

**PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT PADA
RSUD SARAS HUSADA PURWOREJO**

SKRIPSI



disusun oleh:

Genta Gilang Nusantara

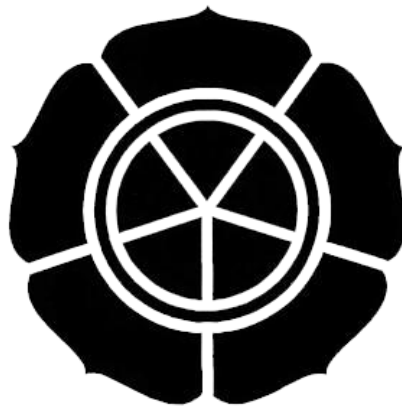
11.12.6236

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT PADA
RSUD SARAS HUSADA PURWOREJO**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh:

Genta Gilang Nusantara

11.12.6236

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT PADA
RSUD SARAS HUSADA PURWOREJO**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Genta Gilang Nusantara

11.12.6236

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Januari 2016

Dosen Pembimbing,


Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT PADA
RSUD SARAS HUSADA PURWOREJO**

yang disusun oleh

Genta Gilang Nusantara

11.12.6236

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Februari 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

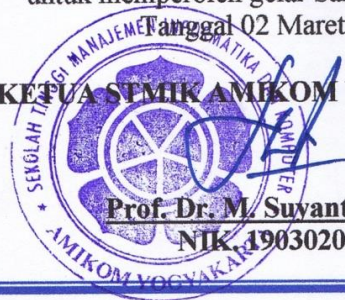
Dony Ariyus, M.Kom
NIK. 190302128

Robert Marco, MT
NIK. 190302228



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 02 Maret 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 02 Maret 2016



Genta Gilang Nusantara

NIM. 11.12.6236

MOTTO

JANGAN PERNAH MELAKUKAN PERBUATAN TANPA BERFIKIR DUA

KALI

SILENT IS GOLD

DON'T BE THE SAME, BE BETTER.



PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat serta hidayahnya sehingga dapat menyelesaikan penyusunan laporan skripsi ini dengan baik.

Dengan rasa terima kasih sepenuh hati, maka saya persembahkan hasil karya skripsi ini untuk:

- Ibu dan Bapak sebagai orang tua saya yang sudah menjadi motivator terbesar dalam hidupku. Yang tak pernah lelah untuk mendoakan dan menyayangiku, serta atas semua bentuk dukungan yang diberikan baik untuk selama ini.
- Terimakasih untuk Kakak Saya Laras yang selalu marah-marah dan sayang kepada saya.
- Sahabat dan Teman-teman kelas seperjuangan SI 12 angkatan 2011.
- Teman dan orang yang sudah membantu serta menyemangati saya Aan Setiawan, Wisnu Adi Khoirian, Jody Pakarti, Adhe Ginanjar, Billyan Adam, Rahmad, Febriyana, Tesal, Ade Candra, Jehan Adi, Enggar Yasid, Milana. Kalian hebat.
- Untuk seseorang yang special dalam hidup saya Oktiana Pingkan
- Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing sampai selesai.
- Semua yang sudah mendukung dan mendoakan.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.



Alhamdulillah puji syukur dengan menyebut asma Allah SWT. Dan segala puji syukur atas karunia yang diberikan-Nya. Berkat nikmat yang diberikan-Nya yaitu dengan selesainya Skripsi ini sebagai bentuk rasa syukur sebesar-besarnya. Tidak lupa shalawat serta salam ini semoga tetap tercurahkan kepada junjungan nabi besar kita yakni Nabi Muhammad SAW.

