

## PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT “TERTIB LALU-LINTAS” BERBASIS ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI DITLANTAS POLDA DIY

Arief Prabowo, Mei P. Kurniawan

STMIK AMIKOM Yogyakarta  
email : mei.kurniawan@amikom.ac.id

### **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 services, orderly traffic, 2D animation*

### **Pendahuluan**

Lalu lintas di Indonesia semakin hari semakin maju. Karena Seiring dengan meningkatnya pertumbuhan ekonomi maka penghasilan dan daya beli masyarakat juga meningkat sehingga dapat dimaklumi jika belakangan ini jumlah kendaraan bermotor semakin banyak melintas di jalan raya. Di samping itu juga masyarakat sebagai pengguna jalan raya harus mentaati aturan-aturan hukum berlalu lintas yang mengaturnya. Kesadaran masyarakat akan timbul jika adanya suatu tindakan tegas dari instansi terkait terhadap pelanggaran-pelanggaran tersebut. Melalui aturan-aturan hukum berlalu lintas ini maka ketertiban berlalu lintas di dalam kehidupan masyarakat dapat terwujud.

Pada saat ini berbagai macam tindak pelanggaran lalu-lintas semakin banyak terjadi, hal tersebut mengakibatkan meningkatnya angka kecelakaan yang terjadi di jalan raya. Berdasarkan data yang di peroleh dari Ditlantas POLDA DIY, menunjukkan bahwa angka kecelakaan dan pelanggaran lalu lintas di Yogyakarta tergolong cukup tinggi.

### **Tinjauan Pustaka**

#### **1. Pengertian Multimedia**

Multimedia adalah sebuah media yang menggabungkan berbagai jenis media lain, misalnya penggabungan visual dan auditory.<sup>1</sup> Multimedia merupakan hal yang selalu ada dalam kehidupan sekarang ini, untuk itu perlu mengetahui definisi dari multimedia.

#### **2. Animasi**

##### **a. Pengertian**

Kata animasi diambil dari kata “ANIMATION” to ANIMATE dan dengan artinya kurang lebih adalah hidup atau menghidupkan. Hampir segala macam benda atau obyek mati yang ada di bumi. Jadi kurang lebih definisinya adalah menghidupkan segala macam benda atau obyek mati sehingga seolah-olah hidup saat di nikmati. Arti hidup disini bukan berarti memberikan nyawa yang merupakan Hak dari Tuhan, akan tetapi karena animasi itu adalah ilusi sebuah kehidupan walaupun sekarang ini pengertian animasi telah melebar hingga memiliki pengertian segala sesuatu yang mempunyai elemen gerak namun sekali lagi elemen gerak animasi adalah ilusi.

##### **b. Jenis**

- 1) Stop Motion  
jenis animasi ini sering menggunakan clay (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Teknik stop motion animasi pertama kali di temukan oleh stuart Blakton pada tahun 1906; yaitu dengan menggambar ekspresi wajah sebuah tokoh kartun pada papan tulis, diambil gambarnya dengan still camera, kemudian dihapus untuk menggambar ekspresi wajah selanjutnya. Teknik stop-motion animasi ini sering digunakan dalam visual effect untuk film – film di era tahun 50-60-an.
- 2) 2D  
Animasi 2D adalah animasi yang memiliki dimensi panjang (X) dan lebar (Y).

Animasi yang paling akrab dengan keseharian kita, biasa juga disebut dengan animasi kartun.

3) 3D

Animasi 3D dapat di definisikan sebagai animasi yang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang (point of view), dengan memiliki panjang (X), lebar (Y) dan memiliki dimensi kedalaman / volume (Z).

### 3. Fungsi dan Tujuan Iklan

1) Informasi

Iklan dibuat bersifat informatif akan keberadaan isu yang diangkat. Agar masyarakat dapat mengetahui dampak dan fakta yang sebenarnya akan isu yang diangkat.

2) Persuasi

Iklan harus dibuat sedemikian rupa menarik perhatian serta minat melakukan sugesti maupun anjuran yang diiklankan.

3) Pengingat

Iklan layanan masyarakat sebenarnya hanya menekankan diri akan isu yang telah ada dan berfungsi sebagai sebuah alat pengingat agar masyarakat ingat dan melakukan sesuatu akan hal tersebut.

