....	41
3.5	Analisis Permasalahan.....	41
3.6	Solusi Yang Diusulkan.....	42
3.7	Analisis Kebutuhan Sistem	42
3.7.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	42
3.7.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	42
3.8	Kebutuhan Perangkat Keras	42
3.9	Kebutuhan Perangkat Lunak	44
3.10	Kebutuhan Brainware.....	45
3.11	Perancangan Animasi	48
3.11.1	Pra Produksi	48
BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN.....		57
4.1	Tahap Produksi.....	57

4.1.1	Pembuatan Karakter	57
4.1.2	Pembuatan Background dan Material	58
4.2	Tahap Pasca Produksi.....	64
4.2.1	Animating.....	64
4.2.2	Compositing	69
4.2.3	Rendering	73
4.2.4	Kuisisioner.....	74
BAB V PENUTUP.....		78
5.1	Kesimpulan.....	78
5.2	Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA		80
LAMPIRAN.....		82

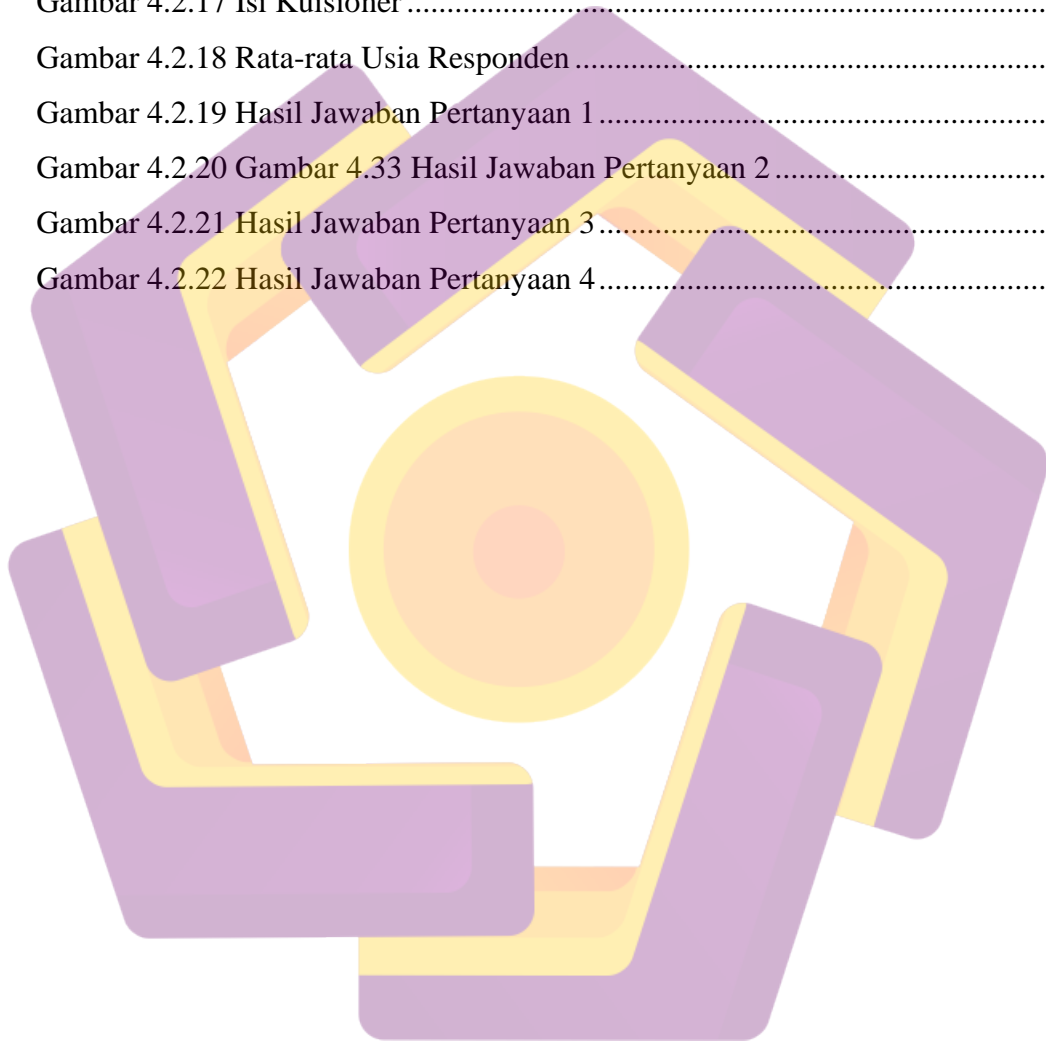


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.4.1 Unsur Multimedia Teks.....	12
Gambar 2.4.2 Unsur Multimedia Gambar.....	13
Gambar 2.4.3 Unsur Multimedia Suara	13
Gambar 2.4.4 Unsur Multimedia Video.....	14
Gambar 2.4.5 Unsur Multimedia Animasi.....	15
Gambar 2.7.1 Jenis Animasi Sell	17
Gambar 2.7.2 Jenis Animasi Frame	17
