

# IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG TERTIB BERLALU LINTAS DI KOTA RANGKAS BITUNG DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE PREMIERE DAN ADOBE AFTER EFFECT

<sup>1)</sup>*Thoha Nurhardian*, <sup>2)</sup>*Riyan Ferdiansyah*, <sup>3)</sup>*Saleh Dwiyatno*  
 Program Studi Sistem Komputer – Universitas Serang Raya

[thoha.nurhardian@gmail.com](mailto:thoha.nurhardian@gmail.com)<sup>1)</sup>, [riyan\\_ferdiansyah@rocketmail.com](mailto:riyan_ferdiansyah@rocketmail.com)<sup>2)</sup>, [salehdwiyatno@gmail.com](mailto:salehdwiyatno@gmail.com)<sup>3)</sup>

**Abstrak** - Kurang sadarnya dalam berlalulintas memang masih butuh kerjasama yang baik antara pihak Kepolisian Lalu lintas dengan masyarakat sekitar . Banyak pengendara yang masih belum cukup umur sudah mengendarai kendaraan bermotor baik roda dua maupun roda empat. Kecerobohan pengendara dalam berkendara dengan tidak menggunakan helm, memarkir kendaraan sembarangan, dan kurang mematuhi peraturan lalulintas. Kurangnya penyampaian iklan yang interaktif menjadikan masyarakat sulit untuk mengetahui dan mengerti akan pentingnya tata tertib berlalulintas. Terkait hal ini diperlukannya sebuah iklan layanan masyarakat yang komunikatif. Upaya yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah membuat iklan layanan masyarakat berbasis multimedia. Penelitian di lakukan dengan tujuan terciptanya sebuah iklan layanan masyarakat berbasis animasi multimedia dengan menggunakan beberapa aplikasi yaitu aplikasi adobe premiere dan adobe after effect dalam bentuk video yang mudah dipahami oleh masyarakat di kota Rangkasbitung yang dapat diterapkan sebagai kebutuhan Instansi media informasi tambahan di kesatuan Satlantas Polres Lebak. Penelitian dilakukan di Kota Rangkasbitung, Populasi dalam penelitian ini, seluruh masyarakat kota Rangkasbitung. Penayangan iklan layanan masyarakat berbasis animasi multimedia berjalan dengan baik dan sesuai sasaran audience yang dituju di kantor SATPAS SIM Polres Lebak, Cafe Wisma Sugri, dan Samsat Lebak.

**Kata kunci** : Iklan, Multimedia, Adobe Premiere, Adobe After Effect

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan multimedia dari tahun ke tahun sangat pesat. Pada awalnya multimedia hanya mencakup media yang menjadi konsumsi indra penglihatan (gambar diam, teks, gambar gerak video, dan gambar gerak rekaan atau animasi), dan konsumsi indra pendengaran (suara). Perkembangan multimedia mencakup juga kinetik (gerak) dan bau yang merupakan konsumsi indra penciuman. Multimedia mulai memasukan unsur kinetik sejak diaplikasikan pada pertunjukan film 3D (3dimensi) yang digabungkan dengan gerakan pada kursi tempat duduk penonton.

Menurut Munir (2013 : 1) dijelaskan:

Multimedia juga memiliki peran yang penting dalam berbagai bidang diantaranya Iklan. Bidang periklanan yang efektif dan interaktif. Iklan digunakan untuk menawarkan produk dan informasi kepada konsumen. Iklan bisa berbentuk teks atau audio yang dilengkapi video. Iklan tersebut dapat dilengkapi animasi seperti gambar kartun dua dimensi atau tiga dimensi dengan perangkat lunak yang tersedia. Pembuatan iklan berbasis multimedia dapat dilakukan dengan komputer melalui cara pemodelan, pembuatan animasi teks dan gambar serta suara dengan menggunakan aplikasi yang paling umum seperti adobe premiere dan after effect.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh penulis, banyak pengguna kendaraan bermotor saat ini sering kali mengundang kecelakaan yang diakibatkan salah satunya adalah kesalahan dari manusia yaitu kurang kesadaran dalam menaati rambu-rambu lalu lintas. Sering kali manusia terburu-buru dalam mengambil sikap dan perilaku yang mengakibatkan kerugian selain yang dialami dirinya sendiri juga dialami oleh orang lain.

Kurang sadarnya dalam berlalu lintas salah satunya di kota Rangkasbitung, khususnya yang ada di Kabupaten Lebak, memang masih butuh kerja sama yang baik antara pihak Kepolisian Lalu lintas dengan masyarakat sekitar. Banyak pengendara yang masih belum cukup umur sudah mengendarai kendaraan bermotor baik roda dua maupun roda empat. Kecerobohan pengendara dalam berkendara dengan tidak memakai helm, memarkir kendaraan sembarangan, dan kurang mematuhi peraturan lalu lintas.

Kesalahan-kesalahan di atas sering di lakukan oleh pengendara bermotor di kota Rangkasbitung, baik oleh pengendara yang sudah cukup umur maupun anak-anak yang masih di bawah pengawasan orang tua. Diperlukannya suatu tindakan yang dapat menyadarkan masyarakat kota Rangkasbitung untuk sadar akan pentingnya keselamatan dalam berlalu lintas.

Untuk menyikapi permasalahan di atas diperlukan sebuah iklan layanan masyarakat berbasis multimedia dengan menggunakan aplikasi yang dapat meningkatkan pengetahuan tentang tata tertib berlalu lintas. Sebuah aplikasi yang digunakan dalam pembuatan iklan layanan masyarakat dapat menjadikan iklan tersebut lebih hidup dan komunikatif dalam penyampainnya kepada masyarakat luar. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan iklan layanan masyarakat dalam penelitian ini adalah aplikasi *adobe premiere* dan *adobe after effect*.

### 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat di identifikasikan suatu permasalahan sebagai berikut :

1. Memberitahukan tentang peraturan tata tertib berlalu lintas kepada masyarakat di Rangkasbitung.
2. Membuat iklan layanan masyarakat tentang tertib berlalu lintas di Rangkasbitung dengan menggunakan adobe premiere dan adobe after effect.

3. Iklan layanan masyarakat berjalan dengan baik dan sesuai dengan sasaran kepada masyarakat di kota Rangkasbitung.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini sangat diperlukan, karena keterbatasan pengetahuan, kemampuan, waktu, dan biaya yang ada pada peneliti. Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Cara memberitahukan tentang peraturan tata tertib berlalu lintas kepada masyarakat di Rangkasbitung.
2. Cara membuat iklan layanan masyarakat tentang tertib berlalu lintas di Rangkasbitung dengan menggunakan adobe premiere dan adobe after effect.
3. Cara agar iklan layanan masyarakat berjalan dengan baik dan sesuai dengan sasaran kepada masyarakat di kota Rangkasbitung.

### 1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah dan batasan masalah yang telah dikemukakan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara memberitahukan tentang peraturan tata tertib berlalu lintas kepada masyarakat di Rangkasbitung?
2. Bagaimana cara membuat iklan layanan masyarakat tentang tertib berlalu lintas di Rangkasbitung dengan menggunakan adobe premiere dan adobe after effect?
3. Bagaimana cara agar iklan layanan masyarakat berjalan dengan baik dan sesuai dengan sasaran kepada masyarakat di kota Rangkasbitung?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang akan diteliti, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan cara memberitahukan tentang peraturan tata tertib berlalu lintas kepada masyarakat di Rangkasbitung.
2. Mendeskripsikan cara membuat iklan layanan masyarakat tentang tertib berlalu lintas di Rangkasbitung dengan menggunakan adobe premiere dan adobe after effect.
3. Mendeskripsikan cara agar iklan layanan masyarakat berjalan dengan baik dan sesuai dengan sasaran kepada masyarakat di kota Rangkasbitung.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, baik secara teoritis maupun praktik. Adapun manfaat penelitian yang diharapkan adalah sebagai berikut :

- a. Mengembangkan ilmu tentang cara membuat iklan layanan masyarakat tentang tata tertib berlalulintas di Rangkasbitung dengan menggunakan adobe premiere dan adobe after effect.
- b. Bagi penulis, dapat memahami proses-proses dalam pembuatan iklan layanan masyarakat tentang tertib berlalulintas di Rangkasbitung dengan menggunakan adobe premiere dan adobe after effect.
- b. Bagi pembaca, dapat menjadi pengenalan iklan layanan masyarakat tentang tata tertib berlalulintas di Rangkasbitung dengan menggunakan adobe premiere dan adobe after effect.

