

**PERANCANGAN IKLAN BAHAYA MENGGONSUMSI MIRAS  
PADA DINAS KESEHATAN KABUPATEN PURWOREJO**

**SKRIPSI**



Disusun oleh:

R. Wahyu Handaka

10.12.4719

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERANCANGAN IKLAN BAHAYA MENKONSUMSI MIRAS  
PADA DINAS KESEHATAN KABUPATEN PURWOREJO**

**SKRIPSI**

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



Disusun oleh:

R. Wahyu Handaka

10.12.4719

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN IKLAN BAHAYA MENKONSUMSI MIRAS  
PADA DINAS KESEHATAN KABUPATEN PURWOREJO**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**R. Wahyu Handaka**

**10.12.4719**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 24 September 2013

Dosen Pembimbing,

  
**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN IKLAN BAHAYA MENGGONSUMSI MIRAS  
PADA DINAS KESEHATAN KABUPATEN PURWOREJO**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**R. Wahyu Handaka**

**10.12.4719**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Juli 2014

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

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

**Pandan P. Purwacandra, M.Kom**  
**NIK. 190302190**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
pada tanggal 14 Agustus 2014




**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

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

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Perancangan Iklan Bahaya Mengonsumsi Miras pada Dinas Kabupaten Purworejo” merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis dipacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Juli 2014

  
**R. Wahyu Handaka**

**10.12.4719**

## MOTTO

**“Hari ini harus lebih baik dari hari kemarin dan hari esok adalah harapan”**

**“Berusahalah jangan sampai terlengah walau sedetik saja, karena atas kelengahan kita tak akan bisa dikembalikan seperti semula”**

**“Hidup tidak menghadiahkan barang sesuatupun kepada manusia tanpa bekerja keras”**

**“Menunggu kesuksesan adalah tindakan sia-sia yang bodoh”**

**“Berjuang sampai titik darah penghabisan”**

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan oleh R. Wahyu Handaka untuk:

1. Allah SWT yang telah memberikan semuanya selama pembuatan skripsi ini.
2. Bapak R. Sutriyanto dan Ibu Sri Sugiyati yang merupakan orang tua saya, mereka yang telah memberikan dukungan Materiil dan Sprirituil sehingga bisa sejauh ini.
3. Pacarku Sefrilia yang telah memberikan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Kepala Dinas Kesehatan Kabupaten Purworejo dr. Kuswanto, M. Kes. yang telah memberikan izin sebagai obyek penelitian saya untuk menyelesaikan skripsi.
5. Keluarga besar "Kost Thik-Thik CTX 5" yang telah memberikan motivasi semangat selesainya skripsi tahun ini.
6. Teman-teman STMIK AMIKOM YOGYAKARTA Galih0, Dhery, Fajar Angga, Lukman, Edo, Septi, Winda, Andri, Dias dll.
7. Teman - teman 10-S1-SI-05 dan 10-S1-SI-E serta semua mahasiswa dan mahasiswi Kampus Ungu Yogyakarta yang tidak bisa disebutkan satu per satu terima kasih atas semua waktu yang berharga bersama kalian, semoga sukses semuanya.

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, puji dan syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam tidak lupa kita tujukan kepada nabi Muhammad SAW, keluarga dan para sahabatnya, yang telah membawa kita dari jaman kegelapan sampai jaman yang terang benderang seperti yang kita rasakan saat ini.