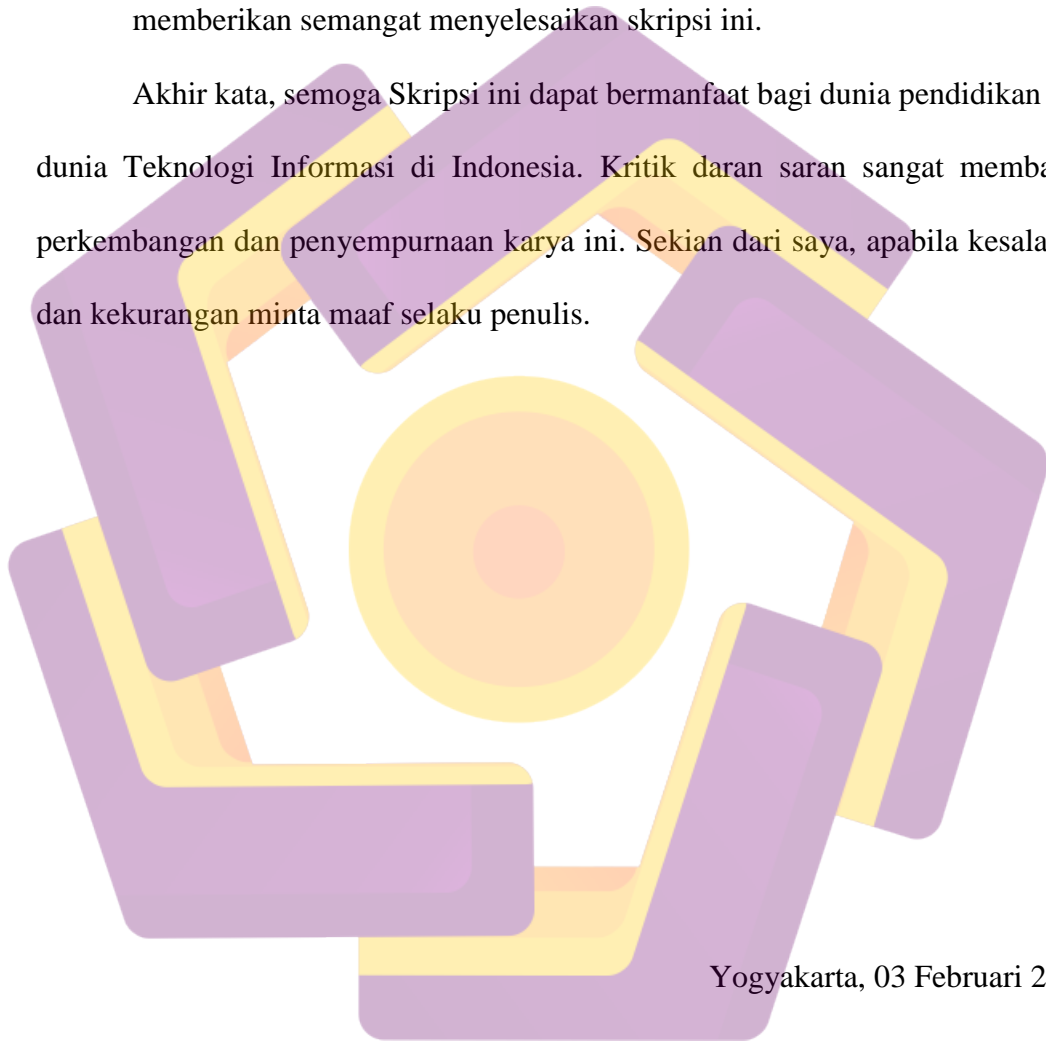
Skripsi ini disusun guna untuk memenuhi persyaratan gelar Sarjana pada program Strata Satu jurusan Sistem Informasi di kampus tercinta yaitu STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

Pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan baik dari sumber referensi atau dorongan mental yang telah diberikan untuk selesainya Skripsi ini. Terutama kepada orang-orang yang telah meluangkan waktunya untuk mengajari penulis tentang segala ilmu yang penulis dapatkan. Ucapan terima kasih ini penulis ucapkan kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku pimpinan STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S. Si, MT selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku Dosen Pembimbing.
4. Dosen-dosen STMIK Amikom Yogyakarta yang telah mengajarkan ilmunya kepada saya.

5. Kedua orang tua saya yang selalu mendoakan saya, serta terima kasih atas dorongan mental dan finansial yang diberikannya.
6. Teman-teman kelas 11S1SI12 selaku teman seperjuangan dan teman lainnya yang selalu memberikan dorongan mental untuk segera dan selalu memberikan semangat menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan dan dunia Teknologi Informasi di Indonesia. Kritik dan saran sangat membantu perkembangan dan penyempurnaan karya ini. Sekian dari saya, apabila kesalahan dan kekurangan minta maaf selaku penulis.