### 1.7 Metode Penelitian

Dalam pembuatan skripsi ini penulis menggunakan metode penelitian sebagai berikut

- a. Metode Wawancara. Metode pengumpulan data dimana penulis mengajukan pertanyaan secara langsung maupun lisan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan permasalahan yang diambil.
- b. Metode Observasi. Metode observasi dimana penulis mengadakan pengamatan secara langsung di lokasi pelaksanaan penelitian ini.
- c. Metode Kepustakaan. Metode Pengumpulan data dimana penulis mempelajari berbagai buku-buku, tutorial-tutorial dan segala materi yang berkaitan dengan proses produksi yang dapat diperoleh di perpustakaan maupun *file-file* dari internet.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Profil Satlantas Polres Lebak

#### 2.1.1 Kasat Lantas

1. Kasat Lantas Adalah Pelaksanaan Utama Pada Tingkat Polres Yang Bertugas Menyelenggarakan Dan Membina Fungsi Lalu Lintas Kepolisian, Yang Meliputi, Penjagaan, Pengaturan, Pengawasan Dan Patroli, Pendidikan Masyarakat Dan Rekayasa Lalu Lintas, Registrasi Dan Identifikasi Pengemudi / Kendaraan Bermotor, Penyidikan Kecelakaan Lalu Lintas Dan Penegakkan Hukum Dibidang Lalu Lintas, Guna Memelihara Keamanan, Keselamatan, Ketertiban Dan Kelancaraan Lalu Lintas;
2. Kasat Lantas Adalah Pejabat Pembantu Kapolres Yang Wajib Berupaya Menjamin Terlaksananya Kegiatan Sesuai Mekanisme, Prosedur Dan Petunjuk Teknis, Serta Terwujudnya Kinerja Optimal Dalam Pelaksanaan Fungsinya;
3. Melaksanakan Pemantauan Dan Pengawasan Serta Tindakan Korektif, Baik Terhadap Bawahannya Maupun Pejabat / Personel Lainnya Yang Terkait Dalam Lingkup Tugasnya ;
4. Penyelenggaraan Pembinaan Fungsi Lalu Lintas Meliputi : Gakkum Lantas, Dikyasa Lantas, Regident Kendaraan Bermotor Dan Pengemudi, Penyidikan Laka Lantas;
5. Menyelenggarakan Pembinaan Pelaksanaan Giat Rutin Satuan Lalu Lintas

Kasat Lantas Bertanggung Jawab Atas Pelaksanaan Tugas Kewajibannya Kepada Kapolres Dan Dalam Pelaksanaan Tugas Sehari-Hari Dibawah Kendali Waka Polres, Kasat Lantas Dalam Melaksanakan Tugas Kewajibannya Dibantu Oleh

#### 2.1.2 Kaur Bin Ops Sat Lantas

1. Menyelenggarakan Dan Melaksanakan Pembinaan Kepada Setiap Unit Sat Lantas;
2. Merumuskan Dan Mengembangkan Prosedur Dan Tata Cara Kerja Bagi Pelaksanaan Fungsi Lantas;
3. Memberikan Bimbingan Teknis Atas Pelaksanaan Tugas Dan Mengawasi Setiap Unit Pada Fungsi Lantas;
4. Mengarahkan Pelaksanaan Tugas Baik Yang Rutin Maupun Yang Khusus Pada Masing-Masing Unit;
5. Menyiapkan Program Termasuk Rencana Pelaksanaan Operasi Khusus Fungsi Lantas;
6. Melaksanakan Pengkajian Masalah-Masalah Yang Berkaitan Dengan Bidang Operasional Fungsi Lantas;
7. Mengatur Pengelolaan / Penanganan Tahanan Dan Barbuk Dalam Perkara Peleanggaran Dan Kecelakaan Lantas;

8. Menyelenggarakan Kegiatan Pengumpulan, Pengelolaan Dan Penyajian Data / Informasi Yang Berkaitan Dengan Aspek Pembinaan Dan Pelaksanaan Kejadiannya;
  9. Mewakili Kasat Lantas Apabila Berhalangan Melaksanakan Tugas Kewajibannya.  
Kepala Urusan Pembinaan Dan Operasional Binops Dalam Melaksanakan Tugas Dan Kewajibannya Bertanggung Jawab Kepada Kasat Lantas.
- 2.1.3 Kaur Mintu Sat Lantas
1. Kaur Mintu Bertugas Membantu Kasat Lantas Menyelenggarakan Dan Melaksanakan Urusan Administrasi, Urusan Ketatausahaan Dan Urusan Dalam Termasuk Pelayanan Keuangan Sat Lantas;
  2. Merumuskan Dan Mengembangkan Prosedur Administrasi Dan Ketatausahaan;
  3. Melaksanakan Urusan Rumah Tangga Kantor Dan Surat Menyurat Meliputi Surat Masuk, Surat Keluar, Ekspedisi, Kearsipan Dan Dokumentasi;
  4. Mengatur Penyelenggaraan Dukungan Administrasi Dan Urusan Keuangan Yang Meliputi Perencanaan, Pemanfaatan, Pembukuan, Dan Pertanggung Jawaban Anggaran Rutin;
  5. Menyelenggarakan Administrasi Anggaran Dan Administrasi Personil ;
  6. Dalam Melaksanakan Tugas Dan Kewajibannya Kaur Bin Ops Dibantu Bamin Dan Banum;
  7. Menyelenggarakan Administrasi Anggaran Dan Administrasi Personil Termasuk Administrasi Penyidikan Perkara Laka Lantas;  
Kepala Urusan Administrasi Dan Ketatausahaan Dalam Melaksanakan Tugas Dan Kewajibannya Bertanggung Jawab Kepada Kasat Lantas.
- 2.1.4 Kanit Turjawali Sat Lantas
1. Kanit Patroli Bertugas Membantu Kasat Lantas Merencanakan / Menyelenggarakan Fungsi Lantas Polres Meliputi Pengaturan, Penjagaan, Pengawasan, Dan Patroli Lalu Lintas Serta Menilai, Mempertimbangkan Situasi Lantas Pada Saat Tertentu;
  2. Kanit Patroli Bertugas Membantu Kasat Lantas Merencanakan / Menyelenggarakan Fungsi Lantas Polres Meliputi Pengaturan, Penjagaan, Pengawasan, Dan Patroli Lalu Lintas Serta Menilai, Mempertimbangkan Situasi Lantas Pada Saat Tertentu;
  3. Melaksanakan Tptkp Kecelakaan Lalu Lintas Dan Perkara Tindak Pidana Lain Yang Terjadi Di Jalan /Ditemukan;
  4. Memberikan Bimbingan Dan Penyuluhan Kepada Masyarakat Pengguna / Pemakai Jalan Untuk Ikut Bertanggung Jawab Di Bidang Lalu Lintas Guna Terciptanya Kamtibmas Lantas;
  5. Melaksanakan Kajian Masalah Lalu Lintas Tentang Kemacetan, Pelanggaran Dan Laka Lantas.
- 2.1.5 Kanit Dikyasa Sat Lantas
1. Kanit Dikyasa Bertugas Membantu Kasat Lantas Untuk Menyelenggarakan / Membina Fungsi Lalu Lintas Kepolisian Pendidikan Masyarakat Dan Rekayasa Lalu Lintas;
  2. Merencanakan / Menyelenggarakan Giat Fungsi Lantas Polres Yang Meliputi Pengendalian Lalu Lintas Termasuk Pengaturan / Penertiban Parker, Menilai Dan Mempertimbangkan Situasi Lalu Lintas Terutama Pada Saat-Saat Dan Lokasi-Lokasi Tertentu;
3. Memberi Bimbingan Dan Penyuluhan Terhadap Masyarakat Umum Atau Warga Masyarakat Umum Atau Pun Warga Masyarakat Yang Secara Langsung Atau Tidak Langsung Ikut Bertanggung Jawab Di Bidang Lalu Lintas Khususnya Pemakaian Jalan Umum, Untuk Menumbuhkan Pengertian, Dukungan Dan Pengikutsertaannya Guna Keselamatan, Ketertiban Dan Kelancaran Lalu Lintas;
4. Melaksanakan Pengkajian Segala Permasalahan Dalam Bidang Perekayasa / Keteknikan Lalu Lintas, Kemacetan, Pelanggaran Dan Kecelakaan Lalu Lintas.
- 2.1.6 Kanit Laka Sat Lantas
1. Kanit Laka Lantas Membantu Kasat Lantas Menyelenggarakan / Membina Fungsi Lalu Lintas Kepolisian, Bidang Penyidikan Kecelakaan Lalu Lintas Dan Penegakan Hukum Dibidang Lalu Lintas Guna Memelihara Keamanan, Keselamatan, Ketertiban Dan Kelancaran Lalu Lintas;
  2. Merencanakan / Menyelenggarakan Giat Fungsi Lantas Polres Yang Meliputi Pengendalian Lalu Lintas Termasuk Pengaturan / Penertiban Parkir, Menilai Dan Mempertimbangkan Situasi Lalu Lintas Terutama Pada Saat-Saat Dan Lokasi-Lokasi Tertentu;
  3. Penjagaan Lalu Lintas Baik Dalam Rangka Kegiatan Pengawasan Lalu Lintas Rutin Maupun Razia / Pemeriksaan Dalam Rangka Pelaksanaan Operasi Khusus;
  4. Patroli Lantas Guna Pengawasan Situasi Lalu Lintas, Mencegah, Mencari, Menemukan, Menyergap, Mengejar Dan Menindak Pelanggaran Lalu Lintas Serta Mencegah Serta Mengatasi Kemacetan Lalu Lintas;
  5. Melaksanakan Tindakan Pertama Di Tempat Kejadian Perkara Baik Yang Meyangkut Perkara-Perkara Lalu Lintas Atau Perkara-Perkara Tindakan Lain Yang Terjadi Di Jalan Atau Yang Ditemukan;
  6. Memberikan Bimbingan Dan Penyuluhan Terhadap Masyarakat Umum Atau Warga Masyarakat Yang Secara Langsung Atau Tidak Langsung Ikut Bertanggung Jawab Dibiidang Lalu Lintas Khususnya Pemakaian Jalan Umum, Untuk Menumbuhkan Pengertian, Dukungan Dan Pengikutsertaannya Guna Menciptakan Kamtibmas Lantas;
  7. Melaksanakan Pengkajian Segala Permasalahan Dalam Bidang Perekayasa / Keteknikan Lalu Lintas, Kecelakaan, Kemacetan Dan Pelanggaran Lalu Lintas;
- 2.1.7 Kanit Regident
1. Kanit Regident Bertugas Membantu Kasat Lantas Untuk Menyelenggarakan/Membina Fungsi Lalu Lintas Kepolisian Registrasi Dan Identifikasi Kendaraan Bermotor;
  2. Menerima Dan Meneliti Permohonan Anggota Masyarakat Untuk Memperoleh Sim, Stnk Dan Bpkb;
  3. Melakukan Berbagai Upaya Untuk Menjamin Bahwa Sarana Identifikasi Yang Akan Diterbitkannya Baik Langsung Maupun Melalui Satuan Atasannya Dapat Dipertanggung Jawabkan Secara Formal Maupun Materil;

