

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Surat Izin Mengemudi (SIM)

Surat Izin Mengemudi yang selanjutnya disingkat SIM adalah tanda bukti legitimasi kompetensi, alat kontrol dan data forensik Kepolisian bagi seseorang yang telah lulus uji pengetahuan, kemampuan dan keterampilan untuk mengemudikan Ranmor di jalan sesuai dengan persyaratan yang ditentukan berdasarkan Undang-Undang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan.

2.1.2 Dasar Hukum

1. Undang–Undang Nomor 2 Tahun 2002 tentang Kepolisian Negara Republik Indonesia;
2. Undang-Undang Nomor 22 tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan;
3. Undang-Undang Nomor 25 Tahun 2009 tentang Pelayanan Publik;
4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 50 Tahun 2010 tanggal 25 Mei 2010 tentang tarif atau jenis penerimaan Negara bukan pajak yang berlaku pada Kepolisian Republik Indonesia.
5. Peraturan Kapolri Nomor 9 Tahun 2012 tentang surat izin mengemudi.

2.1.3 Fungsi dan Peranan SIM

SIM sebagai tanda legalitas seseorang ketika mengendarai kendaraan memiliki fungsi dan peran yang sangat penting, adapun fungsi dan peran SIM adalah :

- a) Bukti kompetensi pengemudi maksudnya adalah ketika seseorang memiliki SIM maka orang tersebut sudah dinyatakan layak dan mampu mengemudi kendaraan karena proses untuk mendapatkan SIM dilakukan melalui serangkaian tes , baik test teori maupun tes praktek dan ketika

seseorang telah mendapatkan SIM maka secara otomatis orang tersebut sudah melampaui segala tes yang di ujikan.

- b) Registrasi pengemudi kendaraan bermotor yang memuat keterangan identitas lengkap pengemudi, maksudnya adalah bahwa SIM itu memuat data diri dari seseorang yang memilikinya, dengan terdatanya identitas diri maka Polri dapat memiliki daftar penduduk di Negara ini yang dinyatakan layak untuk mendapatkan SIM.
- c) Data registrasi pengemudi dapat digunakan untuk mendukung kegiatan lidik / sidik & identifikasi forensik polri, maksudnya adalah bahwa dengan adanya data tersebut dapat menunjang tugas Polri sebagai penyidik dalam melakukan ungap kasus.

Fungsi dan peranan SIM dalam mendukung operasional Polri:

- a) Berbagai sarana identifikasi atau jati diri seseorang. Bertitik tolak dari SIM akan diketahui identitas ciri-ciri fisik seseorang. Di samping itu juga berfungsi sebagai tanda bukti bahwa pemegang SIM telah memiliki kemampuan, pengetahuan dan keterampilan untuk mengemudikan kendaraan bermotor tertentu.
- b) Sebagai alat bukti. SIM selain sebagai tanda bukti sebagaimana diuraikan di atas, juga mempunyai fungsi dan peranan sebagai alat bukti dalam kaitannya dengan pelaksanaan tugas pokok Polri, khususnya yang bersifat represif yustisiil, di mana alat bukti tersebut sebagai penunjang penyelidikan dan pengungkapan pelanggaran maupun kejahatan yang berkaitan dengan kendaraan bermotor.
- c) Sebagai sarana upaya paksa Penyitaan SIM dalam kasus pelanggaran dan kecelakaan lalu lintas, untuk kemudian memaksa pelanggar menghadiri sidang, merupakan bukti nyata betapa besarnya fungsi dan peranan SIM dalam pelaksanaan tugas Polri, karena pada dasarnya tanpa upaya paksa demikian itu, sukar dipastikan bahwa pelaksanaan penegakan hukum akan berhasil dengan baik.

- d) Sebagai sarana perlindungan masyarakat. Pengemudi kendaraan bermotor wajib memiliki SIM sesuai dengan golongannya dengan pengertian bahwa pemegang SIM tersebut telah memiliki kemampuan mengemudikan kendaraan bermotor dengan baik, sehingga bahaya-bahaya kecelakaan dan terjadinya pelanggaran akan dapat dikurangi.
- e) Sebagai sarana pelayanan masyarakat. Polri sebagai instansi yang berwenang menerbitkan SIM wajib melayani kebutuhan masyarakat tersebut dengan sebaik-baiknya. Guna keperluan itulah Polri selalu berusaha meningkatkan pelayanan masyarakat dalam bidang SIM ini, tanpa mengurangi faktor security sebagai tujuan pokok.

