

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN 3D ANIMASI EDUKASI *SAFETY RIDING*
UNTUK REMAJA USIA 15-17 TAHUN

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata-1)



Diajukan oleh :
ADAM FAISAL AKBAR HARIYANTO
18052010014

Dosen Pembimbing I :
Diana Aqidatun Nisa., S.T., M.Ds.

Dosen Pembimbing II :
Widyasari, S.T., M.T

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR

2022

TUGAS AKHIR
PERANCANGAN ANIMASI EDUKASI SAFETY RIDING UNTUK REMAJA USIA
15-17 TAHUN

Disusun Oleh:

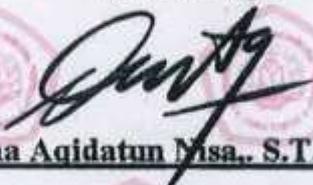
ADAM FAISAL AKBAR HARIYANTO

18052010014

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada Tanggal: 25 Mei 2022

Pembimbing I



Diana Agidatun Nisa, S.T., M.Ds.

NIP. 19900611201803 2001

Penguji I



Aileen Solicator C. R. E. C, S.T., M.Ds

NPT. 182 19870119 076

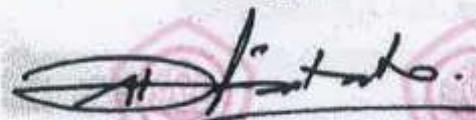
Pembimbing II



Widayari, S.T., M.T

NPT. 182 19890920 075

Penguji II



Aphief Tri Artanto, S.T., M.Sn

NPT. 171 19840609 033

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Dr. Ir. Wanti/Mindari, M.P

NIP. 19631208 1990033 2001

**HALAMAN PERSETUJUAN
PERANCANGAN ANIMASI EDUKASI SAFETY RIDING UNTUK
REMAJA USIA 15-17 TAHUN**

Disusun Oleh:

**ADAM FAISAL AKBAR HARIYANTO
18052010014**

**Telah dipertahankan di depan Tim Penguji
Pada Tanggal: 25 Mei 2022**

Pembimbing I



Diana Aqidatun Nisa., S.T., M.Ds.
NIP. 19900611201803 2001

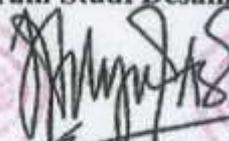
Pembimbing II



Widyasari, S.T., M.T
NPT. 182 19890920 075

**Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)**

Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual



Dyan Agustin, S.T., M.T

NIP3K. 19770817 2021 212004

ABSTRAK

Kecelakaan lalu lintas adalah salah satu peristiwa di jalan yang tidak diduga dan tidak sengaja melibatkan kendaraan dengan atau tanpa pengguna jalan lain yang akan mengakibatkan korban manusia maupun kerugian harta benda. Untuk itu pentingnya mengingatkan dan menyadarkan sejak usia remaja bertujuan mengurangi kecelakaan yang akan terjadi, salah satunya pencegahannya ialah dengan adanya iklan layanan masyarakat tentang berkendara dengan mengutamakan keselamatan berkendara yang bisa sebagai pembekalan dalam berkendara sejak remaja, yaitu saat usia 15-17 Tahun. Animasi 3D menjadi solusi karena merupakan media yang menarik dan mudah dipahami oleh remaja.

Pada perancangan ini pengumpulan datanya melalui data primer dan data sekunder. Data primer ini menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif ini menggunakan hasil wawancara, wawancara kepada kepolisian Polantas Polda Jatim dan Animator Indonesia. Data sekunder yang mana data ini berasal dari media buku, jurnal, literature dan lain sebagainya.

Perancangan ini ada beberapa metode analisa data. Pada pengumpulan data ini diperoleh dari hasil data wawancara dan kuisioner dengan menggunakan metode kualitatif. Dari proses pengumpulan data perancangan ini ditarik menghasilkan keyword yaitu Animasi Mendebarkan tentang Keselamatan Berkendara.

Adanya perancangan ini diharapkan semoga dapat lebih mengerti bahaya berkendara sehingga mampu menerapkan keselamatan berkendara dan diharapkan remaja melakukan hal yang lebih positif saat berkendara supaya tidak merugikan diri sendiri maupun orang lain.

Kata Kunci : Animasi 3D, Keselamatan Berkendara, Edukasi.

ABSTRACT

Traffic accident is one of the unexpected and unintentional road events involving vehicles with or without other road users which will result in human casualties and property loss. For this reason, it is important to remind and make awareness from an early age aimed at reducing accidents that will occur, one of which is prevention by public service advertisements about Causes of Traffic Accidents and can be used as a debriefing on the driving by prioritizing driving safety which can be a debriefing in driving since a teenager,, namely at the age of 15-17 Year. 3D animation is a solution because it is an interesting and easy-to-understand medium for teenagers.