4. Melakukan Pengujian Terhadap Pengetahuan Dan Keterampilan Pemohon Sim Untuk Menjamin Kebenaran / Ketepatan Materil Atas Surat Ijin Yang Diterbitkannya;
5. Memberikan Sim, Stnk, Dan Bpkb Untuk Keperluan Pemohon Yang Memenuhi Persyaratan Baik Yang Diterbitkan Sendiri Maupun Dari Satuan Atasannya;
6. Melaksanakan Kegiatan Administrasi Keuangan Hasil Penyelenggaraan Kegiatan Registrasi / Identifikasi;
7. Kepala Unit Registrasi Dan Identifikasi Pengemudi Dan Kendaraan Bermotor (Kanit Regident) Bertanggung Jawab Atas Pelaksanaan Tugas Dan Kewajibannya Kepada Kasat Lantas.

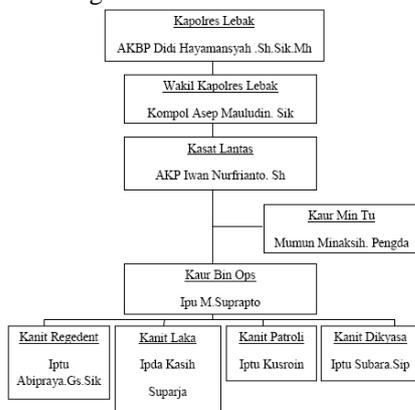
2.1.8 Visi

Dengan pelayanan yang ramah sopan dan professional bertekad menjadi pelindung pengayom dan pelayan masyarakat dan siap menegakan supremasi hukum secara prosedur, professional dan proporsional untuk mewujudkan perasaan yang aman bagi masyarakat

2.1.9 Misi

1. Menjalin kemitraan dengan masyarakat guna mendapatkan informasi yang positif.
2. Melayani masyarakat dan setiap saat ada ditengah-tengah masyarakat bila terjadi kasus pidana.
3. Meningkatkan keamanan melalui penegakan hukum dan menciptakan rasa aman kepada masyarakat.
4. Menjamin tegaknya supremasi hukum dan hak asasi manusia.
5. Bertekad mewujudkan transparansi hukum dalam penanganan perkara pidana secara cepat, murah dan profesional.

2.1.10 Stuktur Organisasi



Gambar Struktur Organisasi Satlantas Polres Lebak

2.3 Dasar Teori

2.3.1 Konsep Dasar Iklan

Liliweri (2011) menjelaskan mengenai tentang iklan yaitu:

Iklan merupakan salah satu bentuk komunikasi yang bertujuan untuk mempersuasi para pendengar, pemirsa, dan pembaca agar mereka memutuskan untuk melakukan tindakan tertentu.

Menurut Haspari (2010:36) dijelaskan bahwa:

Iklan merupakan suatu bentuk pesan tentang suatu produk atau jasa yang disampaikan lewat suatu media, baik cetak maupun elektronik yang ditunjukkan kepada sebagai atau seluruh masyarakat.

2.3.2 Konsep Dasar Lalu Lintas

Lalu lintas di dalam Undang-undang No 22 tahun 2009 didefinisikan sebagai gerak Kendaraan dan orang di

Ruang Lalu Lintas Jalan, sedang yang dimaksud dengan Ruang Lalu Lintas Jalan adalah prasarana yang diperuntukkan bagi gerak pindah Kendaraan, orang, atau barang yang berupa Jalan dan fasilitas pendukung.

Pemerintah mempunyai tujuan untuk mewujudkan lalu lintas dan angkutan jalan yang selamat, aman, cepat, lancar, tertib dan teratur, nyaman dan efisien melalui manajemen lalu lintas dan rekayasa lalu lintas.

Tata cara berlalu lintas di jalan diatur dengan peraturan perundangan menyangkut arah lalu lintas, prioritas menggunakan jalan, lajur lalu lintas, jalur lalu lintas dan pengendalian arus di persimpangan.

Ada tiga komponen terjadinya lalu lintas yaitu manusia sebagai pengguna, kendaraan dan jalan yang saling berinteraksi dalam pergerakan kendaraan yang memenuhi persyaratan kelaikan dikemudikan oleh pengemudi mengikuti aturan lalu lintas yang ditetapkan berdasarkan peraturan perundangan yang menyangkut lalu lintas dan angkutan jalan melalui jalan yang memenuhi persyaratan geometrik.

1. Manusia sebagai pengguna dapat berperan sebagai pengemudi atau pejalan kaki yang dalam keadaan normal mempunyai kemampuan dan kesiagaan yang berbeda-beda (waktu reaksi, konsentrasi dll). Perbedaan-perbedaan tersebut masih dipengaruhi oleh keadaan fisik dan psikologi, umur serta jenis kelamin dan pengaruh-pengaruh luar seperti cuaca, penerangan/lampu jalan dan tata ruang.
2. Kendaraan digunakan oleh pengemudi mempunyai karakteristik yang berkaitan dengan kecepatan, percepatan, perlambatan, dimensi dan muatan yang membutuhkan ruang lalu lintas yang secukupnya untuk bisa bermanuver dalam lalu lintas.
3. Jalan merupakan lintasan yang direncanakan untuk dilalui kendaraan bermotor maupun kendaraan tidak bermotor termasuk pejalan kaki. Jalan tersebut direncanakan untuk mampu mengalirkan aliran lalu lintas dengan lancar dan mampu mendukung beban muatan sumbu kendaraan serta aman, sehingga dapat meredam angka kecelakaan lalu-lintas.

Tidak dapat dipungkiri kehadiran Undang-undang Nomor 22 Tahun 2009 sering membuat masyarakat seakan berparadigma bahwa Undang-undang tersebut dibuat hanya sebagai ajang untuk para penegak hukum dimana dalam hal ini adalah Polantas untuk mencari uang, padahal yang namanya hukum dibuat untuk mengatur umat manusia. Siap tidak siap, mau atau tidak mau masyarakat dihadapkan dengan peraturan yang memaksa sehingga masyarakat yang dulunya masih enggan menggunakan helm sekarang diwajibkan untuk memakai helm standard nasional. Aturan dibuat tidak lain untuk kepentingan manusia, hanya saja masyarakat kurang memahami seperti apa isi dan maksud dari Undang-undang tersebut. Hukum dapat berjalan dengan baik jika tiga hal berikut berjalan dengan baik pula,

1. Aturan (Undang-undang),
2. Aparat,
3. Masyarakat.

Jika salah satu dari tiga hal tersebut tidak berjalan dengan baik, maka jangan harap hukum yang dicita-citakan akan terwujud.

Selain itu banyak juga sepeda motor bodong bermotor tidak dilengkapi dengan surat-surat. Padahal jika nanti

sepeda motor yang digunakannya hilang, bagaimana aparat penyidik menindaklanjuti kasus jika surat-surat tidak ada.

### 2.3.3 Komponen Dasar Multimedia

Menurut Munir (2013:16) “Multimedia merupakan cara berkomunikasi satu sama lain. Misalkan dalam hal mengirim dan menerima informasi, kini lebih efektif dilakukan dan lebih mudah dipahami”. Penggunaan multimedia terbagi berbagai jenis media (teks, suara, grafik, animasi dan video) untuk menyampaikan informasi, kemudian ditambahkan elemen atau komponen interaktif.

Adapun komponen multimedia menurut Munir (2013:17) antara lain:

1. Teks adalah suatu kombinasi huruf yang membentuk suatu kata atau kalimat yang menjelaskan suatu maksud atau materi pembelajaran yang dapat dipahami oleh orang yang membacanya. Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia. Penggunaan teks pada multimedia perlu memperhatikan penggunaan jenis huruf, ukuran huruf, dan *style* hurufnya (warna, *bold*, *italic*).

Media text merupakan media yang paling mudah disimpan, diedit, dan sedikit penggunaan memori untuk menyimpannya.

Jenis media text :

1. Plain Text merupakan jenis text yang paling dasar, berbentuk kode ASCII. Plain text tidak terenkripsi maupun informasi yang di-embed di dalamnya.
2. Rich Format Text atau mungkin kita lebih populer dengan rich text format (RTF) merupakan sekumpulan text yang telah diformat. Karena telah diformat, RTF mampu menampilkan teks-teks dengan format sederhana, seperti huruf tebal, huruf miring, paragraf, dan lain-lain. 25
3. Hyper Text diperkenalkan oleh Ted Nelson pada tahun 1965. Beberapa keunggulan hyper text:
  - a) Bersifat linking. Dokumen satu mempunyai hubungan dengan dokumen yang lain
  - b) Non linear. Kita bisa berpindah-pindah dari halaman satu ke halaman lain dengan sesuka hati.