Yogyakarta, 03 Februari 2016

Genta Gilang Nusantara

(Penyusun)

DAFTAR ISI

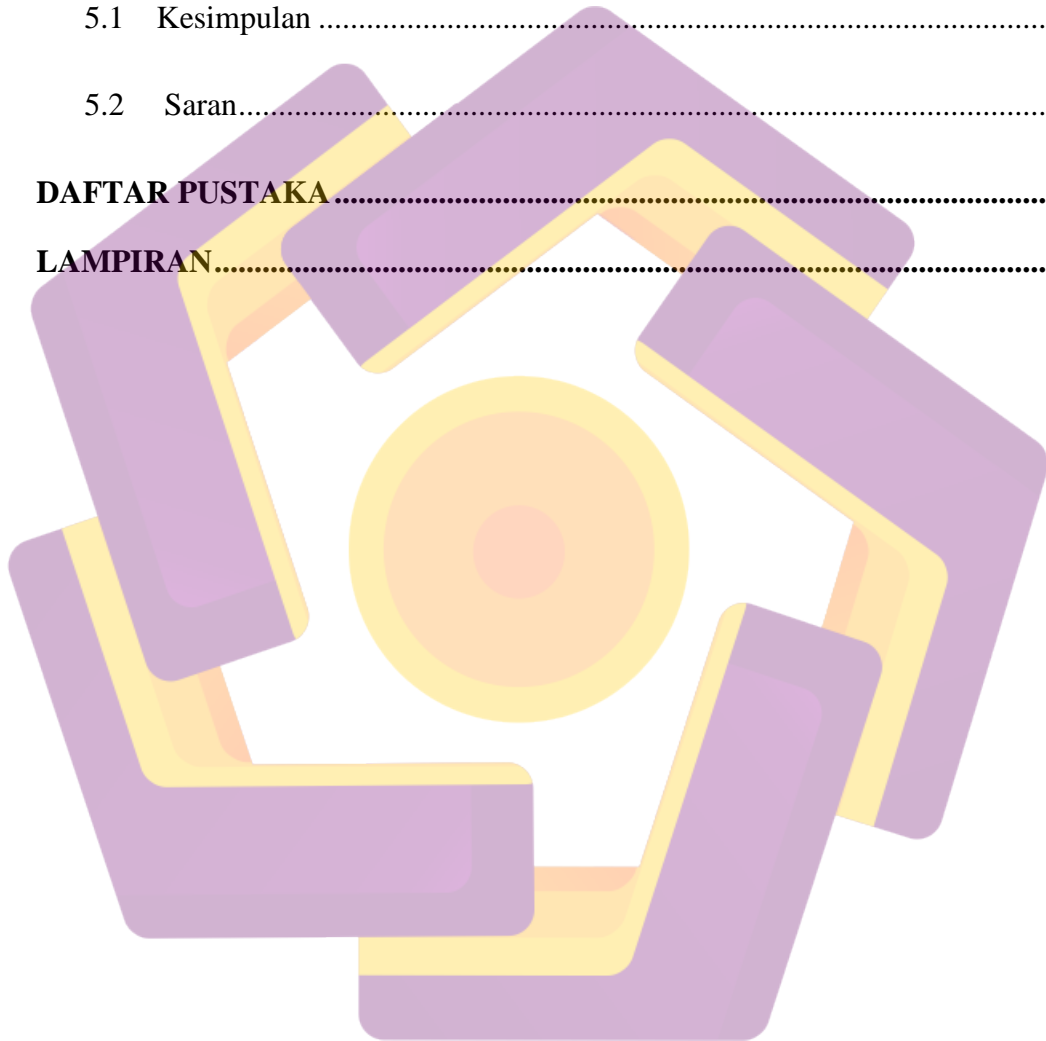
LEMBAR JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Pengumpulan Data	4