Skripsi ini disusun bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata-1 Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

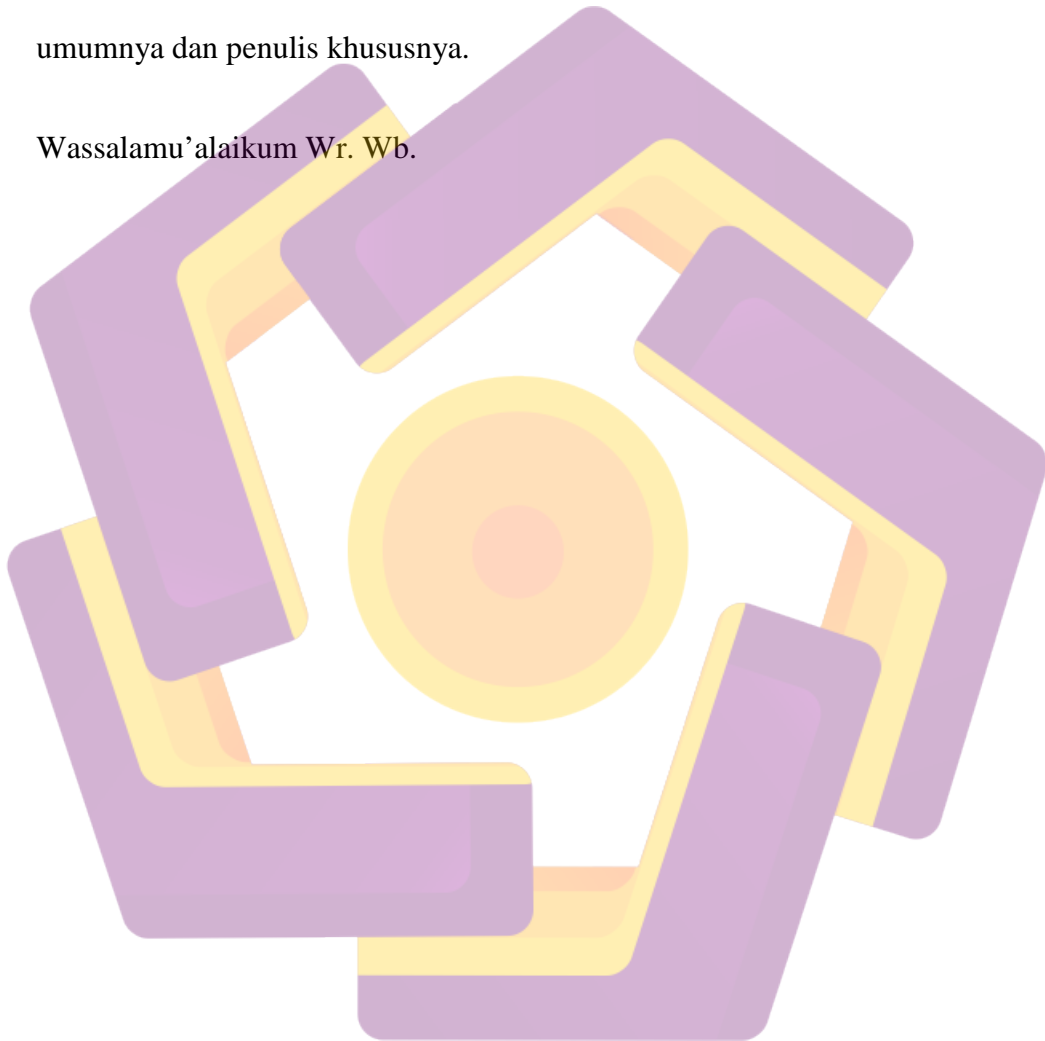
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta dan Dosen Pembimbing skripsi yang telah banyak membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh Staf dan Karyawan atau Karyawati STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis mengikuti perkuliahan.



