

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER DALAM	i
HALAMAN PERNYATAAN GELAR	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
SURAT PERNYATAAN.....	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR SKEMA	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
GLOSARIUM.....	xvii
INTI SARI	xxv
ABSTRACT	xxvi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Penciptaan	7
C. Tujuan dan Manfaat Penciptaan	7
1. Tujuan Penciptaan.....	7
2. Manfaat Penciptaan.....	7
D. Tinjauan Karya	8
E. Landasan Teori	12
1. Media Informasi	12
2. Media Edukasi.....	15
3. Bunyi Sirine dan Kendaraan Prioritas.....	20
4. Audio Visual	23

5. Semiotika.....	24
6. Motion Graphic	26
7. Layout	33
8. Warna	35
9. Typografi.....	37
F. Metode Penciptaan.....	40
1. Persiapan	40
2. Perancangan	44
3. Perwujudan.....	47
4. Penyajian Karya	48
BAB II KONSEP DAN PROSES PENCIPTAAN	
A. Konsep Penciptaan.....	50
B. Proses Penciptaan.....	51
1. <i>Brainstorming</i>	51
2. Studi Warna.....	52
3. Studi Tagline	53
4. Studi Typografi	53
5. Perancangan Karya.....	53
BAB III HASIL DAN ANALISIS KARYA	
A. Hasil Karya.....	79
1. <i>Motion Graphic</i>	79
2. Poster.....	82
3. Stiker	83
4. <i>X-Banner</i>	84
5. Pin	85

6. <i>T-Shirt</i>	86
BAB IV PENUTUP	
A. Kesimpulan	92
B. Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA.....	94
LAMPIRAN	95



DAFTAR TABEL

Nama Tabel	Halaman
Psikologi Warna	36
Struktur Perancangan	46
Storyline	54



DAFTAR SKEMA

Nama Skema	Halaman
Brainstorming	51



DAFTAR GAMBAR

Nama Gambar	Halaman
Sedan Mewah Menghalagi Mobil DAMKAR	3
Prioritas Ambulans di Jalan Sudah Diatur Undang-Undang	4
Sopir mobil tidak beri jalan ambulans	5
Motion Graphic Teknologi di Era Digital Berkembang Pesat	9
Motion Yuk Kenali, Arti Bunyi Suara Sirine Ambulans	10
Motion 7 kendaraan yang wajib di dahulukan di jalan raya	11
Layout Sand Pameran	42
Storyboard 1	56
Storyboard 2	57
Sketsa 1	58
Sketsa 2	59
Sketsa 3	60
Sketsa 4	65
Sketsa 5	64
Sketsa 6	63
Proses Editing 1	64
Proses Editing 2	65
Proses Editing 3	66
Proses Editing 4	67

Proses Editing 5	68
Proses Editing 6	69
Proses Editing 7	70
Digital 1	71
Digital 2	72
Digital 3	73
Digital 4	74
Sketsa Poster 1	75
Digitalisasi Poster 1	76
Sketsa Poster 2	76
Digitalisasi Poster 2	77
Sketsa Poster 3	77
Digitalisasi Poster 3	78
Potongan final Mottion Graphic 1	79
Potongan final Mottion Graphic 2	79
Potongan final Mottion Graphic 3	80
Mockup Mottion Graphic	80
Poster 1	81
Poster 2	82
Poster 3	82
Stiker	83
<i>x-banner</i>	84

Mockup Pin	85
Mockup <i>T-Shirt</i>	86
Poster Pameran Tugas Akhir	94
Undangan Tugas Akhir	94
Pemotonga Pita Pameran Tugas Akhir	95
Pembukaan Pameran Tugas Akhir	96
Booth Pamrean Tugas Akhir	97
Booth Pamrean Tugas Akhir	97
Dokumentasi Ujian Komperensif	98