In this design the data collection is through primary data and secondary data. This primary data uses qualitative methods. This qualitative method uses the results of interviews, interviews with the East Java Regional Police Polantas and Indonesian Animators. Secondary data where this data comes from the media of books, journals, literature and so on.

In this design there are several methods of data analysis. In collecting this data, it was obtained from the results of interview data and questionnaires using qualitative methods. From the process of collecting data, this design was drawn to produce keywords, namely Thrilling Animation Safety Riding

The existence of this design is expected to be able to better understand the dangers of driving so that they are able to implement driving safety and it is hoped that teenagers will do more positive things when driving so as not to harm themselves or others.

Keywords : *3D Animation, Safety Riding, Education*

PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya, di dalam Naskah Tugas Akhir ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Tugas Akhir ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Tugas Akhir ini digugurkan dan gelar akademik yang telah saya peroleh (Sarjana) dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Surabaya, 25 Mei 2022


METERAI
TEMPEL
B1C91A.JX832054806
Adam Faisal Akbar

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Allah SWT. Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, hidayah, dan karunianya sehingga laporan Perancangan Video Animasi Edukasi *Safety Riding* ini dapat diterapkan dengan baik. Video animasi ini merupakan himbauan remaja untuk mengutamakan keselamatan berkendara. Diharapkan dengan adanya video animasi ini, remaja bisa berkendara dengan aman dan nyaman.

Terimakasih kepada pihak-pihak yang telah bersedia untuk membantu dan memberi banyak dukungan kepada saya dalam proses pembuatan laporan ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik. Dalam kesempatan ini penulis dengan tulus hati mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Kepada Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW .
2. Kepada Orang Tua saya yang selalu mendoakan dan memberi dukungan secara lahir dan batin, maupun dalam urusan finansial.
3. Kepada Ibu Diana Aqidatun Nisa, S.T., M.Ds sebagai dosen pembimbing pertama yang telah banyak membantu memberikan saran dan masukan pada perancangan.
4. Kepada Ibu Widyasari, S.T., M.T sebagai dosen pembimbing kedua yang membantu memberikan evaluasi dalam hal penulisan laporan.
5. Kepada Bapak Fahrul Hidayat selaku Animator Indonesia yang merupakan narasumber yang telah membantu dalam perancangan saya.
6. Kepada seluruh Dosen DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang sudah banyak membantu dan mendidik saya sehingga saya mampu menyelesaikan kuliah saya.
7. Kepada teman-teman DEKAVE angkatan 2018 DKV UPN yang selalu memberikan semangat dan saling *support* satu sama lain.
8. Kepada teman saya Bernama Zerlina, Zulvi, Fahrul Hidayat dan Sonia telah membantu saya dalam pembuatan animasi.
9. Kepada Putri Maharani yang telah selalu mendoakan dan menyemangati saya dalam pembuatan laporan seminar.

Akhir kata saya menyadari bahwa pelaksanaan pengerjaan laporan hingga terciptanya perancangan saya ini masih jauh dari kata sempurna, namun dengan perancangan saya ini setidaknya diharapkan mengedukasi remaja supaya berkendara dengan mengutamakan keselamatan berkendara.

Surabaya, 25 Mei 2022

Adam Faisal Akbar Hariyanto

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR PERANCANGAN ANIMASI EDUKASI SAFETY RIDING UNTUK REMAJA USIA 15-17 TAHUN.....	1
ABSTRAK.....	2
ABSTRACT	5
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	7
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	4
1.3. Rumusan Masalah.....	5
1.4. Batasan Masalah	5
1.5. Tujuan Perancangan.....	5
1.6. Manfaat Perancangan.....	6
1.7. Skema perancangan	7
TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Safety Riding	8
2.1.1 Keselamatan Berkendara	8
2.1.2 Perlengkapan Keselamatan Pengendara	8
2.1.3 Persiapan Saat Berkendara	9
2.1.4 Definisi Kecelakaan Lalu Lintas	10
2.1.5 Faktor Penyebab Kecelakaan.....	11
2.1.6 Sepeda Motor.....	14
2.2 Tinjauan Desain Komunikasi Visual	14
2.3 Multimedia.....	16
2.4 Film.....	17
2.5 Angle Camera	21
2.6 Pengertian Animasi.....	24
2.6.1 Jenis Jenis Animasi	24