Penulis menyadari masih adanya keterbatasan dalam skripsi ini, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan skripsi ini sehingga dapat lebih bermanfaat bagi para pembaca.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan penulis khususnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



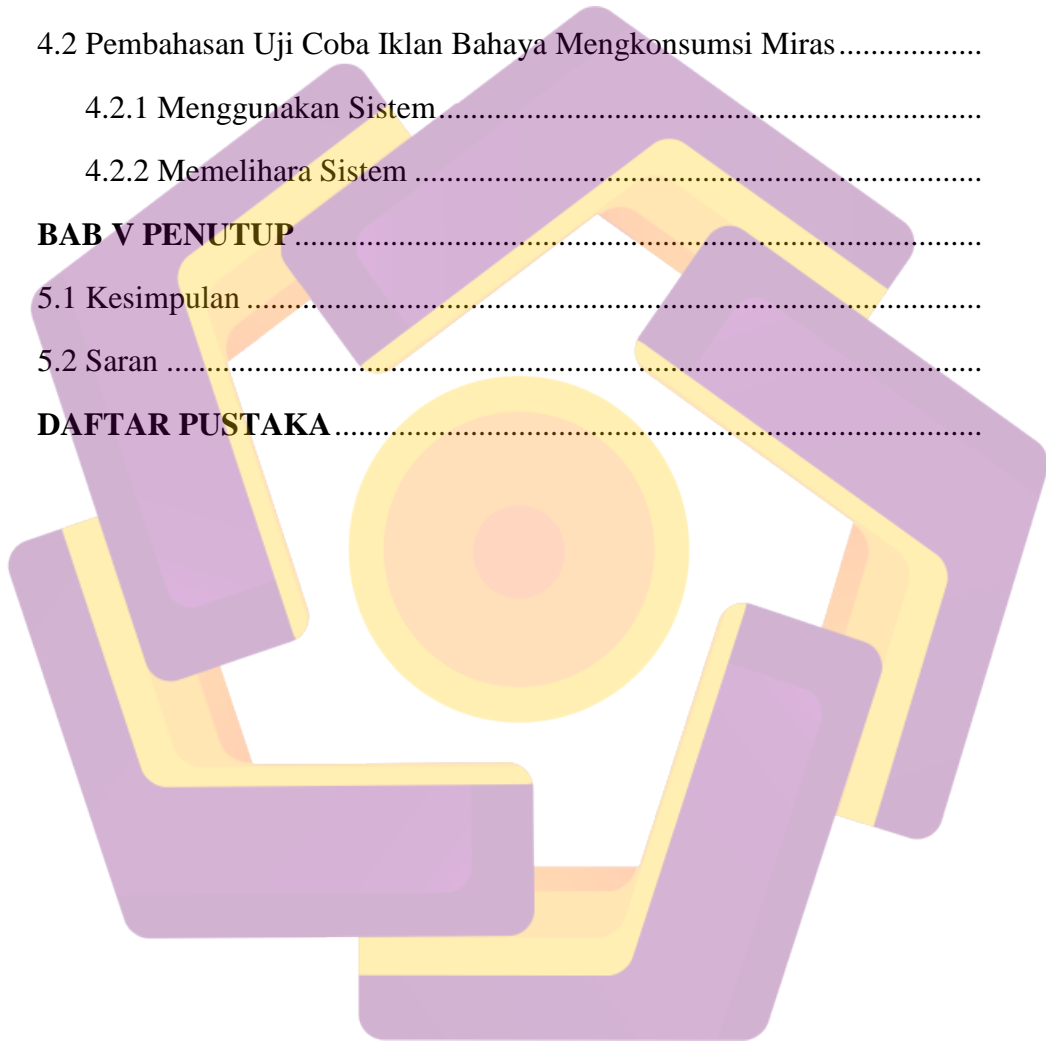
## DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN .....	v
MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI .....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	7
2.1 Definisi Multimedia .....	7
2.2 Obyek-obyek Multimedia .....	8
2.2.1 Teks.....	8