### 4. Iklan Layanan Masyarakat

Iklan Layanan Masyarakat (bahasa Inggris: Public Service Ad atau disingkat PSA) merupakan iklan yang bersifat non-profit. Umumnya iklan ini bertujuan memberikan informasi dan berperan serta pada masyarakat dalam rangka mengajak masyarakat berpartisipasi, bersikap positif terhadap pesan yang disampaikan. Contoh iklan ini misalnya iklan keluarga berencana, iklan anti narkoba, tertib lalu lintas, hemat energi, menjaga lingkungan, dan sebagainya.

Iklan layanan masyarakat berfungsi untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan sebuah isu yang sedang terjadi dan harus ditanggulangi. Dikarenakan iklan layanan masyarakat merupakan salah satu bentuk iklan, maka fungsi dan tujuan periklanan mencakup fungsi dan tujuan iklan layanan masyarakat.

### 5. Kriteria Iklan Layanan Masyarakat

Menurut dewan periklanan di Amerika Serikat yang mensponsori ILM ada beberapa kriteria yang digunakan untuk menentukan sebuah iklan tertentu merupakan iklan layanan masyarakat atau bukan.

- 1) Tidak komersil (contoh: iklan pemakaian helm dalam berkendara)
- 2) Tidak bersifat keagamaan.
- 3) Tidak bersifat politis.
- 4) Berwawasan nasional
- 5) Diperuntukkan untuk semua lapisan masyarakat.

6) Diajukan oleh organisasi yang telah diakui dan diterima.

7) Dapat diiklankan.

8) Mempunyai dampak dan kepentingan tinggi sehingga patut memperoleh dukungan media lokal maupun nasional.

### Metode Penelitian

Penelitian menggunakan kuisioner terhadap 20 orang yang diminta untuk melihat iklan. Hasil kuisioner berupa angka penilaian.

### Hasil dan Pembahasan

#### 1. Pra Produksi.

##### a. Ide Cerita

Ide cerita muncul dari pengalaman pribadi penulis saat berada di jalan raya yang sering melihat para pengendara motor melakukan pelanggaran lalu lintas, terutama melanggar rambu lalu-lintas.

##### b. Tema

Kegiatan yang dilakukan setelah mendapat ide adalah penentuan tema. dalam perancangan iklan layanan masyarakat ini, penulis mengambil tema "pelanggaran berbuah petaka".

##### c. Logline

Logline adalah plot yang dituangkan dalam sedikit mungkin kata-kata yang digunakan dalam menyusun cerita. Cara mudah penulisan logline adalah sangat seringnya cerita dimulai dengan dua kata "Bagaimana Jika?" dan untuk membangun cerita ditambahkan dua kata lagi yaitu "dan kemudian".

##### d. Sinopsis

Sinopsis merupakan gambaran keseluruhan cerita kasar dari cerita film atau iklan.

##### e. Treatment

Treatment merupakan sebuah uraian mengenai segala urutan kejadian yang tampak di layar TV/Video

##### f. Diagram Scene

Diagram scene akan membantu dalam perancangan sebuah naskah. Dengan membuat diagram scene, penulis akan dengan mudah mengetahui struktur cerita dari awal sampai mengakhiri cerita dengan jelas dan cepat untuk menyelesaikan.

##### g. Pembuatan Karakter

Membuat sebuah Film atau iklan kartun tidak lepas adanya tokoh atau peran yang dimainkan, maka dibutuhkan suatu karakter tokoh yang nantinya akan dimasukkan dalam cerita, jika pada sinetron disebut dengan casting.

#### **h. Pembuatan Sketsa Background**

Background merupakan lokasi dan setting dimana animasi itu berada. Background dapat dibuat secara sederhana atau kompleks sesuai keinginan. background yang baik harus memperhatikan detail, termasuk perspektif dan lighting yang disesuaikan dengan situasi pada sebuah adegan.

#### **i. Naskah**

Naskah merupakan rangkaian adegan yang dituliskan dalam bahasa teknis.

#### **j. Story board**

Storyboard adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah, dengan storyboard seseorang dapat menyampaikan ide cerita kepada orang lain dengan lebih mudah, karena dapat menggiring khayalan seseorang mengikuti gambar-gambar yang tersaji, sehingga menghasilkan persepsi yang sama pada ide cerita tersebut.