1.6.2	Analisis.....	4
1.6.3	Perancangan	5
1.6.4	Evaluasi.....	5
1.5	Sistematika Penulisan	5
BAB II	7
LANDASAN TEORI	7
2.1	Tinjauan Pustaka.....	7
2.2	Pengertian Multimedia Teori	8
2.3	Jenis-jenis Multimedia	10
2.3.1	Multimedia Linear.....	10
2.3.2	Multimedia Interaktif	10
2.4	Elemen – Elemen Multimedia.....	10
2.5	Pengertian Animasi	12
2.6	Prinsip-prinsip Animasi	13
2.6.1	<i>Squash and Stretch</i>	13
2.6.2	<i>Anticipation</i>	14
2.6.3	<i>Staging</i>	14
2.6.4	<i>Straight-Ahead Action Pose-to-Pose</i>	15
2.6.5	<i>Follow-Trougt and Overlapping Action</i>	15
2.6.6	<i>Slow in-Slow out</i>	16
2.6.7	<i>Arch</i>	17
2.6.8	<i>Secondary Action</i>	17
2.6.9	<i>Timing</i>	17

2.6.10	<i>Exaggeration</i>	18
2.6.11	<i>Solid Drawing</i>	18
2.6.12	<i>Appeal</i>	19
2.7	Teknik Pembuatan Animasi.....	20
2.7.1	Film Animasi Klasik (<i>Classic Animation</i>).....	20
2.7.2	Film Animasi Stop Motion (<i>stop motion animation</i>).....	20
2.7.3	Film Animasi computer/Digital (<i>digital animation</i>).....	21
2.8	Analisis SWOT.....	21
2.8.1	<i>Strenghts</i>	21
2.8.2	<i>Weaknesses</i>	21
2.8.3	<i>Opportunities</i>	22
2.8.4	<i>Threats</i>	22
2.9	Tahapan Produksi Animasi.....	22
2.9.1	Tahapan Pra Produksi.....	23
2.9.2	Tahap Produksi.....	25
2.9.3	Tahapan Pasca Produksi.....	27
BAB III.....		28
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		28
3.1	Tinjauan Umum.....	28
3.1.1	Gambaran Umum RSUD Saras Husada Purworejo.....	28
3.1.2	Visi dan Misi Lembaga.....	28
3.1.3	Struktur Organisasi.....	29
3.1.4	Data Kegiatan HUKMAS RSUD Saras Husada Setiap Tahunnya	31