2.2.2 Grafik .....	8
2.2.3 Bunyi.....	9
2.2.4 Video.....	9
2.2.5 Animasi .....	9
2.3 Sejarah Periklanan .....	10
2.3.1 Definisi Iklan .....	11
2.3.2 Jenis-jenis Iklan .....	12
2.3.3 Peranan Iklan .....	13
2.3.4 Tujuan Iklan .....	13
2.3.5 Daya Tarik Iklan .....	15
2.3.6 Etika Periklanan.....	16
2.4 Siklus Hidup Pengembangan Multimedia.....	23
2.4.1 Pendefinisian Masalah .....	23
2.4.2 Sasaran dan Batasan Multimedia .....	24
2.4.3 Masalah Dalam Multimedia.....	24
2.4.4 Mengidentifikasi Pemakai Akhir Sistem .....	24
2.4.5 Prioritas Penanganan Masalah .....	25
2.5 Studi Kelayakan .....	25
2.6 Anaisis Aspek Bisnis dan Kebutuhan Sistem.....	27
2.6.1 Menganalisis Aspek Bisnis Sistem Yang Sekarang.....	27
2.6.2 Mengidentifikasi dan Menganalisis Fungsi Sistem Informasi.....	27
2.6.3 Mengidentifikasi dan Menganalisa Komponen Sistem Informasi	28
2.6.4 Flowchart .....	28
2.7 Merancang Isi Multimedia .....	28
2.7.1 Tahap Pra Produksi .....	28
2.7.2 Tahap Produksi .....	32
2.7.3 Tahap Pasca Produksi .....	32

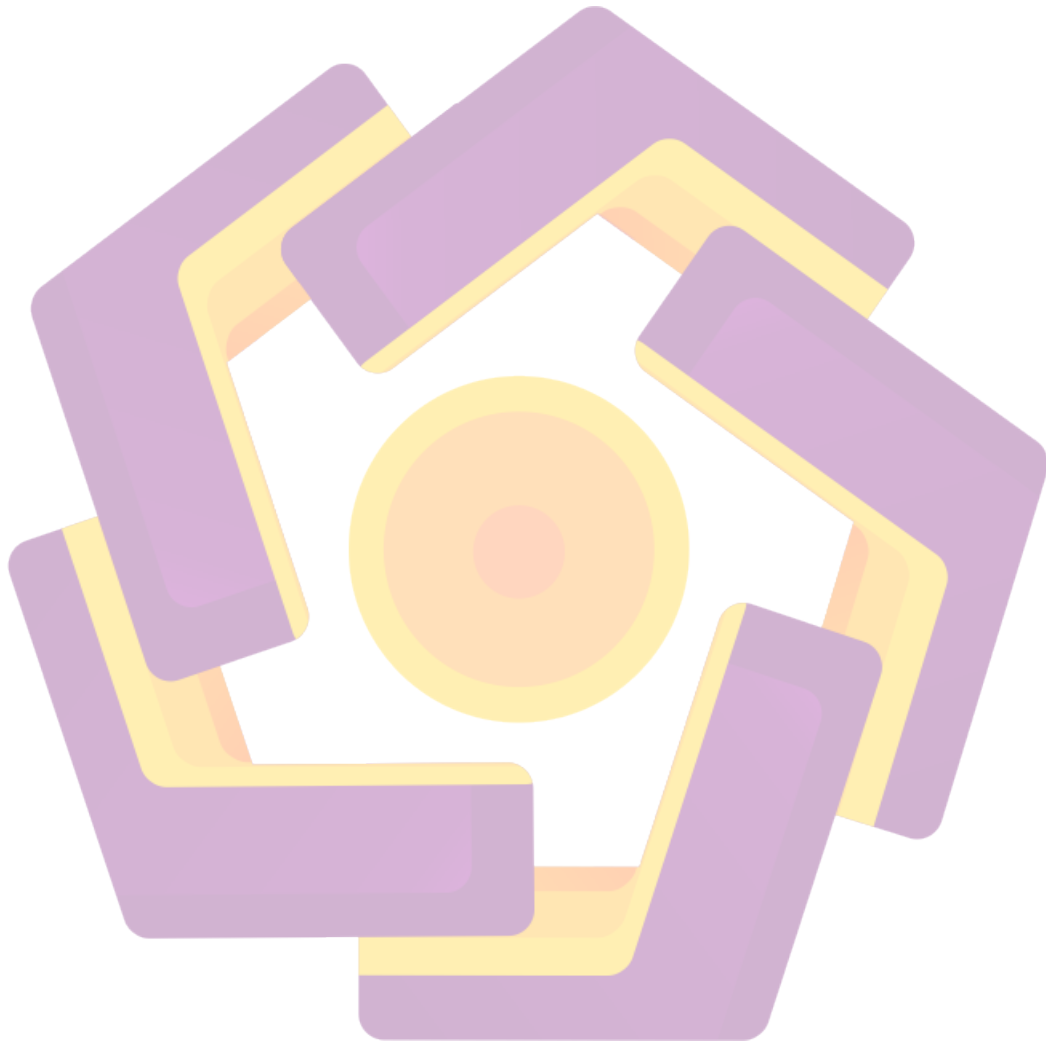
2.8 Memelihara Sistem .....	33