2.6.2	Prinsip Animasi.....	25
2.7	Blender.....	28
2.8	Animasi 3 Dimensi	29
2.8.1	Sebelum Produksi (Pre-Production)	30
2.8.2	Produksi (Production)	31
2.8.3	Sesudah Produksi (Pasca-Production)	32
2.9	Jenis Rigging.....	32
2.9.1	Parent and Child.....	32
2.9.2	Bone And Joints.....	33
2.9.3	Skeletons.....	33
2.10	Facial Rigging.....	34
2.10.1	Cluster.....	34
2.10.2	User Interface.....	35
2.11	Morph Target	35
2.12	Kinematik.....	36
2.13	Tipografi	37
2.13.1	Anatomi Huruf.....	37
2.13.2	Kategori Typeface	38
2.13.3	Prinsip Keterbaca Tipografi.....	39
2.14	Warna.....	40
2.15	Studi Eksisting	43
2.16	Studi Eksisting	45
2.17	Studi Komparator.....	47
3.1	Definisi Operasional Judul.....	51
3.1.1	Definisi Remaja	51
3.1.2	Definisi Animasi.....	51
3.1.3	Definisi Keselamatan Saat Berkendara	52
3.2	Target Perancangan.....	52
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	53
3.3.1.	Data Primer.....	53
3.3.2.	Data Sekunder	54
3.4	Teknik Sampling.....	55
3.4.1.	Populasi.....	55

3.4.2. Sample.....	55
3.5 Tahap Perancangan	56
3.6 Alur Berfikir.....	59
ANALISA DATA.....	60
4.1 Analisa Data Wawancara.....	60
4.2 Analisa Kuesioner.....	63
4.3 Analisa Data Consumer Journey dan Point of Contact.....	69
4.4 Analisa Data Deskriptif Kualitatif	70
4.5 Analisa Unit Selling Point (USP)	73
KONSEP DESAIN	74
5.1 Perumusan Konsep.....	74
5.2.1 Makna Denotatif	75
5.2.2 Makna Konotatif.....	75
5.2.3 What to Say	76
5.2.3 How to Say	76
5.2.4 Edukasi Safety Riding	77
5.3 Konsep Verbal	77
5.3.1 Judul Video.....	77
5.3.2 Sinopsis Video.....	78
5.3.3 Gaya Bahasa	78
5.4 Konsep Visual.....	78
5.4.1 Gaya Karakter.....	78
5.4.2 Warna.....	79
5.4.3 Layout.....	80
5.4.4 Tipografi	80
5.4 Spesifikasi Media.....	81
5.5.1 Media Utama : Video Animasi.....	81
5.5.2 Media Pendukung.....	82
5.6 Studi Visual/Rough Design.....	83
5.6.1 Alternatif Desain Karakter.....	83
5.6.2 Tokoh Video Animasi.....	85
5.6.3 Desain Karakter	86
5.6.4 Desain Enviroment.....	92

5.6.5 Script Animasi	94
5.6.6 Storyboard.....	99
IMPLEMENTASI DESAIN.....	106
6.1 Media Utama.....	106
6.1.1 Judul Animasi	106
6.1.2 Animasi Safety Riding.....	107
6.1.2.1Pembuka.....	107
6.1.2.2Inti Peristiwa	107
6.1.2.3Solusi Permasalahan	108
6.1.2.4Kesimpulan	109
6.2 Media Pendukung	109
6.2.1 Chanel Youtube	109
6.2.1.1Thumbnail Youtube	110
6.2.2 Animasi Stiker Whatsapp	110
6.2.3 Feed Instagram.....	111
6.2.4 Poster.....	111
6.3 Tarif Designer	112
6.3.1 Biaya Produksi Video Animasi.....	113
PENUTUP	114
7.1 Kesimpulan	114
7.2 Saran	114