### **2. Produksi**

#### **a. Drawing**

Drawing atau menggambar merupakan tahap awal dari proses produksi iklan layanan masyarakat ini, dalam menggambar penulis menggunakan 2 cara, yaitu menggambar manual menggunakan media kertas dan menggambar langsung pada dokumen adobe flash menggunakan pen tool dan line tool.

#### **b. Gambar Key**

Gambar key adalah sebuah awal dari bentuk animasi dalam frame. Gambar key digunakan sebagai patokan gambar untuk diteruskan ke dalam sebuah frame atau keyframe adegan dan gerakan selanjutnya.

#### **c. Inbetween**

Inbetween adalah frame yang melengkapi dari frame gambar key sehingga nantinya akan terbentuk suatu urutan gerakan yang lebih halus.

#### **d. Line Test**

Line test adalah proses memeriksa garis-garis pada gambar yang belum stabil atau inconsistent dan memastikan tidak ada frame yang kurang dari sebuah animasi kartun.

#### **e. Scanning**

Proses scanning adalah mentranfer gambar manual tersebut kedalam komputer atau digital dengan menggunakan scanner.

#### **f. Tracing**

Tracing file digunakan untuk mengubah gambar berformat bitmap ke bentuk vektor, yaitu ketika akan mewarnai atau mengedit gambar menggunakan adobe flash atau software pengolah vektor lainnya.

#### **g. Coloring**

Proses coloring atau pewarnaan dalam pembuatan ILM tertib lalu-lintas dilakukan secara digital menggunakan Adobe flash, karena semua gambar dalam animasi ini berbasis vektor.

#### **h. Timesheeting**

Proses ini dilakukan untuk mengatur frame pada animasi agar pergerakannya menjadi sesuai dengan yang diinginkan, yaitu bisa dengan menambah jumlah frame dan keyframe atau dengan cara meng-copy frame yang akan diatur pergerakannya kemudian mem-paste pada frame yang kosong atau blank keyframe.

#### **i. Penyusunan Animasi**

- 1) Animasi Motion Tween dan Motion Guide  
Motion Tween merupakan animasi yang dapat dilakukan dengan menggunakan Timeline dengan mengubah ukuran (scale), rotasi (rotation), dan posisi (location), sedangkan Motion Guide bisa dikatakan sebagai penunjuk arah dari sebuah gerakan yang dilakukan oleh Motion Tween.
- 2) Animasi Layer masking  
Dalam teknik ini, terdapat dua layer atau lebih, dimana layer yang paling depan memiliki objek yang berfungsi untuk menutupi objek pada layer-layer lain. Ketika dijalankan, objek penutup akan berbalik menjadi lubang, dimana objek-objek yang sebelumnya tertutup justru tidak akan menampilkan apa-apa, kecuali jika dilewati objek penutup.

#### **j. Rendering di Adobe Flash**

Setelah melalui berbagai macam proses, mulai dari drawing hingga penyusunan animasi telah selesai, maka tahap produksi yang terakhir adalah proses rendering pada animasi flash.

### **3. Pasca Produksi**

#### **a. Dubbing**

Dubbing atau pengisian suara yaitu proses mengisi narasi atau ilustrasi musik (background) ke dalam video.

#### **b. Editing**

- 1) Sound Editing  
Setelah proses perekaman suara dubbing telah selesai, selanjutnya memasuki tahap pengeditan suara menggunakan Adobe Soundbooth. pengeditan suara dilakukan untuk memperbaiki suara hasil perekaman, dan hal yang paling penting pada tahap ini adalah menghilangkan suara noise.
- 2) Video Editing

Tahap video editing merupakan proses menggabungkan semua video animasi dan mensinkronkan video tersebut dengan suara dubbing atau backsound yang kemudian di ekspor dalam media yang ditentukan.

#### c. Rendering

Rendering merupakan proses akhir dari keseluruhan proses pemodelan ataupun animasi komputer. Proses rendering terakhir dilakukan pada Adobe Premiere Pro CS3

#### d. Mastering

Mastering merupakan proses dimana data file yang telah jadi akan di- pindahkan ke dalam materi Kaset, VCD, DVD atau materi lainnya.