2.1.4 Jenis- Jenis SIM

Berikut ini adalah golongan-golongan Surat Izin Mengemudi (SIM) Perorangan.

a) SIM A

Surat Izin Mengemudi A berlaku untuk mengemudikan kendaraan mobil penumpang dan barang perorangan dengan jumlah berat yang diperbolehkan tidak melebihi 3.500 kg

Syarat usia : Minimal 17 Tahun

b) SIM B I

Surat Izin Mengemudi B I berlaku untuk mengemudikan kendaraan mobil penumpang dan barang perorangan dengan jumlah berat yang diperbolehkan lebih dari 3.500 kg

Syarat usia : Minimal 20 Tahun

c) SIM B II

Surat Izin Mengemudi B II berlaku untuk mengemudikan kendaraan alat berat, kendaraan menarik, atau kendaraan bermotor dengan menarik kereta tempelan atau gandengan perorangan dengan berat yang diperbolehkan untuk keretan tempelan atau gandengan lebih dari 1.000 kg.

Syarat usia : Minimal 21 Tahun

d) SIM C

Surat Izin Mengemudi C berlaku untuk mengemudikan Sepeda Motor yang dirancang dengan kecepatan lebih dari 40 Km / Jam

Syarat usia : Minimal

17

e) SIM D

Surat Izin Mengemudi D berlaku untuk mengemudikan kendaraan khusus bagi penyandang cacat.

Syarat usia : Minimal 17 Tahun

2.2 Pengertian Video

Kata video berasal dari kata Latin, yang berarti “saya lihat”. Video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang mewakilkan gambar bergerak. Aplikasi umum dari teknologi video adalah televisi. Video juga dapat digunakan dalam aplikasi teknik, keilmuan, produksi, dan keamanan. Istilah video juga digunakan sebagai singkatan videotape, perekam video, dan pemutar video. Saat ini ada dua kategori video, yaitu video analog dan video digital (Binanto, 2010).

2.2.1 Video Analog

Video analog mengodekan informasi gambar dengan memvariasikan voltase atau frekuensi dari sinyal. Seluruh sistem sebelum video digital dapat dikategorikan sebagai video analog. Video analog mempunyai dua format, yaitu format elektrik dan format kaset.

2.2.2 Video Digital

Video digital sebenarnya terdiri atas serangkaian gambar digital yang ditampilkan dengan cepat pada kecepatan yang konstan. Dalam konteks video, gambar ini disebut *frame*. Satuan ukuran yang menghitung *frame* rata-rata yang ditampilkan disebut *frame per second* (FPS). Setiap *frame* merupakan gambar digital yang terdiri dari raster piksel. Gambar digital akan mempunyai lebar sebanyak W piksel dan tinggi sebanyak H piksel. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa *frame size* adalah W x H (Binanto, 2010) dalam (Andri, 2017).

2.3 Pengertian Animasi

Animasi berasal dari kata dalam Bahasa Inggris yaitu *animate* yang artinya menghidupkan, memberi jiwa dan menggerakkan benda mati. Animasi merupakan proses membuat objek yang asalnya suatu benda mati, kemudian secara berurutan disusun dalam posisi yang berbeda seolah menjadi hidup.

Ditemukannya prinsip dasar animasi adalah dari karakter mata manusia yaitu : *persistence of vision* (pola penglihatan yang teratur). Paul Roget, Joseph Plateau dan Pierre Desvigenes, melalui peralatan optik yang mereka ciptakan, berhasil membuktikan bahwa mata manusia cenderung menangkap urutan gambar-gambar pada tenggang waktu tertentu sebagai sebuah pola.

Animasi secara umum bisa didefinisikan sebagai : Suatu *sequence* gambar yang ditampilkan pada tenggang waktu (*timeline*) tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak. Pengertian animasi pada dasarnya adalah menggerakkan objek agar tampak lebih dinamis (Hakim, 2012).

Menurut Djalle (2007) dalam jurnal Umpenawany (2016), Teknik yang digunakan untuk membuat animasi makin beragam. Dalam dunia animasi kita mengenal beberapa istilah yang bertujuan untuk membedakan jenis teknis pembuatan animasi, Yaitu:

1. **Animasi 2 Dimensi** : Jenis animasi yang lebih dikenal dengan film kartun pembuatannya menggunakan teknik animasi *hand draw* atau animasi sel, penggambaran langsung film secara digital. Terdapat dua cara pembuatannya,

yaitu manual dan komputer. Teknik animasi manual atau dengan *cell animation* adalah teknik animasi yang paling lama usianya. Teknik animasi ini memungkinkan *animator* untuk membuat gambar pada lembaran *celuloid* (lembar transparan) yang berlapis-lapis. Karena kemajuan teknologi sekarang, *animator* menggunakan kertas biasa yang nanti akan di pindai (*scan*) lalu di warna dengan menggunakan *computer*.