2.9 Perangkat Lunak Yang Digunakan .....	33
2.9.1 Adobe After Effect CS3 .....	33
2.9.2 Adobe Premiere Pro .....	35
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>40</b>
3.1 Profil Dinas Kesehatan Kabupaten Purworejo.....	40
3.2 Analisis Sistem.....	44
3.2.1 Analisis Kebutuhan Sistem .....	44
3.2.1.1 Kebutuhan Fungsional .....	45
3.2.1.2 Kebutuhan Non Fungsional .....	45
3.3 Analisis Kelayakan .....	47
3.3.1 Kelayakan Teknis.....	47
3.3.2 Kelayakan Operasional .....	47
3.3.3 Kelayakan Hukum .....	47
3.3.4 Kelayakan Ekonomi.....	48
3.4 Perancangan Iklan Bahaya Mengonsumsi Miras.....	48
3.4.1 Merancang Konsep .....	49
3.4.2 Merancang Isi.....	49
3.4.3 Merancang Naskah.....	49
3.4.3.1 Perancangan Naskah Iklan .....	50
3.4.3.2 Perancangan Storyboard .....	54
3.4.4 Merancang Grafik .....	61
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>63</b>
4.1 Implementasi Perancangan Iklan Bahaya Mengonsumsi Miras .....	63
4.1.1 Mengolah Video Dengan Adobe Premiere Pro CS3.....	64
4.1.2 Mengolah Video dan Pemberian Efek Dengan Adobe After Effect .....	68
4.1.2.1 Memasukkan Video .....	69