### 4. Uji Kelayakan

Uji Kelayakan terhadap video Iklan Layanan Masyarakat “Tertib Lalu-lintas “ menggunakan metode kuesioner yang dibagikan kepada 20 responden. Aspek penilaian terdiri dari aspek teknis ( pewarnaan, karakter, editing), Konsep dan ide cerita, kualitas video, kualitas suara, dan penyampaian pesan.

### 5. Hasil Kuisisioner

Berdasarkan hasil dari penilaian 20 responden melalui kuesioner, dapat diketahui dari rata – rata keseluruhan aspek penilaian menunjukkan bahwa video iklan “Tertib Lalu-lintas” dinilai “Baik” oleh para responden. Dengan rincian penilaian tertinggi terdapat pada Pesan sosial yang di sampaikan, sedangkan penilaian terendah terdapat pada kualitas suara.

## Kesimpulan dan Saran

### 1. Kesimpulan

- 1) Untuk membuat iklan animasi kartun harus melalui tiga tahapan, yaitu proses pra produksi, produksi, dan pasca produksi.
- 2) Pembuatan gambar background yang dilakukan secara digital dengan menggambar langsung pada dokumen Adobe flash dapat menghemat waktu dan biaya.
- 3) Semua gambar tokoh dan background dalam ILM “Tertib Lalu-lintas” berbasis vektor.

### 2. Saran

Saran yang diberikan pada masyarakat dan para pelanggan lalu lintas yaitu perlunya memiliki sikap kesadaran hukum berlalu lintas demi tercapainya kondisi aman, tertib, lancar dan selamat di dalam perjalanan. Selain itu aparat kepolisian juga harus tegas dalam memberikan sanksi kepada para pelanggan lalu lintas sesuai ketentuan Undang – undang lalu lintas yang berlaku.

## Daftar Pustaka

- [7] Aditya. 2009. Trik Dahsyat Menjadi Animator 3D Andal. Yogyakarta: Andi Publisher.
- [8] Afnarius, Surya. 2010. Perancangan Sistem, <http://edukasi.kompasiana.com/2010/05/03/perancangan-sistem/>, diakses tanggal 1 November 2012.
- [9] Anonim. 2008. Apa itu Multimedia, [http://www.satriamultimedia.com/artikel\\_apa\\_itu\\_multimedia.html](http://www.satriamultimedia.com/artikel_apa_itu_multimedia.html), diakses tanggal 29 Oktober 2012.
- [10] Binanto, Iwan. 2010. Multimedia Digital. Yogyakarta: Andi Publisher.
- [11] G. Djalle, Zaharuddin, Edi, P., & Desmana, D. 2007. 3D Animation Movie using 3D StudioMax. Bandung: Informatika.
- [12] MSV Animation. 2008. Modul Animasi Kartun: Pengenalan Film Animasi. Yogyakarta: STMIK AMIKOM.
- [13] Ranang, A.S., Basnendar, H., & Asmoro, N.P. 2010. Animasi Kartun: Dari Analog Sampai Digital. Jakarta: Indeks.
- [14] Soeherman, Bonie. dan Cipta, H. 2008. Membuat Sendiri Klip Animasi Multimedia. Jakarta: Elex Media.
- [15] Sofyan, A. Fatah dan Agus, P. 2008. Digital Multimedia: Animasi, Sound Editing, & Video Editing. Yogyakarta: Andi Offset.
- [16] Undang – Undang Republik Indonesia No.22 Tahun 2009. Lalu lintas dan Angkutan Jalan.
- [17] Wardoyo. 2012. Definisi, Tujuan dan Anggaran Periklanan, <http://id.shvoong.com/business-management/marketing/2291138-definisi-tujuan-dan-anggaran-periklanan/>, diakses tanggal 4 November 2012..

## Biodata Penulis

**Arief Pragowo**, adalah mahasiswa jurusan Teknik Informatika program Strata 1 STMIK AMIKOM Yogyakarta.

**Mei P. Kurniawan, M.Kom**, memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) dari Jurusan Sistem Informasi dan Magister Komputer (M.Kom) dari Program Magister Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta. Saat ini aktif sebagai dosen tetap di STMIK AMIKOM Yogyakarta