GLOSARIUM

A

Analisis Data	Sebuah proses pemeriksaan, pembersihan, transformasi dan pemodelan data dengan tujuan menemukan informasi yang berguna, menginformasikan kesimpulan dan mendukung pengambilan keputusan
Adobe After Effect	Perangkat lunak yang dikeluarkan oleh adobe yang digunakan untuk proses pengeditan audio visual motion graphick.
Adobe Ilustrator	Perangkat lunak yang dikeluarkan oleh adobe yang digunakan untuk proses editing visual grafis dan proses layouting karya.
Alternatif	Pilihan di antara dua atau beberapa proses rancangan.
Albatros	Jenis kertas dalm proses printing karya dengan dimensi Meter
Art Paper	Jenis Kertas dalam proses printing karya dengan dimensi Cm
Artboard	Lembar kerja disuatu perangkat lunak desain.
Akumulasi	Pengumpulan, penimbunan, penghimpunan, dan pengelompokan

Audiens Sekelompok orang yang menerima pesan atau informasi tertentu.

B

Bauran Media Jenis penetapan karya seperti apa yang akan dirancang atau yang sudah dirancang.

Balance Keseimbangan dalam rancangan karya

Brainstorming Sebuah metode yang bisa dilakukan untuk memecahkan berbagai masalah dan menghasilkan beragam ide baru sebanyak mungkin dengan cepat

C

Cutting Proses pemisahan suatu objek.

D

Denotatum Mewakili atau menggantikan

Desain Rencana, kerangka atau gambar yang dibuat untuk memperlihatkan tampilan dan fungsi sesuatu pekerjaan.

Dinamis Memiliki Interpretasi kepercayaan.

Dua Dimensi Bentuk dari benda yang memiliki panjang dan lebar

E

Emphasis	Penekanan dalam penyampaian pesan dalam sebuah karya
Efektif	Memberikan efek, yang nilai akhirnya keberhasilan
Efisien	Ketepatan dalam menyampaikan sesuatu
Emosional	Kedaaan sesorang secara psikologis
Estetis	Berkaitan dengan keindahan
F	
Flat Desain	Sebuah pendekatan desain yang bersifat minimalis
Fungsional	Fungsi dari garapan karya yang dirancang.
I	
Iklim	Keadaan sitausi alam
Ilustrasi	Hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik gambar, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk
Informatif	Penyampaian pesan yang tepat sasaran
Interest	Harus mampu menampilkan daya tarik untuk audiens

K

Kepulauan Bentuk wilayah dalam suatu kawasan

Konsekuensi Akibat dari sebuah rancangan

Konsensual Kesepakatan dalam sebuah penetapan sesuatu

Kreatifitas Kekuatan untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal

Komplementer Warna yang dihasilkan dari penggabungan tersier dengan sekunder

L
Layout Tata Letak elemen desain dalam suatu bidang untuk membentuk suatu pesan agar lebih artistik.

Legibility Tingkat keterbacaan huruf.

M

Media cetak Media atau sarana yang berbentuk fisik.

Media Online Media atau sarana yang disebarakan melalui jejaring sosial

Media Audio Visual Sarana yang terdapat bentuk bergerak dan memiliki bunyi sebagai daya dramatis komunikasi.

Media Informasi Sarana dalam menyampaikan sebuah informasi

Merchandise Salah satu pernak-pernik yang sering kali kita temui dan sudah banyak digunakan oleh berbagai pihak di dalam setiap acara atau event tertentu

Mindset Pola Pikir

Motion Graphick Bidang ilmu yang fleksibel di industri kreatif karena bisa diterapkan di berbagai sektor seperti desain, periklanan, multimedia, animasi, games, dan film

Opportunity Peluang dari garapan perancangan

Prespektif Sudut pandang manusia terhadap sesuatu

Poster Media publikasi yang terdiri atas tulisan, gambar ataupun kombinasi antar keduanya dengan tujuan memberikan informasi kepada khalayak ramai

Penelitian Kualitatif Sebagai prosedur riset yang memanfaatkan data deskriptif, berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan pelaku yang dapat diamati.

