

**PENGIMPLEMENTASIAN TEKNIK STOP MOTION DALAM
PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
PENTINGNYA SOSIALISASI “*SAVE ENERGY,
SAVE EARTH*” MENGGUNAKAN LEGO
PADA WALHI YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Annisa Yogiswarih

11.11.5423

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PENGIMPLEMENTASIAN TEKNIK STOP MOTION DALAM
PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
PENTINGNYA SOSIALISASI “*SAVE ENERGY,
SAVE EARTH*” MENGGUNAKAN LEGO
PADA WALHI YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Annisa Yogiswarih

11.11.5423

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGIMPLEMENTASIAN TEKNIK STOP MOTION DALAM
PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
PENTINGNYA SOSIALISASI “*SAVE ENERGY,
SAVE EARTH*” MENGGUNAKAN LEGO
PADA WALHI YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

Annisa Yogiswarih

11.11.5423

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 11 November 2014

Dosen Pembimbing,


Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

PENGESAHAN**SKRIPSI****PENGIMPLEMENTASIAN TEKNIK STOP MOTION DALAM
PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
PENTINGNYA SOSIALISASI “*SAVE ENERGY,
SAVE EARTH*” MENGGUNAKAN LEGO
PADA WALHI YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

Annisa Yogiswarih

11.11.5423

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 08 Juni 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

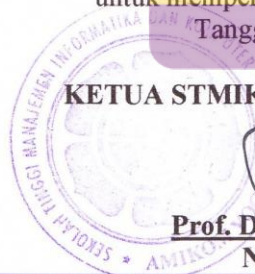
Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Agustus 2015

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, 12 Juni 2015



Annisa Yogiswarin

NIM. 11.11.5423

MOTTO

“KEEP MOVING FORWARD.”

(WALT DISNEY)

“YOUR TALENT MAKES YOU WHO YOU’RE. YOU SHOULD BE PROUD OF IT.”

(TINKER BELL)



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Orang tua saya, Bapak Sutejo dan Ibu Helena Winokan.
2. Adik saya Novia Waskita Rany.
3. Sahabat-sahabat yang telah memberikan semangat, motivasi dan bantuan dalam pengerjaan skripsi ini, anak-anak kost Pondok Tiara 2, Mbak Isma, Fuad dan Agung.
4. Sahabat yang selalu menemaniku saat nyari inspirasi, Kak Niko.
5. Dan para pembaca.

Terima kasih semuanya.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr.wb

Atas berkat rahmat Allah SWT, penulis memanjatkan puji syukur kepada-Nya yang telah memberikan kekuatan lahir dan batin sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Maksud dan tujuan skripsi ini adalah untuk melengkapi dan memenuhi syarat yang telah ditentukan oleh STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk menyelesaikan program Strata satu. Dalam pembuatan skripsi ini tidak lepas dari berbagai pihak yang telah membantu baik dari segi material dan spiritual. Atas segala bimbingan, dorongan, dan bantuan yang secara langsung maupun tidak langsung yang telah diberikan, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua Sekolah Tinggi manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M. Kom sebagai dosen pembimbing yang telah sangat banyak membantu dalam memberikan petunjuk, pengarahan serta bimbingan yang besar dalam skripsi ini.
4. Kedua orang tua yang telah melahirkan dan membesarkan penulis dengan penuh perjuangan selalu memberikan dukungan moril serta materil dengan tulus, ikhlas dan penuh kasih sayang. Dan adik saya Novia Waskita Rany.
5. Sahabat-sahabat yang telah memberikan semangat, motivasi dan bantuan dalam pengerjaan skripsi ini, anak-anak kost Pondok Tiara 2, Mbak Isma, Fuad, Agung dan Kak Niko.
6. Seluruh staf dan karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang banyak membantu lancarnya segala aktivitas penulisan skripsi ini.

7. Semua pihak yang telah membantu sampai terselesaikannya penyusunan skripsi ini. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis dan rekan-rekan semuanya.

Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, baik dalam hal isi maupun cara penyajian materinya. Untuk itu dengan rendah hati penulis mohon saran dan kritik yang membangun dari pembaca.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Wassalamualaikum wr.wb

Yogyakarta, 15 Juni 2015

Penulis



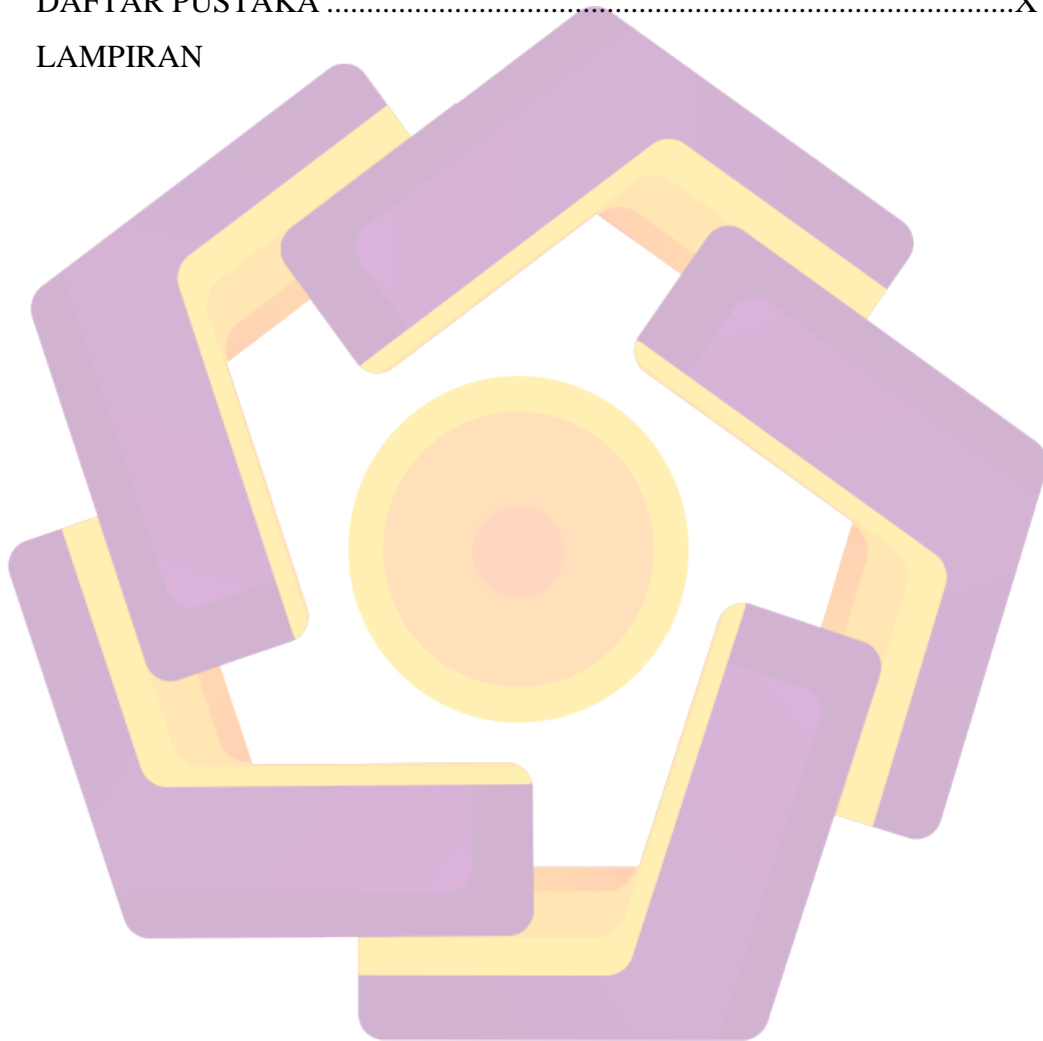
DAFTAR ISI

JUDUL.....	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
MOTTO	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR TABEL.....	XIII
DAFTAR GAMBAR	XIV
INTISARI	XVI
ABSTRACT.....	XVII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH	3
1.4 TUJUAN PENELITIAN.....	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN	3
1.6 METODE PENGUMPULAN DATA.....	4
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.2 IKLAN	11
2.2.1 Definisi Iklan.....	11
2.2.2 Iklan Layanan Masyarakat	12
2.3 IKLAN TELEVISI.....	12
2.3.1 Komponen Iklan Televisi	12