Gambar 2.7.3 Jenis Animasi Sprite.....	18
Gambar 2.7.4 Jenis Animasi Lintasan.....	18
Gambar 2.7.5 Jenis Animasi Spline.....	19
Gambar 2.7.6 Jenis Animasi Vektor	19
Gambar 2.7.7 Animasi Karakter	20
Gambar 2.7.8 Jenis Animasi Computational.....	20
Gambar 2.7.9 Jenis Animasi Morphing	21
Gambar 2.12.1 Contoh Prinsip Animasi Squash And Strech.....	24
Gambar 2.12.2 Contoh Prinsip Animasi Solid Drawing.....	25
Gambar 2.12.3 Contoh Prinsip Animasi Timing	25
Gambar 2.12.4 Contoh Prinsip Animasi Staging.....	26
Gambar 2.12.5 Contoh Prinsip Animasi Arc	27
Gambar 2.12.6 Contoh Prinsip Animasi Appeal.....	27
Gambar 2.12.7 Contoh Prinsip Animasi Secondary Action	28
Gambar 2.12.8 Contoh Prinsip Animasi Slow In And Slow Out	29
Gambar 2.12.9 Contoh Prinsip Animasi Follow Through And Overlapping Action	29
Gambar 2.12.10 Contoh Prinsip Animasi Anticipation	30
Gambar 2.12.11 Contoh Prinsip Animasi Straight Ahead And Pose To Pose.....	30
Gambar 2.12.12 Contoh Prinsip Animasi Exaggeration	31
Gambar 3.2.1 Struktur Organisasi Dinas Perhubungan Kota Yogyakarta.....	40
Gambar 3.11.1 Gambar Karakter Kepala Dishub	49
\Gambar 3.11.2 Gambar Karakter Petugas Dishub Bagas	49