Platform Program dalam menyampaikan sebuah informasi

R

Riset	Penyelidikan (penelitian) suatu masalah secara bersistem, kritis, dan ilmiah untuk meningkatkan pengetahuan dan pengertian, mendapatkan fakta yang baru, atau melakukan penafsiran yang lebih baik.
Readability	Tingkat Keterbacaan huruf
Style	Gaya dalam garapan seperti apa
Sequance	Alur dalam membaca sebuah karya cipta
Segmentasi Geografis	Analisis data berdasarkan lokasi wilayah.
Segmentasi Demografis	Analisis data berdasarkan identitas kepribadian audiens
Segmentasi Psikografis	Analisis data berdasarkan pola pikir dan kesukaan audiens
Strenght	Kekuatan dalam proses analisis data.
Strategi Verbal	Ide gagasan yang berbentuk narasi atau kalimat ajakan.
Startegi Visual	Kegiatan branding dengan memanfaatkan konten visual yang berupa gambar, grafik, video, dan sebagainya

Sketsa	Lukisan cepat (hanya garis-garis besarnya).
Sans Serif	Jenis tipografi yang tidak memiliki kail dalam jenis font.
Self Remainder	Pengingat untuk diri sendiri.
Sticker	Jenis merchandise yang memiliki daya tempel.
Simbol	Tanda berdasarkan konvensi, peraturan, atau perjanjian yang disepakati bersama.
Tipografi	Suatu kesenian dan teknik memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, guna kenyamanan membaca semaksimal mungkin
T-Shirt	Jenis merchandise berbentuk pakaian.
Threat	Ancamana dalam sebuah perancangan dalam hal metode analisis data
V	
Vector	Gambar yang menggunakan poligon dalam menciptakan gambar pada grafis komputer
W	

Warna Spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih)