2. **Animasi 3 Dimensi** : Tiga Dimensi (3D) merupakan dimensi yang memiliki tiga unsur dimensi yaitu panjang, lebar, dan juga tinggi. Benda-benda 3D dapat bergerak bebas ke arah kanan, kiri, atas, bawah, depan, dan belakang. Benda-benda 3D sering juga disebut dengan istilah bangun ruang. Salah satu ciri utama 3D adalah dapat diisi dengan benda - benda tertentu atau dengan kata lain memiliki volume. Beberapa contoh benda 3D yaitu balok, kubus, tabung, kerucut, rumah, mobil, hewan, manusia, dan lain-lain. Disebut tiga dimensi (3D) karena jenis ini memiliki sifat kedalaman atau ruang pada objeknya. Secara sepintas akan mudah mengenali film animasi dengan jenis tiga dimensi ini. Karena bentuknya yang halus, pencahayaan yang lebih real dan kesan ruang yang lebih terasa. Semua itu bisa dilakukan karena dibantu dengan teknologi komputer masa kini yang sudah canggih. dalam jenis animasi ini objek yang akan dianimasikan bisa dilihat dari semua sudut atau sisinya. Seperti halnya boneka sungguhan namun objek dibuat secara digital dengan menggunakan *software* khusus.

3. **Animasi *Stopmotion***: Teknik animasi yang menggabungkan teknologi fotografi dengan animasi. Media yang digunakan bisa bermacam-macam. misalnya boneka, kertas, gambar dikertas, gambar di papan tulis, lilin/malam, dan lain-lain. Semua objek itu bisa dijadikan sebagai objek animasi yang nantinya akan di foto tiap gerakannya.

2.4 ***Motion Graphic***

Motion graphic atau *motion grafis* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai solusi desain grafis profesional dalam menciptakan suatu desain komunikasi yang dinamis dan efektif untuk film, televisi dan internet.

Dunia perdagangan, informasi, dan hiburan adalah suatu tantangan, ketika pemirsa/*audience* memutuskan apakah akan tetap atau akan pindah saluran, keluar dari situs web, atau ketika menonton trailer, untuk melihat film. Maka dari itulah diperlukan strategi, kreativitas, dan keterampilan dari seorang desainer *broadcasting*, desainer judul film dan animator dalam seni *motion grafis* (Curran, 2000) dalam (Andri, 2017).

Berikut penjelasan lebih lanjut mengenai beberapa pertimbangan untuk menghasilkan *motion graphic* yang efektif :

1. *Spatial*

Merupakan pertimbangan ruangan, terdiri dari arah ukuran, arah acuan, arah gerakan, perubahan ketika gerakan dipengaruhi gerakan lain, hubungan pergerakan terhadap batas-batas *frame*.

2. *Temporal*

Di dunia video dan film, *time* atau waktu menggambarkan secara *numeric* sebagai *frame per second* (fps).

3. *Live Action*

Faktor-faktor yang perlu diperhatikan ketika bekerja dengan konten *live action* termasuk bentuk atau konteks, properti film, dan sifat sinematik, seperti *tone, contrast, lighting, depth of field, focus, camera angle, shot size*, dan *mobile framing*.

4. *Typographic*

Type merupakan salah satu prinsip untuk membangun sebuah pesan dalam grafis desain. Hal yang perlu diperhatikan pada *typography* yaitu tipe huruf, ukuran, kapital atau huruf kecil.

2.5 *Sound Effect & Musik*

Sound Effect digunakan untuk menekankan artistik , keseruan , menegangkan dari suatu film , acara televisi , animasi , videogame atau bahkan suatu titik kreatif tanpa menggunakan dialog atau musik.

Produksinya meliputi banyak ilmu yang berbeda, termasuk:

- a. Efek suara keras yaitu suara umum yang muncul dilayar , seperti membanting pintu , mengemudi kendaraan , menembak senjata.
- b. Efek suara latar belakang (*backsound sound effects*) adalah suara yang secara tegas berhubungan dengan gambar , tetapi menunjukkan lokasi atau latar belakang untuk penonton seperti suara hutan , dengungan lampu neon dan interior dalam mobil.
- c. Efek suara *Foley* adalah suara sinkron pada layar , biasanya dibutuhkan keahlian seorang *Foley* untuk merekam dengan benar , misalnya langkah kaki , gerakan properti tangan (contohnya secangkir teh dan piring) , gerakan kaki pada pakaian.
- d. Efek suara desain yaitu suara yang biasanya tidak terjadi di alam atau tidak mungkin untuk merekam di alam . suara –suara demikian digunakan untuk menunjukkan teknologi futuristik dalam film science fiction atau untuk menciptakan mood emosional (Novilia, 2011).