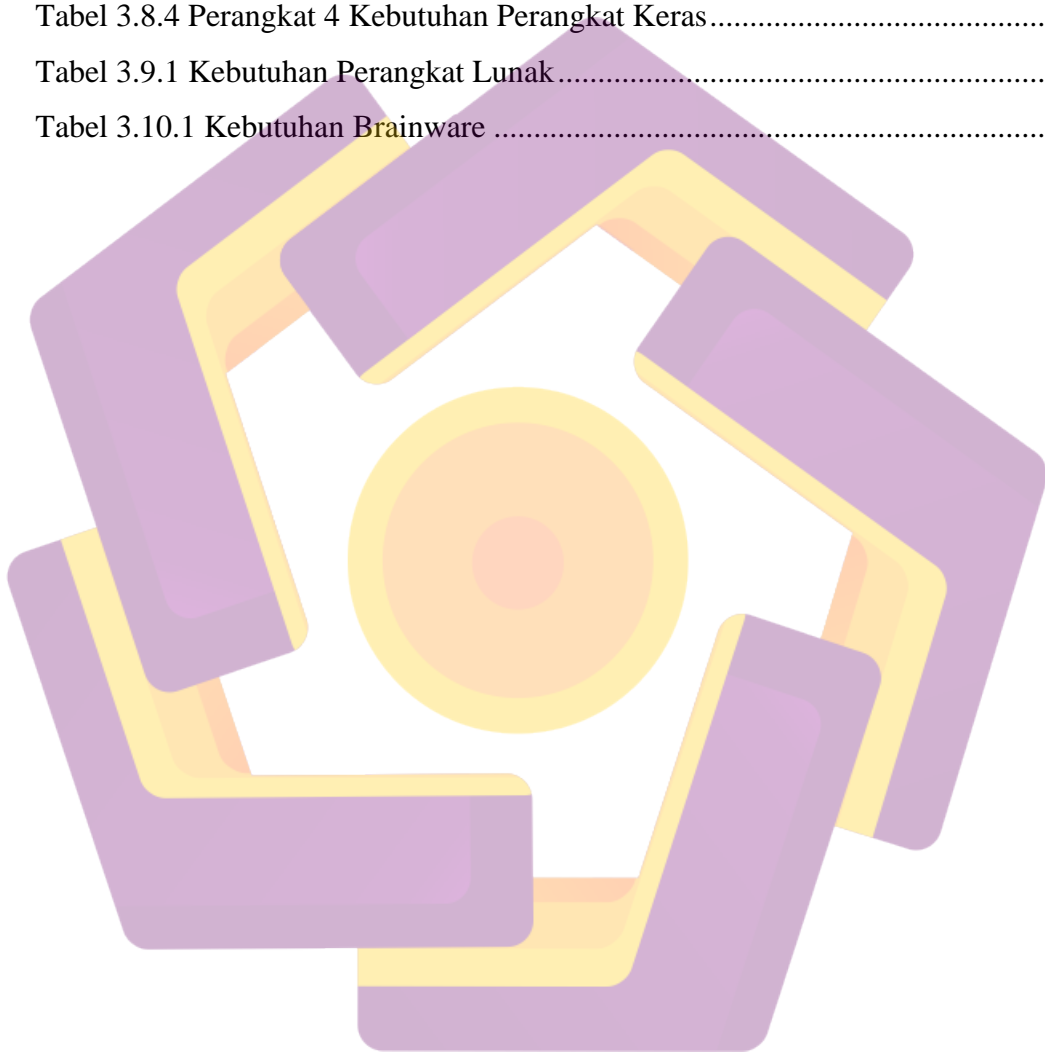
Gambar 3.11.3 Gambar Karakter Petugas Dishub Wisnu.....	50
Gambar 3.11.4 Cuplikan Screenplay	51
Gambar 3.11.5 Storyboard	55
Gambar 3.11.6 Gambar Alur Penelitian.....	56
Gambar 4.1.1 Proses Pembuatan Salah Satu Karakter.....	57
Gambar 4.1.2 Proses Pembuatan Salah Satu Karakter.....	58
Gambar 4.1.3 Proses Pembuatan Salah Satu Karakter.....	58
Gambar 4.1.4 Lembar Kerja Adobe Photoshop	59
Gambar 4.1.5 Hasil import gambar yang selanjutnya akan dilakukan proses <i>tracing</i>	59
Gambar 4.1.6 Hasil jadi background jalan pasar kembang.....	60
Gambar 4.1.7 Hasil import gambar yang selanjutnya akan dilakukan proses <i>tracing</i>	60
Gambar 4.1.8 Hasil jadi background tempat parkir umum Abu Bakar Ali	61
Gambar 4.1.9 Hasil jadi background tempat parkir umum Ngabean.....	61
Gambar 4.1.10 Hasil jadi background halte bus Trans Jogja.....	62
Gambar 4.1.11 Hasil jadi background di depan sebuah toko.....	62
Gambar 4.1.12 Hasil import gambar Jalan Malioboro yang selanjutnya akan dilakukan proses <i>tracing</i>	63
Gambar 4.1.13 Hasil jadi background Jalan Malioboro	63
Gambar 4.2.1 Tampilan Pengaturan Komposisi Animasi.....	64
Gambar 4.2.2 Tampilan Plugin Animation Composer.....	65
Gambar 4.2.3 Tampilan Plugin AEJuice Manager	65
Gambar 4.2.4 Gambar Proses Penyesuaian Keyframe.....	66
Gambar 4.2.5 Memilih Layer Sebelum Penambahan Plugin.....	66
Gambar 4.2.6 Memilih Plugin.....	67
Gambar 4.2.7 Memilih Layer Teks	68
Gambar 4.2.8 Memilih Plugin.....	68
Gambar 4.2.9 Hasil Animating Logo dan Teks	69
Gambar 4.2.10 Pengaturan Untuk Pembuatan Projek.....	70
Gambar 4.2.11 Tampilan Lembar Kerja Baru	70