Dua contoh hyper text yang sangat populer saat ini:

#### HTML

Hyper text markup language, kegunaannya:

1. control tampilan web
2. mendukung link
3. mampu menambah *object*

#### XML

Extensible markup language, kegunaannya:

1. Sederhana dan terstruktur
2. Cepat dan *portable*
3. Mudah di-*maintenance*
4. Gambar (graphics)

Gambar menjadi salah satu yang termasuk dalam multimedia karena manusia cenderung lebih mudah menangkap maksud suatu informasi melalui gambar (penglihatan) daripada menggunakan text (kata).

Ada dua jenis media gambar, yaitu yang berbasis vector dan berbasis bitmap.

1. Vector. Gambar yang berbasis vector merupakan gambar yang menggunakan rumus-rumus matematika

sebagai dasar untuk menampilkan gambar. Gambar dibentuk dari beberapa point. Dari beberapa point tersebut, diterapkan rumus-rumus matematika yang dapat diterjemahkan menjadi gambar. Karena berbasis vector, ketika dizoom, gambar tidak rusak, karena gambar hanya rumus-rumus matematika yang variabelnya dapat diubah-ubah. Kekurangan dari gambar yang berbasis vector yaitu gambar yang dihasilkan tidak bisa sangat realistis. Sedangkan kelebihan dibandingkan dengan bitmap, yaitu ukuran file yang relatif kecil, karena hanya menyimpan data point dan rumus. Contoh file gambar berbasis *vector* yang terkenal adalah cdr (*file corel draw*).

2. Bitmap. Gambar bitmap adalah gambar yang didasarkan dari representasi bit-bit yang membentuk *pixel* (*picture element*) dan warna. Kualitas gambar bitmap bergantung pada resolusi dan ketajaman warna. Resolusi merupakan ukuran panjang dan lebar suatu gambar, biasanya dinyatakan dalam ukuran pixel. Setiap pixel mengandung informasi warna. Informasi warna tiap pixel inilah yang biasanya menentukan kualitas suatu gambar. Secara garis besar dan referensi Konsep dasar multimedia terdiri atas video dan audio, yang akan dijelaskan dalam penulisan dibawah ini :

Audio berarti “suara” atau “reproduksi suara”. Dalam ilmu fisika, suara adalah bentuk energi yang dikenal sebagai *energi akustik*. Secara khusus, mengacu pada rentang frekuensi yang dapat dideteksi oleh telinga manusia – sekitar 20Hz to 20kHz. Frekuensi 20Hz merupakan nada suara terendah (*bassiest*) yang kita bisa dengar, dan 20kHz merupakan nada tertinggi yang kita bisa dengar. Audio juga berarti system system perkaman atau penangkapan suara, sambungan transmisi pembawa bunyi , amplifier dan lain-lain.

Format Audio :

AAC = Advance audio codec

MP3

WMA = Windows Media Audio

Ogg

Real-audio

Wav

Pada proses transmisi data audio terjadi 2 system yaitu *encoder* dan *decode*, *encoder* dimana sebelum dikirim suatu audio itu di *compress* dan *decoder* itu dimana suatu audio setelah diterima di tampilkan ke komputer dengan *file* asli tanpa kompress.

Video : Merupakan sekumpulan gambar Mati atau tidak bergerak yang dibaca secara berurutan sehingga bias kelihatan seperti berjalan, kualitas video diukur dari FPS atau frame per second, dimana 60fps itu berarti ada pembacaan 60 gambar dalam 1 sec, Semakin besar ukuran fps suatu video semakin bagus dan halus video itu bergerak.

Format video

Analog => NTSC dan PAL

Digital => Mpg, Mp4, Mkv, Avi, WMV

### 2.3.4 Konsep Dasar Animasi

Animasi menurut Munir (2013: 3017) “adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah *frame*. Suatu *Frame* terdiri dari satu gambar”. Jika susunan gambar tersebut ditampilkan

bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak. Animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar. Bisa pula animasi diartikan sebagai tampilan cepat dari urutan gambar 2-D atau karya seni 3-D atau posisi model untuk menciptakan sebuah ilusi gerak.

Manfaat dan keuntungan animasi dalam multimedia diantaranya :

1. Menunjukkan objek dengan ide (misalnya efek gravitasi pada suatu objek).
2. Menjelaskan konsep yang sulit (misalnya penyerapan makanan kedalam aliran darah atau bagaimana elektron bergerak untuk menghasilkan arus listrik).
3. Menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkrit (misalnya menjelaskan tegangan arus bolak balik dengan bantuan animasi grafik sinus yang bergerak).
4. Menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural (misalnya cara melukis suatu segitiga sama sisi dengan bantuan jangka).

Ada beberapa macam animasi, yaitu animasi sel, animasi frame, animasi *sprite*, animasi lintasan, animasi *spline*, animasi vektor, animasi karakter, animasi *computation*, *morphing*, animasi digital, dan animasi *clay*.

- a. Animasi sel (*Cell Animation*). Kata "*cell*" berasal dari kata "*celluloid*", yang merupakan bahasa dasar atau material yang digunakan untuk membuat film gambar bergerak.
- b. Animasi Frame (*Frame Animation*). Animasi frame merupakan bentuk animasi yang paling sederhana. Animasi ini menampilkan rangkaian gambar yang berurutan atau bergantian ditunjukkan secara cepat.
- c. Animasi Sprite (*Sprite Animation*). Yaitu objek yang diletakkan dan dianimasikan pada bagian puncak grafik dengan latar belakang diam.
- d. Animasi Lintasan (*Path Animation*) Animasi lintasan adalah animasi dari objek yang bergerak sepanjang garis kurva yang ditentukan sebagai lintasan. Misalnya membuat animasi kereta api yang bergerak pada lintasan rel.
- e. Animasi Spline. Spline adalah representasi matematis dari kurva. Bila objek bergerak, biasanya tidak mengikuti garis lurus, tetapi mengikuti garis lintasan yang berbentuk kurva, kurva ini didapatkan dari representasi perhitungan matematis.
- f. Animasi Vektor (*Vektor Animation*). Animasi vektor mirip dengan animasi *sprite*, perbedaannya hanya terletak pada gambar yang digunakan dalam objek *sprite*-nya.
- g. Animasi Karakter (*Character Animation*). Animasi karakter seperti film kartun berbasis 3 dimensi, oleh karena itu ada juga yang menyebutnya sebagai animasi 3D.
- h. *Computational Animation*. Menggerakkan satu kata dilayar monitor dengan cara membuat rangkaian frame yang menunjukkan jalannya kata silayar, yang tiap framenya mewakili satu moment dalam satu waktu selama kata itu bergerak.
- i. *Morphing*. *Morphing* adalah mengubah satu bentuk menjadi bentuk lain dengan menampilkan serangkaian frame yang menciptakan gerakan halus begitu bentuk pertama merubah dirinya menjadi bentuk lain.
- j. Animasi Clay. Animasi ini sering disebut juga animasi doll (boneka). Animasi ini dibuat menggunakan

boneka-boneka tanah liat atau material lain yang digerakan perlahan-lahan, kemudian setiap gerakan boneka-boneka tersebut difoto secara berurutan.

- k. Animasi Digital. Animasi digital adalah penggabungan teknik animasi *cell (Hand Drawn)* yang dibantu dengan komputer. Gambar yang sudah dibuat dengan tangan kemudian dipindai, diwarnai, diberi animasi, dan diberi efek dari komputer, sehingga animasi yang didapatkan lebih hidup tetapi tetap tidak meninggalkan identitasnya sebagai animasi 2 dimensi. Contoh animasi ini adalah film *Lion King*.

#### 2.3.5 Skenario

Skenario, adegan layar (*screenplay*) atau naskah film ialah cetak biru yang ditulis untuk film atau acara televisi. Skenario dapat dihasilkan dalam bentuk olahan asli atau adaptasi dari penulisan yang sudah ada seperti hasil sastra.

Formatnya disusun sedemikian rupa sehingga 1 halaman biasanya menghabiskan waktu 1 menit. Tulisan standar untuk skenario adalah Courier ukuran 12. Terdapat sejumlah program komputer yang dibuat khusus untuk membuat skenario, seperti Celtx, DreamaScript, Final Draft, Movie Outline 3.0, FiveSprockets, Montage, dll.

Komponen-komponen utama dalam skenario terdiri dari aksi dan dialog. Aksi merujuk kepada "apa yang kita lihat" dan dialog merujuk kepada "apa yang dituturkan oleh tokoh". Tokoh-tokoh dalam skenario juga dapat diperkenalkan dalam bentuk visual di awal cerita.

Skenario untuk televisi kadangkala disebut sebagai "skenario TV" atau "teleplay" dalam Bahasa Inggris.

Naskah film merupakan salah satu karya sastra yang memiliki kesamaan struktur dengan drama. Sebuah naskah film juga memiliki latar, plot, penokohan, dan tema. Hanya saja, teknik penulisannya sedikit berbeda dengan penulisan drama. Dalam sebuah naskah film, tidak terlalu banyak monolog seperti dalam drama, dan penokohan lebih banyak digambarkan dengan dialog-dialog antar tokoh dalam naskah tersebut, karena hasilnya nanti adalah visualisasi dari naskah film itu sendiri.

#### 2.3.6 Kamera

Kamera perekam pada awalnya dirancang untuk siaran televisi yang besar dan berat, diletakkan pada sebuah tiang khusus, dan dengan kabel yang tersambung pada pengendali perekam yang berada pada ruang terpisah. Sebagai teknologi modern, merekam video pada ruang terbuka dimungkinkan dengan menggunakan kamera video dan perekam video portabel. Unit perekam dapat dipisahkan dari kamera dan dibawa ke lokasi yang berada pada ruang terbuka. Sementara kamera itu sendiri bisa sangat padu, faktanya bahwa kamera perekam terpisah harus dilakukan oleh dua orang sepanjang pemakaian pada-lokasi syuting. Perekam video kaset pertama kali diperkenalkan oleh JVC (VHS) dan Sony (U-matic dan Betamax) yang bertujuan agar dapat digunakan secara lebih praktis dan mudah dipindahkan.