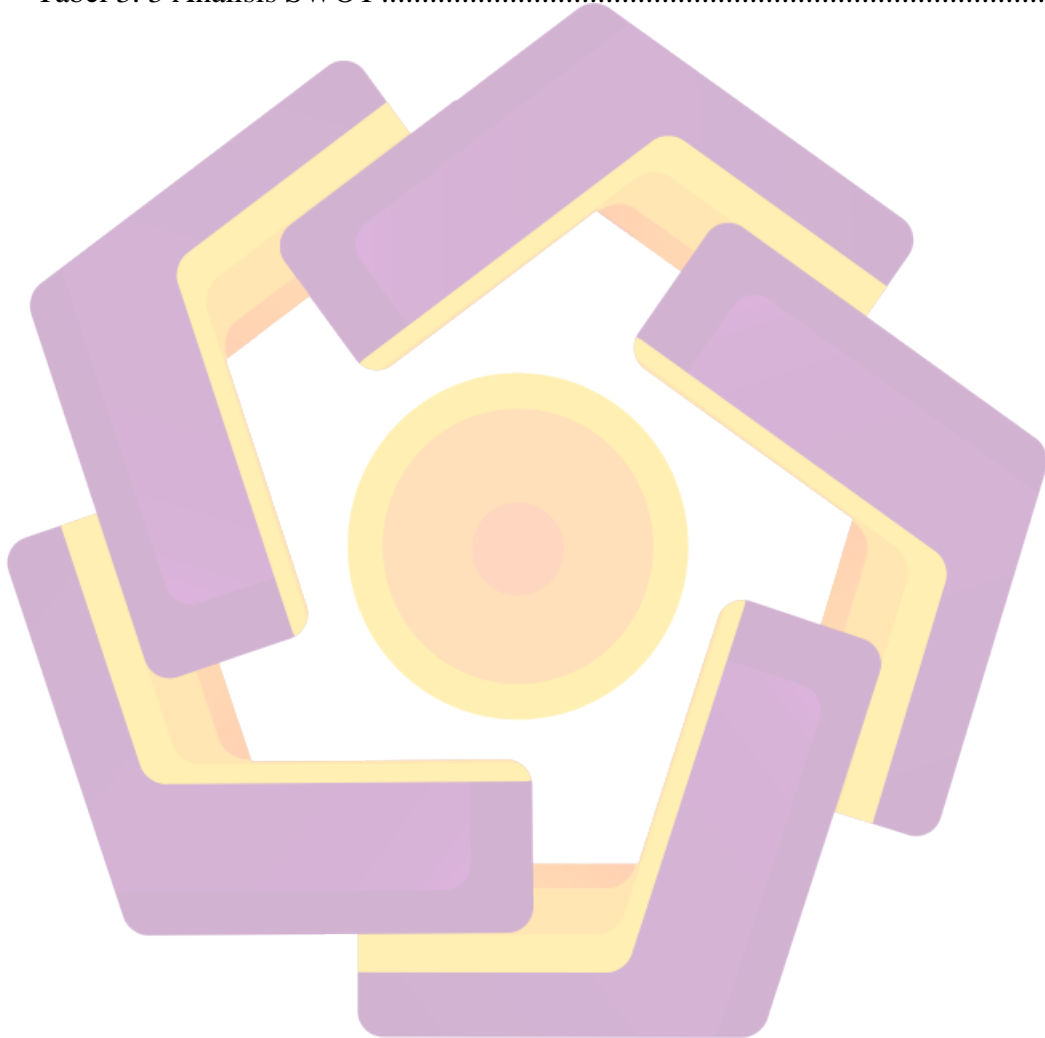
3.1.5	Data Jumlah Kasus Penyakit Hepatitis A, B, dan C pada RSUD Saras Husada	31
3.2	Analisis Masalah	32
3.2.1	Masalah yang dihadapi.....	32
3.2.2	Pemecahan Masalah	32
3.3	Analisis SWOT	32
3.4	Analisis Kebutuhan	34
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	35
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional	35
3.5	Tahap Pra Produksi	36
3.5.1	Ide Cerita	37
3.5.2	Tema.....	37
3.5.3	Sinopsis	37
3.5.4	Pembuatan Naskah	38
3.5.5	Pembuatan Storyboard	40
BAB IV	47
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	47
4.1	Implementasi	47
4.2	Produksi	47
4.2.1	Drawing.....	47
4.2.2	Animation Editing.....	48
4.3	Pasca Produksi	52
4.3.1	Final Editing.....	52

4.4 Uji coba Hasil.....	55
4.4.1 Hasil Tanggapan	55
BAB V.....	57
PENUTUP.....	57
5.1 Kesimpulan	57
5.2 Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	1
LAMPIRAN.....	2



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Data Kegiatan Hukmas	31
Tabel 3. 2 Data Jumlah Kasus Hepatitis	31
Tabel 3. 3 Analisis SWOT	33



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Lima elemen multimedia.....	11
Gambar 2. 2 Squash and Stretch	13
Gambar 2. 3 <i>Anticipation</i>	14
Gambar 2. 4 Staging.....	14
Gambar 2. 5 <i>Straight-Ahead Action Pose-to-Pose</i>	15
Gambar 2. 6 <i>Follow-Thought and Overlapping Action</i>	16
Gambar 2. 7 <i>Slow in-Slow out</i>	16
Gambar 3. 1 Bagan Struktur Organisasi	30
Gambar 4. 1 <i>Digital Drawing</i>	48
Gambar 4. 2 <i>Position</i>	49
Gambar 4. 3 <i>Scale</i>	50
Gambar 4. 4 <i>Effect CC Sphere</i>	51
Gambar 4. 5 <i>Add To Render Queue</i>	51
Gambar 4. 6 <i>Output Module Setting</i>	52
Gambar 4. 7 Penyusunan <i>File Video</i>	53
Gambar 4. 8 Proses <i>Render</i>	54