Menurut Suhastraja (1992: 13) musik ialah ungkapan rasa indah manusia dalam bentuk suatu konsep pemikiran yang bulat dalam wujud nada nada atau bunyi lainnya untuk mengandung ritme dan harmoni , serta mempunyai suatu bentuk dalam ruang waktu yang dikenal oleh diri sendiri dan manusia lain dalam lingkungan.

2.6 Editing

Editing adalah proses mengorganisir, peninjauan, memilih, dan menyusun gambar dan suara hasil rekaman produksi. *Editing* harus menghasilkan tayangan gambar yang padu dan cerita yang penuh makna sesuai apa yang telah direncanakan sebelumnya yaitu untuk menghibur, menginformasikan, memberi inspirasi dan lainnya (Roy Thompson dan Christopher J. Bowen, 2009) dalam (Rovianto, 2015).

2.7 Rendering

Rendering adalah proses akhir dari keseluruhan proses animasi komputer. Dalam rendering, semua data-data yang sudah dimasukkan dalam proses

modelling, animasi, texturing, pencahayaan dengan parameter tertentu akan diterjemahkan dalam sebuah bentuk keluaran (Syaifullah, 2015).

2.8 Perangkat Lunak yang Digunakan

2.8.1 Adobe After Effect CS6

Adobe After Effect CS6 merupakan software *motion graphics* yang dapat digunakan sebagai software compositing, animasi dan video effect. . After effect pun bukan software video editing, sehingga untuk merangkai video dengan durasi relative panjang perlu menggunakan Adobe Premiere (Waloeya ,2012) dalam (Puspita Septiyani, 2017). Dalam pembuatan iklan layanan masyarakat ini, Adobe After Effect CS6 digunakan pada proses *compositing*, animasi dan penambahan efek.

2.8.2 Adobe Premiere CC 2015

Adobe Premiere Pro adalah *timeline* berbasis *video editing software* aplikasi. Ini adalah bagian dari Adobe Creative Cloud, sebuah suite desain grafis, *video editing*, dan aplikasi pengembangan web yang dikembangkan oleh Adobe Systems. Premiere Pro mendukung banyak kartu *video editing* dan *plug-in* untuk pengolahan dipercepat, mendukung format file tambahan, dan video / efek audio. Dimulai dengan versi di Creative Cloud 2015 (CC 2015), itu adalah sebuah aplikasi 64-bit asli untuk Mac dan Windows, menjadikannya salah satu dari beberapa *cross-platform* sistem non-linear *editing* (NLEs) yang tersedia. Sebagai aplikasi 64-bit, tidak berjalan pada 32-bit komputer (Ningrum, 2017). Dalam pembuatan iklan layanan masyarakat ini, Adobe Premiere CC 2015 digunakan pada proses *editing* dan *rendering*.

2.8.3 Adobe Photoshop CS6

Adobe Photoshop, atau biasa disebut Photoshop, adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan

foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk perangkat lunak pengolah gambar/foto, dan, bersama Adobe Acrobat, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh Adobe Systems. Versi kedelapan aplikasi ini disebut dengan nama Photoshop CS (*Creative Suite*), versi sembilan disebut Adobe Photoshop CS2, versi sepuluh disebut Adobe Photoshop CS3, versi kesebelas adalah Adobe Photoshop CS4, versi keduabelas adalah Adobe Photoshop CS5, dan versi yang terakhir (ketigabelas) adalah Adobe Photoshop CS6 (Hakim, 2012). Dalam pembuatan iklan layanan masyarakat ini, Adobe Photoshop CS6 digunakan pada proses *graphic desain*.

2.8.4 Adobe Illustrator CS6

Adobe Illustrator CS6 merupakan salah satu *software* untuk membuat desain grafis. *Software* ini sangat populer dan sudah diakui kecanggihannya. Kelengkapan fasilitas dan kemampuannya yang luar biasa dalam mendesain grafis, menjadikan *software* ini mulai banyak dipakai oleh para desainer komputer, karena keberadaannya benar-benar mampu membantu dan memudahkan pemakai dalam menyelesaikan pekerjaan desain grafis (Madcoms, 2013) dalam (Rustini, 2017). Dalam pembuatan iklan layanan masyarakat ini, Adobe Illustrator CS6 digunakan pada proses *graphic desain*.