1. Pada tahun 1982 Sony merilis sistem Betacam. Dimana dalam sistem ini terdapat unit tunggal kamera perekam, yang telah memisahkan antara kabel, kamera dan perekam dan secara dramatis meningkatkan kebebasan juru kamera. Betacam dengan cepat menjadi standar untuk baik untuk pengumpulan berita, maupun pengeditan di-studio video.

2. Pada tahun 1983 Sony merilis kamera perekam konsumen pertama, yaitu Betamovie BMC-100P. Menggunakan kaset Betamax dan tidak bisa dipegang dengan satu tangan, sehingga biasanya alat ini diletakkan di bahu. Sony pada tahun yang sama mengeluarkan kamera perekam pertama mereka dengan format VHS-C JVC.
3. Pada tahun 1985, Sony muncul dengan format video kaset yang lebih baik, yaitu Video8. Kedua itu format memiliki kelebihan dan kekurangan, dan tidak ada satu pun yang unggul dari format-format tersebut.
4. Pada tahun 1985 Panasonic, RCA, dan Hitachi mulai memproduksi kamera perekam yang direkam ke dalam sebuah kaset VHS berukuran penuh dengan menawarkan waktu perekaman hingga tiga jam. Hal ini menyebabkan peningkatan kamera perekam dalam inovasinya menciptakan teknologi yang mutakhir, yaitu dengan menemukan videophiles, videographers industri, dan studio TV perguruan tinggi. Kamera perekam Super VHS ukuran penuh, dirilis pada tahun 1987 yang kualitas penyiarannya semakin luas dan mendukung cara murah untuk mengumpulkan berita atau segmen videografis.
5. Pada tahun 1986 Sony memperkenalkan format video digital pertama, D1. Video direkam dalam bentuk yang tidak terkompres dan mensyaratkan penggunaan bandwidth besar pada saat itu. Pada tahun 1992 Ampex menggunakan bentuk D1 untuk menciptakan DCT, format video digital pertama yang menggunakan kompresi data. Kompresinya menggunakan algoritma bentuk pemisahan kosinus, yang mana nantinya akan digunakan dalam format video digital komersial paling modern.
6. Pada tahun 1995 Sony, JVC, Panasonic dan produser video lainnya meluncurkan kamera DV, yang dengan cepat menjadi standar de-facto untuk produksi rumah video, untuk pembuatan film independen dan jurnalisme warga. Pada tahun yang sama Ikegami memperkenalkan Editcam - sistem video pertama dengan rekaman tapeless.
7. Pada tahun 2000 Panasonic meluncurkan DVCPRO HD, memperluas DV Codec untuk mendukung definisi tinggi. Format ini dimaksudkan untuk digunakan di kamera perekam profesional dan menggunakan kaset DVCPRO ukuran penuh. Pada tahun 2003 Sony, JVC, Canon dan Sharp memperkenalkan HDV, format video pertama dengan kualitas tinggi dan benar-benar terjangkau, karena menggunakan kaset MiniDV murah.
8. Pada tahun 2003 Sony merintis XDCAM, format video pertama tapeless, yang menggunakan Profesional Disc sebagai media perekaman. Panasonic kemudian mengikutinya pada tahun depan, dengan menawarkan kartu memori P2 sebagai media untuk merekam video DVCPRO HD.
9. Pada tahun 2006, Panasonic dan Sony memperkenalkan AVCHD sebagai format video murah dengan kualitas tinggi. Saat ini, kamera perekam AVCHD diproduksi oleh Sony, Panasonic, Canon, JVC dan Hitachi.
10. Pada tahun 2007 Sony memperkenalkan EX XDCAM, yang menawarkan mode perekaman mirip dengan XDCAM HD, namun rekaman disimpan dalam memori SxS.

Kamera Perekam (bahasa Inggris: *Camera Recorder*, disingkat *Camcorder*) adalah sebuah alat elektronik yang menggabungkan kamera video dan perekam video ke dalam satu unit. Tampaknya tidak ada aturan khusus yang mengatur nama dari alat ini. Dari segi pemasaran alat ini Diberi nama *camcorder* atau *camera recorder* (kamera perekam). Namun jika dilihat dari konten serta fungsinya alat ini lebih dikenal dengan kamera perekam video.

Dalam rangka untuk membedakan kamera perekam dengan alat lain yang memiliki fungsi sebagai perekam video, seperti ponsel dan kamera digital, kamera perekam umumnya diidentifikasi sebagai perangkat portabel, dengan aplikasi pengambil dan perekam video sebagai fungsi utamanya.

Kamera perekam pada awalnya menggunakan perekam analog untuk rekamana video. Perangkat kamera perekam berbasis penggunaan media yang dapat dilepas dalam bentuk kaset video. Saat ini, perekaman digital telah menjadi patokan dalam teknologi rekaman video, awalnya yang masih menggunakan pita, secara bertahap diganti dengan media penyimpanan lain seperti memori flash internal, hard drive dan kartu SD (memory kartu).

Kamera perekam yang tidak menggunakan pita magnetik sering disebut kamera perekam tapeless, sedangkan kamera perekam yang menggunakan lebih dari satu jenis medium, seperti built-in hard disk dan kartu memori, lebih dikenal dengan kamera perekam hybrid.

#### 2.4 Perancangan

Perancangan merupakan pengembangan sistem dari sistem yang sudah ada atau sistem yang baru, dimana masalah-masalah yang terjadi pada sistem lama diharapkan sudah teratasi pada sistem yang baru. Tahap perancangan sistem mempunyai dua tujuan utama, yaitu:

- 1) Untuk memenuhi kebutuhan kepada pemakai sistem
- 2) Untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancangan desain yang lengkap kepada ahli-ahli teknis lainnya yang terlibat.

##### 2.4.1 Storyboard

Menurut (Iwan Binanto, 2010:275) Gambaran dari scene, bentuk visual perancangan, audio, durasi, keterangan-keterangan dan narasi untuk suara akan dibuat pada perancangan storyboard. Hasil dari perancangan storyboard akan menjadi acuan dalam pembuatan tampilan pada tahap implementasi.

##### 2.4.2 Membuat Storyboard

Sebelum membuat *Storyboard*, disarankan untuk membuat cakupan *Storyboard* terlebih dahulu dalam bentuk rincian naskah yang kemudian akan dituangkan detail grafik dan visual untuk mempertegas dan memperjelas tema. Batasan produksi terakhir akan dijelaskan supaya sesuai dengan jenis produksi terakhir akan dijelaskan supaya sesuai dengan jenis produksi yang ditemukan, misalnya *Storyboard* akan digunakan untuk *film*, iklan, kartun ataupun video lain.

Untuk mempermudah membuat proyek, maka harus dibuat sebuah rencana kasar sebagai dasar pelaksanaan *Outline* dijabarkan dengan membuat point-point pekerjaan yang berfungsi membantu untuk mengidentifikasi material apa saja yang harus dibuat, didapatkan, atau disusun supaya pekerjaan dapat berjalan. Dengan menggunakan *outline* saja sebenarnya sudah cukup untuk memulai tahapan pelaksanaan produksi, tetapi dalam berbagai model proyek video, seperti iklan

televisi, *company profile*, sinetron drama televisi, film cerita dan film animasi tetap membutuhkan skenario formal yang berisi dialo, narasi, catatan tentang *setting* lokasi, *action*, *lighting*, sudut dan pergerakan kamera, *sound atmosfir*, dan lain sebagainya. Penggunaan *storyboard* jelas akan mempermudah pelaksanaan dalam proses produksi nantinya.

Format apapun yang dipilih untuk *storyboard*, informasi berikut harus dicantumkan:

1. Sketsa atau gambaran layar, halaman atau *frame*.
2. Warna, penempatan dan ukuran grafik, jika perlu
3. Teks asli, jika ditampilkan pada halaman atau layar
4. Warna, ukuran dan tipe *font* jika ada teks
5. Narasi jika ada
6. Animasi jika ada
7. Video, jika ada
8. Audio, jika ada
9. Interaksi dengan penonton, jika ada
10. Dan hal-hal yang perlu diketahui oleh staf produksi

Daftar cek *Storyboard* :

- 1) Harus ada *Storyboard* untuk tiap halaman, layar atau *frame*
- 2) Tiap *Storyboard* harus dinomori
- 3) Setiap detail yang berhubungan (warna, grafik, suara, tulisan, interaktivitas, visual dicantumkan).
- 4) Setiap teks atau narasi dimasukan dan diperiksa sesuai dengan nomor *Storyboard* yang berhubungan.

Setiap anggota produksi harus mempunyai salinan atau akses yang mudah ke *Storyboard*.

## 2.5 Perangkat Lunak

### 2.5.1 Adobe Premiere

Adobe Premiere adalah salah satu software yang populer dan digunakan secara luas dalam pengeditan video. Ada antarmuka yang sama dengan Adobe PhotoShop Adobe Premiere dan Adobe After Effects adalah untuk memberikan kemudahan penggunaan, gambar - gambar dapat dibuat dengan Adobe Photoshop dan efek - efek khusus juga dapat disiapkan dari adobe setelah efek. Pada artikel ini saya akan menjelaskan bagaimana menggunakan Adobe Premiere Pro. Penjelasan dilengkapi dengan gambat yang memudahkan pembaca untuk memahami isi artikel.