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Animasi dengan kategori Action	18
Gambar 2. 2 Animasi dengan genre Fiction/Science Fantasy	18
Gambar 2. 3 Animasi dengan genre Westerns	19
Gambar 2. 4 Animasi genre Musicals	19
Gambar 2. 5 Animasi genre Romance	20
Gambar 2. 6 Animasi genre Gangster Movies	20
Gambar 2. 7 Animasi Genre Comedy	20
Gambar 2. 8 Animasi genre Epics	21
Gambar 2. 9 Modelling Highpoly	30
Gambar 2. 10 Modelling Lowpoly	30
Gambar 2. 11 Jenis-jenis Biped	33
Gambar 2. 12 Contoh rig pada CAT	34
Gambar 2. 13 (kiri) Render face model, (tengah) lokasi Cluster, dan (kanan) adalah pembobotan cluster	35
Gambar 2. 14 Contoh User Interface	35
Gambar 2. 15 Contoh pada target morph	36
Gambar 2. 16 Kinematik	37
Gambar 2. 17 Anatomi Typeface	37
Gambar 2. 18 Contoh Font Serif	38
Gambar 2. 19 Font Dekoratif	39
Gambar 2. 20 Font Script	39
Gambar 2. 21 Additive Color	40
Gambar 2. 22 Warna panas dan dingin	41
Gambar 2. 23 Animasi dengan warna panas	42
Gambar 2. 24 Animasi dengan warna dingin	42
Gambar 2. 25 Warna Netral	42
Gambar 2. 26 Game safety riding	43
Gambar 2. 27 Game safety riding	43
Gambar 2. 28 Game safety riding	44
Gambar 2. 29 Game safety riding	44
Gambar 2. 30 Animasi Pembuatan SIM C	45
Gambar 2. 31 Animasi Pembuatan SIM C	46
Gambar 2. 32 Animasi Pembuatan SIM C	46
Gambar 2. 33 Animasi Pembuatan SIM C	47
Gambar 2. 34 Animasi Nussa Bundaku	48
Gambar 2. 35 Animasi Nussa Bundaku	48
Gambar 2. 36 Animasi Nussa Bundaku	49
Gambar 2. 37 Animasi Nussa Bundaku	49
Gambar 3. 1 Alur Berfikir	59
Gambar 4. 1 Wawancara Bersama Narasumber “Kevin Pramudita Achsani”	61
Gambar 4. 2 Wawancara besama Narasumber 2 “Fahrul Hidayat”	62

Gambar 4. 3 Hasil Kuesioner	63
Gambar 4. 4 Hasil Kuesioner	64
Gambar 4. 5 Hasil Kuesioner	64
Gambar 4. 6 Hasil Kuesioner	65
Gambar 4. 7 Hasil Kuesioner	66
Gambar 4. 8 Hasil Kuesioner	66
Gambar 4. 9 Hasil Kuesioner	67
Gambar 4. 10 Hasil Kuesioner	67
Gambar 4. 11 Hasil Kuesioner	68
Gambar 4. 12 Hasil Kuesioner	68
Gambar 5. 1 Konsep Keyword	74
Gambar 5. 2 Referensi style Character “Adit Sopo Jarwo”	79
Gambar 5. 3 Referensi penggunaan warna pada animasi “UP”	79
Gambar 5. 4 penggunaan layout serta storyboard milik Curious George	80
Gambar 5. 5 Font Helvetica	81
Gambar 5. 6 Latif Usman sebagai Karakter Pak Lutfi	85
Gambar 5. 7 Iqbal sebagai karakter Dimas	85
Gambar 5. 8 Dilan sebagai karakter Akbar	86
Gambar 5. 9 Angga sebagai karakter Hari	86
Gambar 5. 10 Studi Visual Sketsa Terinspirasi dari Animasi Petualangan Adi	87
Gambar 5. 11 Studi Visual Sketsa Terinspirasi dari Animasi Adit Sopo Jarwo	87
Gambar 5. 12 Studi Visual Sketsa Terinspirasi dari Animasi Keluarga Somat	87
Gambar 5. 13 Studi Visual Digital Desain Karakter	88
Gambar 5. 14 Desain Karakter Terpilih	89
Gambar 5. 15 Visual Karakter 3D	90
Gambar 5. 16 Visual Karakter 3D	90
Gambar 5. 17 Visual Karakter 3D	91
Gambar 5. 18 Visual Karakter 3D (Sumber: Dokumentasi Priadi)	91
Gambar 5. 19 Studi Visual Enviroment Kota Surabaya	92
Gambar 5. 20 Studi Visual Enviroment SMKN 1 Surabaya	93
Gambar 5. 21 Studi Visual Enviroment Perumahan Surabaya	93
Gambar 5. 22 Studi Visual Enviroment Jalan Tunjungan	93
Gambar 6. 1 Implementasi Media Animasi ke Youtube	106
Gambar 6. 2 Judul video Animasi	106
Gambar 6. 3 Cuplikan animasi Pembuka	107
Gambar 6. 4 Cuplikan animasi inti peristiwa	107
Gambar 6. 5 Cuplikan animasi solusi permasalahan	108
Gambar 6. 6 Cuplikan animasi kesimpulan	109
Gambar 6. 7 Desain Chanel Youtube	109
Gambar 6. 8 Desain Chanel Youtube	110
Gambar 6. 9 Desain Stiker Whatsapp	110
Gambar 6. 10 Desain Feed Instagram	111
Gambar 6. 11 Poster	111

DAFTAR TABEL

Tabel 6.1 Total Pengeluaran Satu Tahun.....	111
Tabel 6.2 Total Biaya Produksi	112