Weakness Kelemahan dalam analisis data rancangan

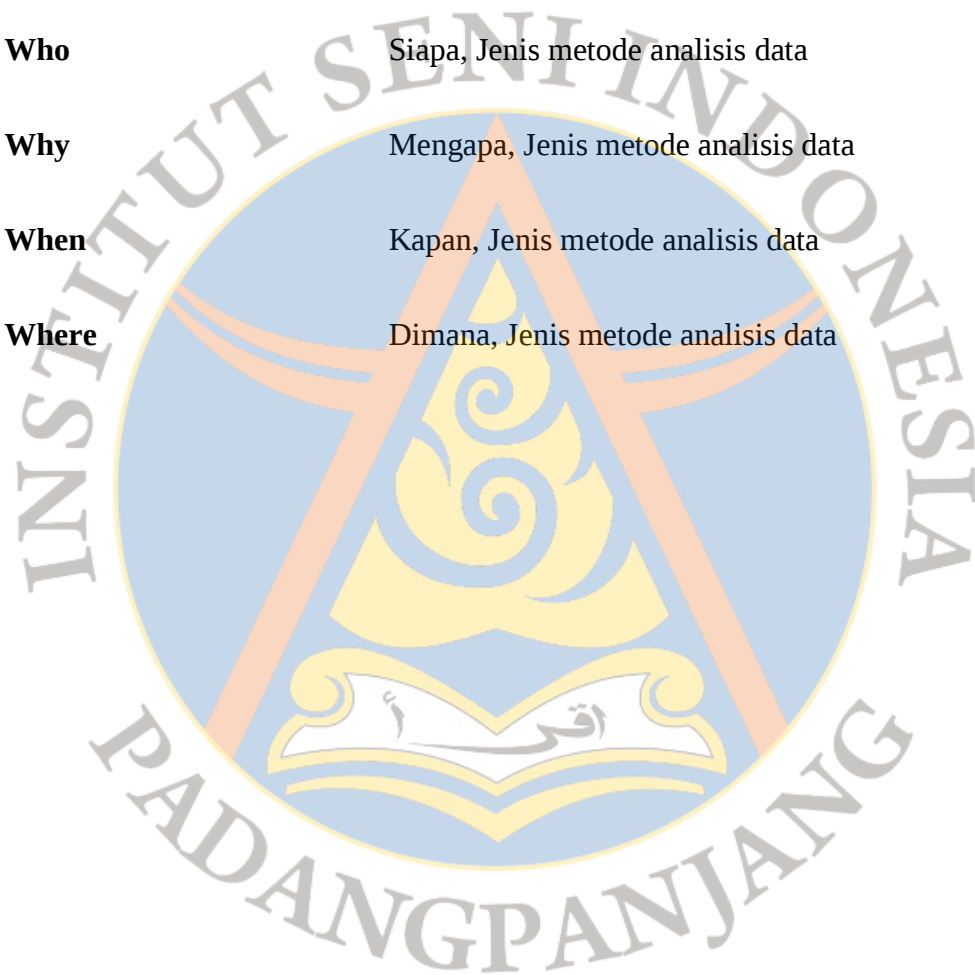
What Apa, Jenis metode analisis data

Who Siapa, Jenis metode analisis data

Why Mengapa, Jenis metode analisis data

When Kapan, Jenis metode analisis data

Where Dimana, Jenis metode analisis data



INTI SARI

Pengguna jalan yang diprioritaskan merupakan kendaraan yang harus dikawal oleh petugas Kepolisian Negara Republik Indonesia atau menggunakan isyarat lampu merah dan biru dan bunyi sirine. Alat pemberi isyarat lalu lintas dan rambu lalu lintas tidak berlaku bagi kendaraan yang mendapatkan hak utama. Pemberian hak utama pada kendaraan dilakukan karena kendaraan tersebut dalam kondisi darurat dan menyangkut kepentingan umum. Dalam prakteknya masih kita temukan bahwasannya pengguna kendaraan di jalan masih kurang sadara atau bahkan tidak mengetahui seutuhnya akan kendaraan prioritas sehingga masih ditemukan dan sering kita temukan kasus kendaraan prioritas harus mengelakson atau keterlambatan tiba di lokasi sehingga dampaknya cukup besar akan ketertiban umum atau keselamatan hajat manusia. Dari hal demikian maka dilakukan proses studi kasus dan analisis data menggunakan metode AIDCA. Dari analisis data tersebut maka ditetapkan bauran media cetak sebagai jawaban dari permasalahan yang diangkat. Diharapkan media informasi yang berbentuk media cetak mampu menyadarkan pengguna jalan bahwa kendaraan prioritas diberikan akses atau ruang untuk mendahului. Penetapan bauran media cetak dan audio visual berfungsi untuk memberikan informasi secara berkala dan komprehensif kepada audiens. Bauran media cetak yang ditetapkan berupa poster, *x-banner*, pin, stiker, dan *t-shirt*. Sedangkan Media Audio Visual yaitu *Motion Graphic* yang akan disebarakan di beberapa titik lokasi strategis serta media sosial. Yang kemudian bauran media yang telah ditetapkan akan menjadi media terbarukan mengenai informasi kendaraan prioritas.

Kata Kunci : **Kendaraan Prioritas, Sirine, AIDCA, Bauran Media, Motion Graphic**

ABSTRACT

Priority road users are vehicles that must be escorted by officers from the Indonesian National Police or using red and blue light signals and sounding sirens. Traffic signaling devices and traffic signs do not apply to vehicles that have primary rights. The granting of primary rights to a vehicle is carried out because the vehicle is in an emergency condition and concerns the public interest. In practice, we still find that road vehicle users are still unaware or even completely unaware of priority vehicles, so they are still found and we often find cases where priority vehicles have to be honked or delayed in arriving at the location so that the impact is quite large on public order or human safety. From this, a causus study process and data analysis was carried out using the AIDCA method. From the data analysis, the print media mix was determined as the answer to the problems raised. It is hoped that information media in the form of print media will be able to make road users aware that priority vehicles are given access or space to overtake. Determination of the mix of print and audio-visual media serves to provide periodic and comprehensive information to the audience. The specified mix of print media is in the form of posters, x-banners, pins, stickers, and t-shirts. Meanwhile, the Audio Visual Media, namely Motion Graphics, will be distributed at several strategic location points as well as social media. Then the media mix that has been determined will be a renewable media regarding priority vehicle information.

Keyword : Priority vehicle, Sirine, AIDCA, Mix Media, Mottion Graphic