1. Adobe Premiere merupakan program yang sudah umum digunakan oleh rumah-rumah produksi, televisi dan praktisi di bidangnya. Keuntungan belajar melakukan edit video menggunakan
2. Adobe Premiere adalah program ini sebenarnya mudah dipelajari dan dalam waktu singkat Anda dapat mencapai tingkat mahir walaupun sekarang masih pemula. Jika tertarik, Anda dapat memperoleh panduan cepatnya di buletin komputer edisi kali ini.
3. Buletin komputer edisi kali ini membahas cara cepat menguasai teknik mengedit video menggunakan Adobe Premiere. Anda akan belajar mulai dari cara capture, editing video, pembuatan efek dan transisi, hingga pembuatan output video dalam bentuk VCD. Jika Anda gemar membuat video dan ingin mempublikasikannya sendiri, jangan lewatkan buletin Cara Cepat Mengedit Video dengan Adobe Premiere ini.
4. Fungsi utama Premiere Pro lebih untuk merangkai gambar, video dan audio, bukan untuk animasi. Agar penampilan multimedia anda lebih menarik, sebaiknya

dipelajari pula software animasi dan grafis lain seperti 3D Studio Max, After Effects, Adobe Photoshop dan utility multimedia lainnya.

### 2.5.2 After Effect

Menurut Hadi Chandra (2003:1) After effects “adalah Program paling populer dipakai untuk membuat animasi bergerak”. Sebuah software aplikasi yang memungkinkan anda dapat menambahkan berbagai spesial efek pada video anda yang anda buat agar menjadi lebih baik dan keren.

Software ini banyak digunakan untuk pembuatan efek-efek pada perfilman karena kemampuannya yang dapat menghasilkan Efek Film atau Video yang sangat bagus.

Hal ini dikarenakan After Effect didukung dengan fitur-fitur yang lebih lengkap serta terdapat juga tools panel yang memberikan banyak kemudahan untuk berimprovisasi.

## III. ANALISA DAN PERANCANGAN

### 3.1 Analisa Sistem

#### 3.1.1 Analisa Masalah

Masalah yang dihadapi ketika perancangan iklan dengan judul Iklan Layanan Masyarakat Tertib Berlalu lintas di Kota Rangkasbitung Berbasis Animasi Multimedia :

- a. Sulit mengambil gambar pengendara yang melanggar peraturan lalu lintas dikarenakan si pelanggar tidak ingin direkam.
- b. Kurangnya alat yang lengkap saat pengambilan gambar.
- c. Proses render membutuhkan waktu yang cukup lama.

#### 3.1.2 Analisa Data

Analisa berikutnya yang harus dilakukan adalah observasi nonpartisipan. Analisa data dilakukan dalam rangka memecahkan masalah yang ditemui. Untuk melaksanakan analisa data ada beberapa kegiatan yang harus dilakukan yaitu:

1. Mengidentifikasi sumber informasi
2. Mengumpulkan informasi dan bahan-bahan pembelajaran
3. Mengevaluasi informasi berdasarkan tujuan, pembelajar dan kebutuhan
4. Putuskan apakah akan membeli atau membuat
5. Mengevaluasi apa yang sudah diputuskan
6. Dokumentasikan hasil-hasilnya

#### 3.1.3 Analisa Kebutuhan

- a. Kebutuhan secara *hardware* yang digunakan membuat skripsi adalah:

Tabel Kebutuhan *Hardware*

No	Nama <i>Hardware</i>	Spesifikasi	Jml	Fungsi	Harga
1	Pc /Laptop	Processor intel core 2 Duo Memory 4GB Harddisk 1TB	1	Sebagai alat antar muka, penampilan dan pengendali.	Rp.5.800.000
2	Printer	Canon Pixma ip2770	1	Sebagai alat untuk mencetak laporan	Rp. 500.000
3	Kamera DSLR	Canon 1000D & 650D	2	Sebagai alat untuk merekam video dan mengambil gambar foto	RP. 15.000.000
4	Microphone & headphone		1	Sebagai alat untuk memperjelas suara untuk direkam sehingga bisa diedit	Rp. 350.000
5	Kabel mic External		3(m)	Sebagai alat bantu untuk merekam suara	Rp. 50.000
6	Lighting		2	Sebagai alat bantu cahaya	Rp.250.000

7	Refektor		1	Sebagai alat bantu pemerata cahaya	Rp. 250.000
8	Treepood		2	Sebagai alat bantu untuk <i>standing or rolling movie</i>	Rp. 875.000
<b>Total</b>					<b>Rp. 23.075.000</b>

b. Kebutuhan secara *software* yang digunakan membuat skripsi adalah:

Tabel Kebutuhan *Software*

No	Nama <i>Software</i>	Spesifikasi	Fungsi	Harga
1	Sistem Operasi	Windows7 2010		Rp. 40.000
2	Adobe Premiere pro cs6		Untuk editing video	Rp. 35.000
3	Adobe After Effect cs 6		Untuk mengolah dan menambahkan efek-efek tulisan atau video	Rp. 45.000
4	Adobe Photoshop		Editing foto	Rp. 30.000
<b>Total</b>				<b>Rp. 150.000</b>

3.1.4 Analisa Sumber

Berdasarkan data yang diperoleh dari Satlantas Polres Lebak berikut merupakan tingkat pelanggaran yang terjadi dari awal Tahun 2015 adalah sebagai berikut:

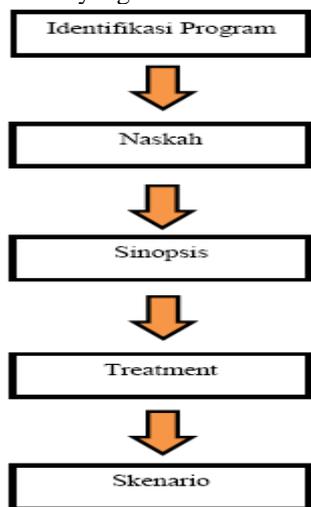
Tabel Data Pelanggaran Lalu Lintas Tahun 2015

No	Bulan	Pelanggaran Lalu Lintas	Korban Laka			
			Kecelakaan	Meninggal	Luka Berat	Luka Ringan
1	Januari	1824	11	7	7	7
2	Febuari	889	14	10	5	9
3	Maret	573	7	3	11	7
4	April	1942	10	4	6	6
5	Mei	1495	9	1	13	7
6	Juni	1249	11	9	5	10
7	Juli	25	9	4	3	10

3.2 Perancangan

3.2.1. Model Perancangan

Iklan layanan masyarakat tertib berlalulintas ini bercerita tentang kurang sadarnya masyarakat akan norma berlalulintas. Maka penulis menyusun cerita dalam iklan ini agar mudah dipahami dan diserap oleh masyarakat. Alur ceritanya ialah: Dalam hal ini penulis tidak membuat satu tokoh karakter utama, melainkan seluruh masyarakat menjadi tokoh karakter utama dalam iklan ini. Jadi masyarakat yang melanggar peraturan berlalulintas akan menjadi sorotan utama penulis, lalu ditengah iklan akan dimasukan amanat dari kasat lantast polres lebak akan bahayanya melanggar aturan berlalulintas. Dan di akhir iklan anggota sat lantast polres lebak akan mempraktekan tatacara berlalulintas yang baik dan benar.



Gambar Model Perancangan

3.2.1.1 Identifikasi Program

Identifikasi program berisi tentang keterangan program atau iklan yang akan diproduksi. Judul, durasi, format program, dan lain-lain dapat dicantumkan pada bagian ini:

3.2.1.2 Naskah

Naskah adalah sebuah ide atau gagasan cerita yang di tulis dengan sebuah konsep menarik untuk mempertunjukkan atau menampilkan suatu gagasan yang telah di desain sebelumnya.

3.2.1.3 Sinopsis

Sinopsis adalah ringkasan sebuah cerita yang diperlukan untuk memberikan gambaran secara ringkas dan padat tentang tema atau pokok cerita secara keseluruhan dalam iklan Sinopsis dapat berisi tentang hal-hal berikut:

- a. Garis besar jalan cerita
- b. Tokoh-tokoh penting penunjang langsung plot utama maupun sub plot.
- c. Problema utama dan problema-problema penting yang sangat berpengaruh pada jalan cerita.
- d. Motif utama dan motif pembantu *action* yang penting
- e. Klimaks dan penyelesaian

f. Kesimpulan

3.2.1.4 Treatment

Sebelum naskah menjadi sebuah scenario film maka sangat perlu untuk membuat *treatment*. *Treatment* adalah uraian yang menggambarkan alur penyajian sebuah cerita film. Agak berbeda dengan sinopsis, *treatment* mencoba memberikan uraian ringkas secara deskriptis tentang bagaimana suatu episode suatu cerita. Dengan membaca *treatment* kita mendapat gambaran urutan adegan visual yang akan nampak pada *screen*.

Cara penyampaian pada bagian *treatment* harus sudah filmik dan seplatis mungkin agar mudah dibayangkan dan merangsang imajinasi. Maka cara penuturannya dibuat pendek-pendek. Pembaca diharapkan sudah bisa membayangkan adegan yang dimaksud.

3.2.1.5 Storyboard

*Storyboard* adalah serangkaian sketsa dibuat berbentuk persegi panjang yang menggambarkan suatu urutan (alur cerita) elemen-elemen yang di usulkan untuk aplikasi multimedia. *Storyboard* menggabungkan alat bantu narasi dan visual menjadi terkoordinasi. Dalam kata lain *storyboard* dapat diartikan sebagai alat perencanaan yang menggambarkan urutan kejadian berupa kumpulan data dalam sketsa sederhana.