2.8.5 Audacity

Audacity adalah aplikasi pemberi efek suara yang terbaik yang pernah ada di dunia sumber terbuka (*open source*). Dengan audacity, pengguna bisa mengoreksi berkas suara tertentu, atau sekadar menambahkan berbagai efek yang disediakan. Selain itu, pengguna juga dapat berkreasi dengan suara yang dimiliki sendiri (Mair, 2017). Dalam pembuatan iklan layanan masyarakat ini Audacity digunakan pada proses *sound effect* dan musik.

2.9 Penelitian Terdahulu

Di dalam penyusunan skripsi, penulis terlebih dahulu menentukan beberapa jurnal guna mendukung permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini. Dari penelitian terdahulu, penulis tidak menemukan penelitian dengan judul yang sama seperti judul penelitian yang akan dilakukan. Namun penulis mengangkat beberapa penelitian sebagai referensi dalam memperkaya bahan kajian pada penelitian penulis. Berikut merupakan penelitian terdahulu berupa beberapa jurnal terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Huda Arfianto. Program Studi Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo (Tahun 2015).	Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Dalam Penggunaan Informasi Yang Benar	Metode Kualitatif	Menghasilkan rancangan iklan layanan masyarakat dalam penggunaan informasi yang benar, tentang pentingnya mengolah suatu informasi dengan benar yang diterima setiap

				<p>saat.</p> <p>Menggunakan metode perancangan <i>waterfall</i> serta <i>software</i> yang digunakan dalam perancangan ini Adobe Soundbooth CS3, Cool Edit Pro, Sony Vegas Pro 11, Adobe Premiere CS3, Adobe After Effect CS3.</p>
2.	<p>Adi Rahman Roviando.</p> <p>Program Studi Teknik Informatika</p> <p>Jurusan Teknik Informatika Dan Komputer</p> <p>Politeknik Negeri Jakarta (Tahun 2015).</p>	<p>Pengembangan Iklan Layanan Masyarakat Dengan Pendekatan Infografis Tentang Pentingnya Konsumsi Air Putih.</p>	<p>Metode Kualitatif</p>	<p>Menghasilkan video iklan layanan masyarakat dengan menerapkan infografis tentang Pentingnya Konsumsi Air Putih menggunakan</p>

				<p>teknik motion graphic dan menyediakannya di sosial media Facebook dan Youtube.</p> <p>Metode yang digunakan dalam pembuatan iklan masyarakat ini yaitu Luther - Sutopo serta software yang digunakan yaitu Adobe After Effect CS6, Adobe Photoshop CS6, Adobe Illustrator CS6, Adobe Premiere Pro CS6, Adobe Audition CS6.Error!</p> <p>Bookmark not defined.</p>
3	Fairuz Siregar Program Studi Teknik Informatika	Pembuatan Media Komunikasi Menggunakan	Metode Kualitatif	Mensosialisasi kebijakan job family dengan teknik yang

	Jurusan Teknik Informatika Dan Komputer Politeknik Negeri Jakarta (Tahun 2017).	<i>Motion Grapic</i> untuk sosialisasi <i>Job family</i> pada Bank Indonesia		menarik serta mudah dipahami oleh semua pegawai maupun calon pegawai Bank Indonesia.
4	Deni Eriyanto. Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang (Tahun 2014).	Iklan Layanan Masyarakat 3D `HEMAT ENERGI LISTRIK`	Metode Kualitatif	Menghasilkan suatu Iklan Layanan Masyarakat bertujuan agar masyarakat mampu mendidik anak-anaknya agar tidak melakukan pemborosan energi listrik tentunya dengan iklan animasi ini masyarakat bisa lebih sadar serta memahami apa yang telah disampaikan iklan layanan masyarakat ini. Metode yang digunakan dalam

				<p>pembuatan iklan masyarakat ini yaitu Luther - Sutopo serta software yang digunakan yaitu 3D Max 2010, Poser Pro 2010, Adobe Soundbooth CS3, Adobe Premiere CS3.</p>
5	<p>Luqman Hakim. Prodi Seni Rupa Konsentrasi Desain Komunikasi Visual, S1 Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Semarang (Tahun 2013).</p>	<p>Iklan Layanan Masyarakat Go Green Dalam Bentuk Animasi Dua Dimensi</p>	<p>Metode Kualitatif</p>	<p>Menghasilkan sebuah animasi Iklan Layanan Masyarakat dua dimensi (2D) bertema <i>Go Green</i>. Metode yang digunakan dalam pembuatan iklan masyarakat ini yaitu <i>Vaughan</i> serta <i>software</i> yang digunakan yaitu Macromedia Flash 8, Photoshop CS2,</p>

				Ulead VideoStudio, Audacity.
--	--	--	--	------------------------------------