4.1.2.2 Menghilangkan Greenscreen.....	71
4.1.2.3 Pemberian Teks dan Efek .....	73
4.1.2.4 Pemberian Animasi Sederhana .....	75
4.1.2.5 Pemberian Backsound.....	80
4.1.2.6 Rendering .....	81
4.2 Pembahasan Uji Coba Iklan Bahaya Mengkonsumsi Miras.....	83
4.2.1 Menggunakan Sistem.....	84
4.2.2 Memelihara Sistem .....	84
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	86
5.1 Kesimpulan .....	86
5.2 Saran .....	87
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	88



## DAFTAR TABEL

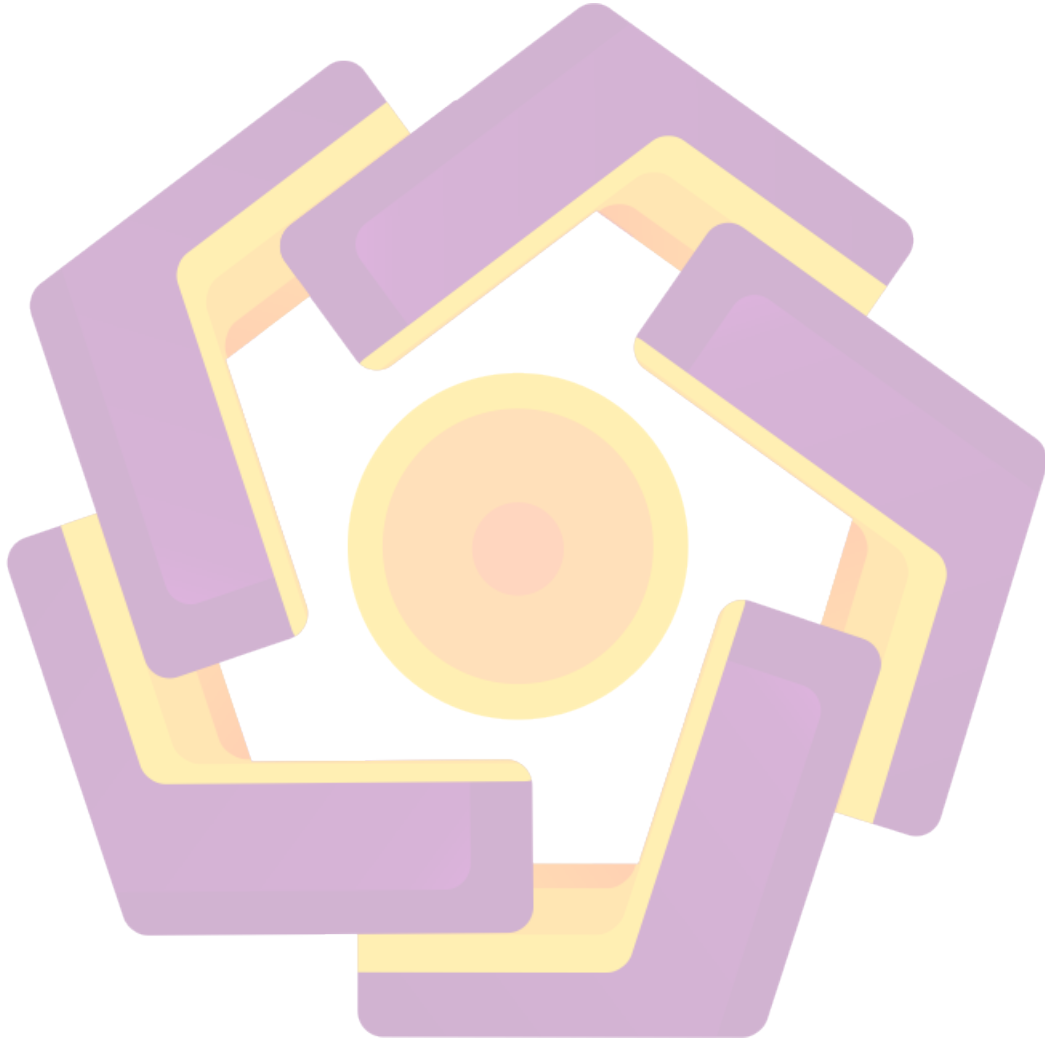
Tabel 2.1 Faktor- faktor yang mempengaruhi kelayakan kunci .....	26
--	----