Mengapa perlu *storyboard*? *Storyboard* berperan menjadi gambaran dasar dari sebuah produk yang akan kita bangun berikutnya, ini merupakan cetak biru atau algoritma dari apa yang kita bangun. Pada awalnya *storyboard* merupakan kumpulan dari kertas gambar yang berisi rangkaian-rangkaian kejadian dalam sebuah produksi film, termasuk film animasi. Ini akan menjadi kerangka dasar bagi sutradara atau pembuat skenario tentang bagaimana sebuah film seharusnya berjalan. Begitu pula halnya dengan pembuatan aplikasi multimedia interaktif. Biasanya pembuatan multimedia interaktif melibatkan beberapa orang dalam sebuah tim, setidaknya melibatkan dua orang pakar, seorang pakar yang mengerti konten materi, pemberajaran dan seorang lagi serang pakar dalam *coding* program atau yang mengkompilasi materi dalam pembelajaran menjadi suatu

program aplikasi multimedia pembelajaran yang interaktif (MMI). Jadi diharapkan dengan sebuah format *storyboard* yang dibangun bisa dibaca dengan mudah baik oleh pembuat ataupun oleh orang yang terlibat dalam pembuatan produk tersebut dan mengerti urutan kejadian yang dimaksudkan oleh *storyboard* tersebut. Secara lebih rinci *storyboard* dalam pembuatan multimedia interaktif diperlukan agar dapat:

- a. Memahami alur gambar/cerita yang dibuat secara sistematis sehingga kecil kemungkinan ada bagian penting yang terlewatkan.
- b. Tidak lupa dengan alur gambar/cerita yang sudah kita rencanakan (sebagai pedoman atau pengingat) pada saat pengambilan gambar atau video maupun *editing* gambar atau video yang telah diambil.
- c. Mudah membaca isi cerita secara visual.
- d. Dapat memilih rekaman yang akan diambil sesuai dengan kebutuhan sehingga tidak akan terjadi pemborosan bahan baku *shooting* (kaset). Sehingga video/animasi yang dihasilkan sesuai dengan harapan dan keungunan kita. Pada umumnya penulisan *storyboard* atau *storyline* sering menjadi satu kesatuan yang saling mendukung dari beberapa adegan yang tersusun dan didalamnya terdapat:
  - 1) Bentuk adegan/potongan-potongan gambar sketsa.
  - 2) Bentuk (alur cerita) untuk memperjelas gambar sketsa bentuk dramatisasi (adegan yang berisi tentang adegan karakter tertentu).

#### 3.2.1.6 Skenario

Skenario adalah naskah yang berisi cerita atau gagasan yang telah didesain cara penyajiannya agar komunikatif dan menarik disampaikan dengan media film. Nama lainya adalah *screenplay* atau *film script*. Skenario merupakan petunjuk oprasional dalam pelaksanaan pengambilan gambar. Dalam Skenario sudah tampak teknik pengambilan gambarnya serta dialog lengkapnya. Karena skenario merupakan naskah kerja di lapangan, maka kalimat-kalimat deskripsi harus pendek agar cepat memberikan pengertian dan segera bisa memproyeksikan adegan film pada khayalan si pembaca.

#### 3.2.2 Struktur Rancang Design

Pada subab ini dibahas mengenai rancangan story board dengan gambar ( visual )



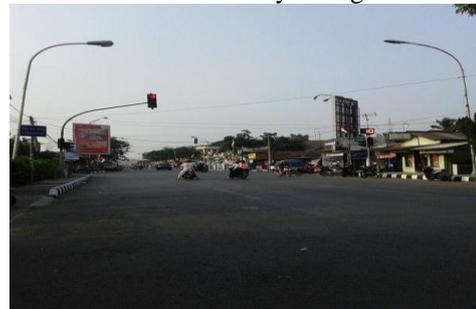
Gambar Jalan Satu Arah



Gambar Rumah Teman Yatna



Gambar Jalan Raya Rangkas



Gambar Lampu Merah



Gambar Jalan dilarang putar arah



Gambar Jalan dilarang parkir

#### 3.2.3 Struktur Rancang atau Naskah

Judul : Iklan Layanan Masyarakat Tentang Tertib Ber Lalu Lintas Di Kota Rangkasbitung

Durasi : 5 menit

Tujuan : Iklana Layanan Masyarakat Berbasis Multimedia

Sasaran Mutu : Pengendara Bermotor

**Skenario Iklan Layanan Masyarakat Tertib Berlalu Lintas di Kota Rangkasbitung**

**Sinopsis :**

Lalu lintas di kota Rangkasbitung sangatlah padat merayap. Banyak beberapa pengendara berlalu lalang menggunakan kendaraan pribadinya. Pengendara selalu patuh pada peraturan lalu lintas yang berlaku. Tak lupa itu semua terjadi atas kerjasama yang baik dengan aparat kepolisian yang bertugas mengatur lalu lintas. Namun tidak dipungkiri sebagian dari pengendara tersebut masih banyak yang tidak mematuhi tata aturan berlalu lintas. Banyak pengendara yang masih kurang sadar akan keselamatan dalam berlalu lintas.

**Treatment:**

1. Ext: Pagi hari
2. Ext: Yatna menerima pesan singkat dari temannya.
3. Ext: Yatna berkendara tanpa menggunakan helm.
4. Ext: Sepeda motor yang digunakan Yatna tidak menggunakan kaca spion
5. Ext: Sepeda motor yang digunakan Yatna tidak menggunakan knalpot standar
6. Ext: Yatna berkendara dengan jalur yang salah.
7. Ext: Yatna menggunakan telepon seluler saat berkendara.
8. Ext: Yatna berboncengan dengan temannya dengan tidak menggunakan helm.
9. Ext: Yatna berkendara dengan tidak menyalakan lampu utama di siang hari.
10. Ext: Yatna bersama temannya mengendarai sepeda motor dengan ugal-ugalan.
11. Ext: Yatna berhenti di tempat rambu dilarang parkir.
12. Ext: Yatna berputar arah di tempat rambu dilarang putar arah.
13. Ext: Yatna menerobos lampu merah saat berkendara.
14. Ext: Yatna diberhentikan oleh polisi karena melnaggar beberapa aturan berlalu lintas.
15. Ext: Yatna dan temannya akhirnya pulang dengan berjalan kaki.
16. Ext: Himbauan dari Kasat Lantas tentang tata tertib berlalu lintas.

**Skenario:**

- CU : Close Up  
 LS : Long Shoot  
 MLS : Medium Long Shoot  
 SFX : Sound Effect

Tabel Skenario

Scene	Visual	Audio
1	Opening	Music Instrument
2	Identifikasi Program Judul : Iklan Layanan Masyarakat Tertib Berlalu Lintas di Kota Rangkasbitung	Music Instrument
3	CU: Yatna bangun tidur	Music Instrument
4	CU: Yatna menerima pesan singkat dari temannya.	Music Instrument
5	LS: Yatna berkendara dengan melawan arah	Music Instrument dan kata himbauan.
6	LS : Yatna Menggunakan telepon seluler saat berkendara.	Music Instrument dan kata himbauan.
7	LS: Yatna berboncengan dengan temanya dengan tidak menggunakan helm	Music Instrument dan himbauan.
8	LS: Yatna bersama temanya mengendarai sepeda motor dengan ugal-ugalan	Music Instrument dan himbauan.
9	LS: Yatna berhenti di tempat rambu dilarang parker	Music Instrument dan himbauan.
10	LS: Yatna berputar arah di tempat rambu di larang putar arah	Music Instrument dan himbauan.
11	LS: Yatna bersama temannya	Music Instrument dan

	menerobos lampu merah	himbauan.
12	LS: Yatna diberhentikan oleh polisi karena melangar beberapa peraturan berlalu lintas.	Music Instrument dan himbauan.
13	LS: Yatna dan temanya akhirnya pulang dengan berjalan kaki	Music Instrument

3.3 Story Board

Tabel Story Board

No	Scene	Visual	Durasi	Audio
1	Scene 1		00:00-10:00	Fade in
2	Scene 2		10:17-17:14	Fade in Instrument music
3	Scene 3		17:14-27:01	Fade in Instrument music
4	Scene 4		01:08-03:01:20:19	Fade in Instrument music
5	Scene 5		01:20:20-01:33:11	Fade in Instrument music
6	Scene 6		01:36:16-01:58:02	Fade in Instrument music
7	Scene 7		01:59:17-02:10:15	Fade in Instrument music
8	Scene 8		02:10:24-02:28:21	Fade in Instrument music
9	Scene 9		02:29:16-02:59:15	Fade in Instrument music
10	Scene 10		03:00:18-03:24:02	Fade in Instrument music
11	Scene 11		03:24:06-03:39:12	Fade in Instrument music
12	Scene 12		03:40:14-03:45:14	Fade in Instrument music

13	Scene 13		03:46:15-05:41:13	Fade in Vokal
14	Scene 14		05:42:24-06:00:00	Fade in Instrument music

**IV. HASIL DAN PEMBAHASAN**

**4.1 Tahap Pra Produksi**

Pada tahap ini dilakukan persiapan awal dengan menggunakan metode analisis masalah. Aplikasi belum dibuat tapi persiapan apa saja yang dibutuhkan sudah direncanakan. Dalam persiapan peneliti terlebih dahulu mendefinisikan masalah dengan memahami apakah masalah yang ada dapat diselesaikan dengan menggunakan aplikasi multimedia.