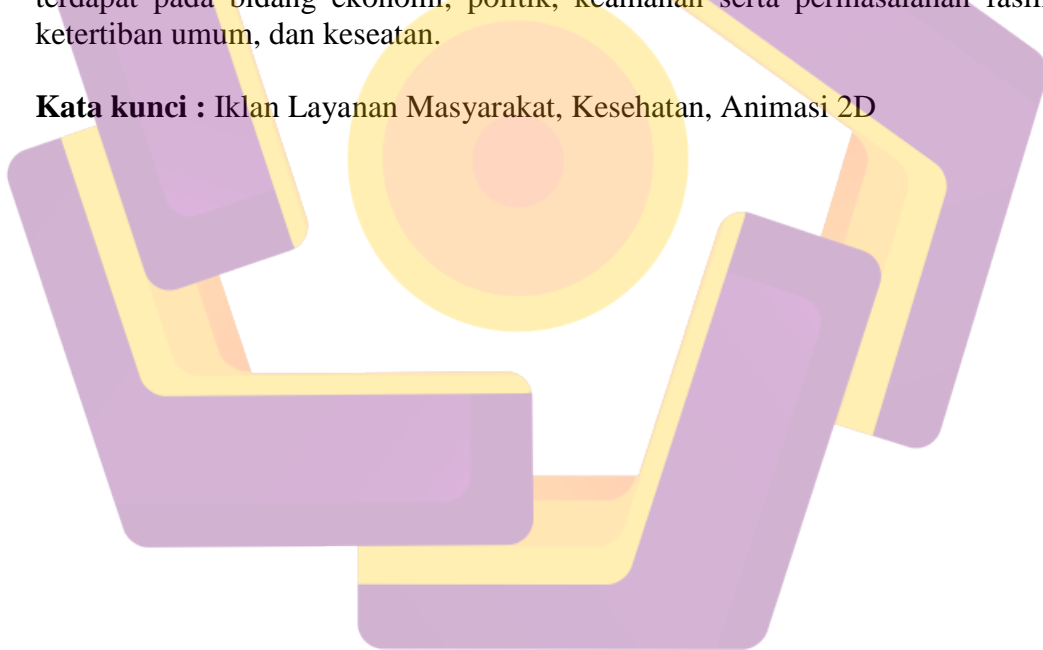
INTISARI

Dalam dunia periklanan, animasi menjadi salah satu andalan dalam perancangan sebuah desain komunikasi visual atau iklan televisi untuk menarik simpati masyarakat. Berkembangnya iklan di Indonesia disebabkan oleh berbagai fenomena, trend, dan produk untuk mendapatkan hasil karya yang mampu menarik minat banyak orang. Sehingga banyak pihak yang berlomba-lomba untuk menarik perhatian masyarakat melalui iklan yang kreatif.

Iklan-iklan yang ditampilkan begitu banyak, bukan hanya iklan yang mampu memberikan keuntungan secara sepihak. Iklan juga mempunyai peran penting bagi berbagai kegiatan diluar bisnis dinegara-negara maju, iklan telah dirasakan manfaatnya dalam menggunakan solidaritas masyarakat manakala menghadapi suatu permasalahan sosial. Dalam iklan tersebut disajikan pesan-pesan sosial yang bertujuan untuk membangkitkan kepedulian masyarakat terhadap sejumlah masalah yang harus mereka hadapi dilingkungan sekitar.

Di Indonesia banyak sekali masalah masalah sosial yang dapat diangkat sebagai tema iklan layanan masyarakat, mulai dari permasalahan sosial yang biasa terdapat pada bidang ekonomi, politik, keamanan serta permasalahan fasilitas, ketertiban umum, dan kesehatan.

Kata kunci : Iklan Layanan Masyarakat, Kesehatan, Animasi 2D



ABSTRACT

In the world of advertising, animation became one of the mainstays in designing a visual communication design to attract public sympathy. The development of advertising in Indonesia is caused by various phenomena, trends, and products to get the work that was able to attract many people. So many parties vying to attract the attention of the public through creative ads.

The ads are displayed so much, not just advertising that can bring benefits to unilaterally. Ads also have an important role for various activities outside the business. In developed countries, advertising has felt the benefit in using community solidarity when faced with a social problem. In the ad presented the social message that aims to raise message that aims to raise public awareness toward a number of problem that must be faced in around the neighborhood.

In Indonesia a lot of social issue that can be raised as the theme of public service ads, and one of them is the theme raised by the author to design an ad, traffic order problem, and healthy

Kata kunci : *Public Service, Healthy, 2D Animations*