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Adobe After Effect CS3 .....	35
Gambar 2.2 Adobe Premiere Pro CS3 .....	38
Gambar 2.3 Adobe Photoshop CS3 .....	39
Gambar 3.1 Rancangan Tampilan Iklan Pada Bagian Awal.....	62
Gambar 4.1 Tampilan Adobe Premiere CS3 .....	64
Gambar 4.2 Tampilan <i>New Project</i> Pada Adobe Premiere Pro CS3 .....	65
Gambar 4.3 Tampilan <i>Import File</i> Pada Adobe Premiere Pro CS3.....	66
Gambar 4.4 Tampilan <i>Insert File Video</i> ke Timeline.....	66
Gambar 4.5 Tampilan Untuk Memotong Video .....	67
Gambar 4.6 Tampilan Untuk <i>Export Movie</i> .....	68
Gambar 4.7 Tampilan Untuk <i>Composition Setting</i> .....	69
Gambar 4.8 Tampilan dari Import File .....	70
Gambar 4.9 Tampilan File Yang Dipilih .....	71
Gambar 4.10 Tampilan <i>Effect Keying</i> .....	72
Gambar 4.11 Tampilan Penghilangan <i>Background</i> .....	72
Gambar 4.12 Tampilan Setelah Proses <i>Keying</i> .....	73
Gambar 4.13 Tampilan <i>Layer</i> .....	74
Gambar 4.14 Tampilan Animasi Text.....	74
Gambar 4.15 Tampilan Settingan <i>Keyframe Effect</i> .....	75
Gambar 4.16 Tampilan Botol .....	76
Gambar 4.17 Tampilan Membuat Layer Baru .....	76
Gambar 4.18 Tampilan Isi <i>Wine</i> .....	77
Gambar 4.19 Tampilan Pembuatan Masking Baru.....	78
Gambar 4.20 Tampilan Mask 2.....	79
Gambar 4.21 Tampilan Keyframe Animasi Wine .....	80
Gambar 4.22 Tampilan Pemberian Backsound.....	81

Gambar 4.23 Tampilan Timeline .....	81
Gambar 4.24 Tampilan <i>Render Queue</i> .....	82
Gambar 4.25 Tampilan <i>Output Module Setting</i> .....	82
Gambar 4.26 Tampilan Render .....	83
Gambar 4.27 Tampilan Screenshot Iklan Layanan Masyarakat .....	83





## INTISARI

### PERANCANGAN IKLAN BAHAYA MENGGONSUMSI MIRAS PADA DINAS KESEHATAN KABUPATEN PURWOREJO

Minuman keras adalah minuman yang mengandung alkohol yang apabila dikonsumsi secara berlebihan dan terus-menerus dapat merugikan dan membahayakan kesehatan baik jasmani dan rohani maupun bagi kepentingan perilaku dan secara berpikir kejiwaan. Faktor yang mempengaruhi adalah faktor demografi, faktor individu, dan masyarakat.

Seiring dengan laju perkembangan teknologi yang semakin pesat, terutama teknologi komputer, semakin meningkat pula kemudahan dan fasilitas yang mendukung manusia dalam upaya untuk menyelesaikan tugas-tugasnya, salah satunya dengan iklan untuk memberikan informasi tentang bahaya mengonsumsi minuman keras bagi masyarakat berbasis multimedia. Biasanya instansi-instansi dalam mengadakan penyuluhan hanya dengan berceramah atau tanya jawab.

Perancangan iklan ini menggunakan Adobe Premiere Pro, dengan tujuan untuk merancang sebuah media iklan interaktif yang mampu digunakan sebagai media penyuluhan yang mudah dimengerti sehingga menarik perhatian dalam penyampaian pengetahuan dan informasi tentang dampak serta masalah kebiasaan mengonsumsi minuman keras dikalangan masyarakat tidak akan berkepanjangan dan bertambah parah.

Kata kunci : minuman keras, media iklan

## ABSTRACT

### ADVERTISING DESIGN HAZARDS TO CONSUME MIRAS PURWOREJO DISTRICT HEALTH DEPARTMENT

Liquor is the drink that contains alcohol, when consumed excessively and constantly be detrimental and harmful to both physical and mental health as well as for the interests of the behavioral and psychological thinking. Factors that influence the factors are demographic, individual, and society.

Along with the fast development of technology growing rapidly, especially computer technology, are growing facilities and facilities that support humans in an attempt to solve his duties, one of them with an ad for providing information about the dangers of consuming liquor for multimedia based society. Usually the line agencies in providing counseling just to lecture or interview.

Planning this ad using Adobe Premiere Pro, with a view to planning an interactive advertising medium that can be used as a medium of illumination that is easy to understand to attract attention in the delivery of knowledge and information about the impacts and problems of consuming liquor habit among the public will not be a prolonged and increasingly serious .

Keywords: liquor, media advertising