Observasi dengan mendatangi secara langsung lokasi yang dapat dilihat oleh khalayak banyak untuk pemutaran iklan layanan masyarakat.

**4.2 Tahap Produksi**

Pembuatan iklan layanan masyarakat berbasis multimedia mulai diproduksi secara nyata. Untuk mengembangkan iklan layanan masyarakat berbasis animasi multimedia penulis mengembangkan metode pengembangan multimedia menggunakan aplikasi adobe premiere dan adobe after effect..

**4.2.1. Konsep**

Judul : Iklan Layanan Masyarakat tentang Tertib Ber Lalu Lintas di Kota Rangkasbitung Berbasis Animasi Multimedia

Tujuan : Membuat suatu visualisasi iklan layanan masyarakat berbasis animasi multimedia yang berfungsi sebagai media informasi tata tertib berlalu lintas di kota Rangkasbitung agar terlihat lebih menarik.

Obyek 3D : Menggunakan format MP4, yang dibuat dengan menggunakan Adobe Premiere dan Adobe After Effect

Gambar : Menggunakan format file jpg dan png yang dibuat sendiri dengan menggunakan software corel draw dan photoshop

Audio : Menggunakan file Mp3 yang diperoleh oleh koleksi Pribadi.

Video : Menggunakan file mpeg yang dibuat sendiri.

Animasi : Animasi text dan gambar menggunakan format png yang dibuat sendiri dengan menggunakan software After effect.

**4.2.2. Perancangan**

Pada tahap ini penulis melakukan perancangan visualisasi berupa storyboard, perancangan naskah, perancangan skenario, perancangan animasi multimedia dan editing video.

**4.2.3. Perancangan Storyboard**

Storyboard merupakan deskripsi tiap tampilan yang akan dibuat (alur cerita) elemen-elemen yang diusulkan.

**4.3 Listing Program**

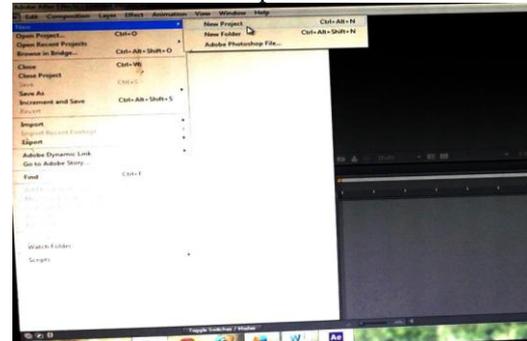
4.3.1 Listing program animasi TV menggunakan program After Effect



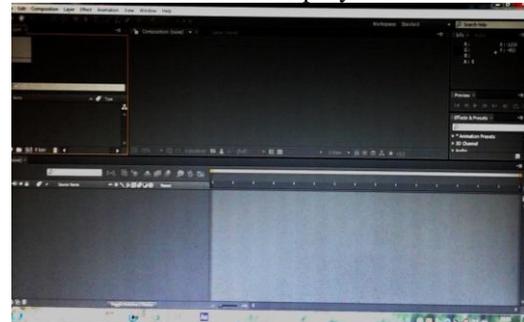
Gambar Menu awal membuka After Effect



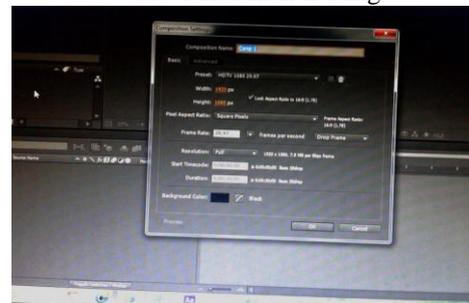
Gambar Menu aplikasi After Effect



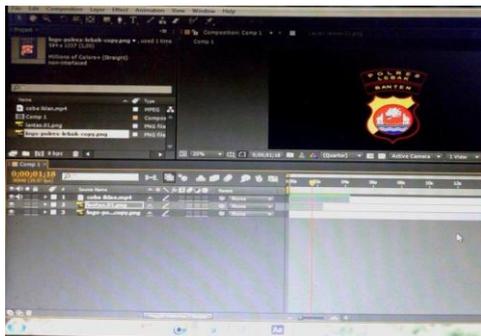
Gambar Memulai proyek baru



Gambar Halaman Editing



Gambar Mengatur Composisi



Gambar Pengeditan opening

#### 4.4 Pembahasan

Pembahasan mengenai hasil tampilan hasil akhir animasi TV yang sesuai dengan alur story board dalam bentuk visual (gambar)



Gambar Scene 1: Yatna bangun tidur



Gambar Scene 2: Yatna menerima pesan singkat dari temannya



Gambar Scene 3: Yatna berkendara dengan jalur yang salah



Gambar Scene 4: Yatna menggunakan telepon seluler saat berkendara



Gambar Scene 5: Yatna berboncengan dengan temannya dengan tidak menggunakan helm



Gambar Scene 6: Yatna bersama temannya mengendarai sepeda motor dengan ugul-ugulan



Gambar Scene 7: Yatna berhenti di tempat rambu dilarang parkir



Gambar Scene 8: Yatna berputar arah di tempat rambu dilarang putar arah



Gambar Scene 9: Yatna menerobos lampu merah saat berkendara



Gambar Scene 10: Yatna diberhentikan oleh polisi karena melanggar beberapa aturan berlalu lintas



Gambar Scene 11: Yatna dan temanya akhirnya pulang dengan berjalan kaki

#### 4.5 Kelebihan dan Kekurangan

Pembahasan mengenai kelebihan dan kekurangan perancangan sebuah animasi yang telah dibuat oleh peneliti:

- a. Kelebihan : Dalam penelitian ini, peneliti dapat menyimpulkan kelebihan dari Iklan Layanan Masyarakat Tentang Tata Tertib Berlalu Lintas di Kota Rangkasbitung dengan Menggunakan Adobe Premiere dan Adobe After Effect:
  1. Media interaktif dalam menyampaikan suatu informasi mengenai tata tertib berlalu lintas saat berkendara di kota Rangkasbitung.
  2. Dapat meningkatkan kualitas Iklan layanan masyarakat dengan kualitas animasi multimedia
  3. Terlihat lebih komunikatif dalam penyampaian pesan tata tertib berlalu lintas kepada masyarakat di Rangkasbitung
- b. Kekurangan : Dalam penelitian ini, peneliti menemukan suatu kekurangan yang di temui oleh peneliti di lapangan, diantaranya adalah :
  1. Tidak tersedianya alat penayangan iklan layanan masyarakat yang menunjang
  2. Pembuatan iklan layanan masyarakat tentang tata tertib berlalu lintas tidak mencakup pada kendaraan beroda empat
  3. Spesifikasi komputer yang masih kurang memadai.

#### V. PENUTUP

##### Kesimpulan

Berdasarkan analisis, pembuatan visualisasi iklan layanan masyarakat berbasis multimedia dengan menggunakan aplikasi adobe premiere dan adobe after

effect yang peneliti bahas, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Terciptanya sebuah iklan layanan masyarakat berbasis animasi multimedia dalam bentuk video yang mudah dipahami oleh masyarakat di kota Rangkasbitung yang dapat diterapkan sebagai kebutuhan Instansi sebagai media informasi tambahan di kesatuan Satlantas Polres Lebak.
- 2) Iklan layanan masyarakat di visualisasikan ke dalam animasi berbasis multimedia dengan menggunakan aplikasi adobe premiere dan adobe after effect.
- 3) Penayangan iklan layanan masyarakat berbasis animasi multimedia berjalan dengan baik dan sesuai sasaran *audience* yang dituju di kantor SATPAS SIM Polres Lebak, Cafe Wisma Sugri, dan Samsat Lebak

#### VI. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arifin, Eva. 2010. *Broadcasting to be Broadcaster*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- [2] Binanto, Iwan. 2010. *Multi Media Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta : Andi
- [3] Fithry, Abshoril. 2014. "Tinjauan Yuridis Undang-undang Nomor 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan terhadap Tingkat Kesadaran dan Kepatuhan Masyarakat Sumenep". *Jurnal*. 1 (1): 31-39.
- [4] M.A, Morissan. 2010. *Periklanan Komunikasi Pemasaran Terpadu*. Jakarta : Kencana Pranata Media Grup.
- [5] Munir. 2013. *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta
- [6] Nizar, Muhammad. (2015, 26 Juni). [http://180.241.122.205/dockti/MUHAMMAD\\_NIZAR-skripsi\\_nizar.pdf](http://180.241.122.205/dockti/MUHAMMAD_NIZAR-skripsi_nizar.pdf)
- [7] Prakoso, Septian Dwi. 2014. "Metode Yuridis Undang-undang Nomor 22 Tahun 2009. Iklan Layanan Masyarakat Sosialisasi Berkendara Bagi Usia Remaja agar Tertib Berlalu Lintas". *Jurnal*. 1 (1): 102-106.
- [8] Pusat Bahasa Kemdiknas Republik Indonesia. 2012. *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan dan Pedoman Umum Pembentukan Istilah*. Bandung : CV Pustaka Setia.
- [9] Shabab, Muhammad Reyza. 2013. "Studi Efek Iklan Layanan Masyarakat tentang Anjuran Membayar Pajak Melalui TVRI Kaltim". *Jurnal*. . 1 (2): 311-323
- [10] Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- [11] Wahana Komputer. 2013. *Beragam Animasi Iklan Menggunakan Adobe After Effect cs6*. Semarang : Andi