Gambar 4.2.12 Pengaturan Sequence Baru.....	71
Gambar 4.2.13 Tampilan Import File Animasi.....	71
Gambar 4.2.14 Mengatur Tata Letak Video	72
Gambar 4.2.15 Penambahan Audio	72
Gambar 4.2.16 Proses Rendering.....	73
Gambar 4.2.17 Isi Kuisisioner	74
Gambar 4.2.18 Rata-rata Usia Responden	75
Gambar 4.2.19 Hasil Jawaban Pertanyaan 1	75
Gambar 4.2.20 Gambar 4.33 Hasil Jawaban Pertanyaan 2	76
Gambar 4.2.21 Hasil Jawaban Pertanyaan 3	76
Gambar 4.2.22 Hasil Jawaban Pertanyaan 4.....	77



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.1 Tabel Perbandingan Hasil Penelitian	9
Tabel 3.8.1 Perangkat 1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	42
Tabel 3.8.2 Perangkat 2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	43
Tabel 3.8.3 Perangkat 3 Kebutuhan Perangkat Keras.....	43
Tabel 3.8.4 Perangkat 4 Kebutuhan Perangkat Keras.....	44
Tabel 3.9.1 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	45
Tabel 3.10.1 Kebutuhan Brainware	47



INTISARI

Parkir liar masih menjadi salah satu masalah utama di Indonesia terutama di Kota Yogyakarta. Penyebab parkir liar karena kesadaran masyarakat untuk parkir di tempat khusus parkir masih kurang. Pada kesempatan ini penulis berkerja sama dengan Dinas Perhubungan Kota Yogyakarta untuk membuat animasi iklan layanan masyarakat berjudul “Penertiban Parkir Liar Di Kota Yogyakarta” dengan menggunakan teknik *motion graphic*.

Pada animasi, metode *Motion Graphic* adalah media audio visual yang menggabungkan *seni film dan desain grafis* dengan memasukan elemen-elemen yang berbeda seperti *ilustrasi, tipografi, fotografi, video dan musik* yang dibuat dengan menggunakan teknik animasi 2D maupun 3D. Teknik ini digunakan karena mudah diterima dan dipahami oleh masyarakat.

Hasil dari pembahasan ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan animasi 2D sebagai media edukasi untuk “Penertiban Parkir Liar Di Kota Yogyakarta” lebih mudah di pahami oleh masyarakat dan dapat menyampaikan Informasi secara efektif dan efisien.

Kata Kunci : animasi, motion graphic, parkir liar, iklan layanan masyarakat.

ABSTRACT

Illegal parking is still one of the main problems in Indonesia, especially in the city of Yogyakarta. The cause of illegal parking is because public awareness to park in special parking spaces is still lacking. On this occasion, the author collaborates with the Yogyakarta City Transportation Service to create an animated public service advertisement entitled "Regulatory Illegal Parking in the City of Yogyakarta" using motion graphic techniques.

In animation, the Motion Graphic method is an audio-visual media that combines film art and graphic design by incorporating different elements such as illustrations, typography, photography, video and music made using 2D and 3D animation techniques. This technique is used because it is easily accepted and understood by the public.

The results of this discussion can be concluded that the use of 2D animation as an educational medium for "Controlling Illegal Parking in the City of Yogyakarta" is easier for the public to understand and can convey information effectively and efficiently.

Keywords: *animation, motion graphic, illegal parking, public service advertisement.*