2.3.2	Kekuatan dan Kelemahan Iklan Televisi	14
2.4	ANIMASI	15
2.4.1	Pengertian Animasi	15
2.4.2	Jenis-jenis Animasi.....	15
2.4.2.1	Animasi Stop-motion	15
2.4.2.2	Animasi 2 Dimensi (2D)	16
2.4.2.3	Animasi 3 Dimensi (3D)	17
2.4.2.4	Motion Graphics	18
2.5	ISTILAH PENGAMBILAN GAMBAR	19
2.6	STANDAR VIDEO	20
2.7	PENGOLAHAN DATA KUESIONER.....	21
2.7.1	Skala Likert	21
2.7.2	Rumus Persentase	22
2.8	TAHAP MEMPRODUKSI IKLAN	23
2.8.1	Pra Produksi	23
2.8.2	Produksi	25
2.8.3	Pasca Produksi	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		28
3.1	DESKRIPSI SINGKAT WALHI YOGYAKARTA ERROR! BOOKMARK NOT	DEFINED.
3.1.1	Profil WALHI Yogyakarta	28
3.1.2	Sejarah Singkat WALHI Yogyakarta	28
3.1.3	Visi, Misi dan Tujuan WALHI Yogyakarta	30
3.1.4	Struktur Organisasi WALHI Yogyakarta	30
3.2	TAHAPAN ANALISI	31
3.2.1	Mengidentifikasi Masalah	32
3.2.2	Analisis SWOT	32
3.3	ANALISIS KEBUTUHAN IKLAN	36
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional Iklan	36
3.3.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional Iklan	36
3.4	SEGMENTASI PASAR	4ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

3.5	PENYESUAIAN DURASI DENGAN MARKETING PRICE LIST TV LOKAL...	43
3.6	TAHAP PRA PRODUKSI.....	45
3.6.1	Ide Cerita	45
3.6.2	Tema	46
3.6.3	Pemilihan Karakter Tokoh	46
3.6.4	Pembuatan Naskah	49
3.6.5	Pembuatan Storyboard	50
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		51
4.1	TAHAP PRODUKSI.....	51
4.1.1	Modeling	51
4.1.1.1	Pemilihan Karakter	51
4.1.1.2	Setting Tempat	52
4.1.1.3	Background	52
4.1.2	Shooting	53
4.1.2.1	Setting Camera.....	53
4.1.2.2	Teknik Pengambilan Gambar	53
4.1.3	Pengeditan Ekspresi Mulut	55
4.1.4	Penyusunan Animasi Stop Motion	58
4.1.5	Pembuatan Motion Graphics	61
4.2	TAHAP PASCA PRODUKSI.....	63
4.2.1	Dubbing	64
4.2.2	Editing	65
4.2.2.1	Sound Editing	65
4.2.2.2	Video Editing	67
4.2.3	Rendering	69
4.2.4	Uji Kuesioner	70
4.2.4.1	Dokumentasi di Koramil Weleri Kendal	71
4.2.4.2	Dokumentasi di SDN Wiyoro, Banguntapan, Bantul	72
4.2.4.3	Data Responden	74
4.2.4.4	Menentukan Interval	78

4.2.4.5 Menentukan Nilai Ideal Keseluruhan Responden	79
4.2.4.6 Menentukan Frekuensi dan Persentasi dari Setiap Pernyataan	80
BAB V PENUTUP	84
5.1 KESIMPULAN	84
5.2 SARAN	85
DAFTAR PUSTAKA	XVIII
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

2.1.	Pengkategorian Skor Jawaban	23
3.1.	Rincian Biaya Peralatan Shooting	38
3.2.	Rincian Biaya Peralatan Editing	38
3.3.	Rincian Biaya Software	39
3.4.	Rincian Biaya Brainware	41
3.5.	Rincian Biaya Lego Yang Digunakan	41
3.6.	Biaya Penayangan Iklan RBTV	44
3.7.	Biaya Penayangan Iklan JOGJA TV	44
3.8.	Cuplikan Storyboard Iklan Layanan Masyarakat “Save Energy, Save Earth”	50
4.1.	Daftar Pernyataan Uji Kuesioner	74
4.2.	Skor Penilaian	75
4.3.	Data Responden	75
4.4.	Hasil Penilaian	78
4.5.	Pengkategorian Skor Jawaban	79

DAFTAR GAMBAR

2.1.	Animasi Stop-motion	16
2.2.	Animasi 2D	16
2.3.	Animasi 3D	17
2.4.	Motion Graphics	18
2.5.	Contoh <i>Storyboard</i>	25
3.1.	Logo WALHI Yogyakarta	29
3.2.	Struktur Organisasi WALHI Yogyakarta 2013-2017	31
3.3.	Karakter Thor	47
3.4.	Karakter Iron Man	47
3.5.	Karakter Hulk	47
3.6.	Karakter Captain America	48
3.7.	Karakter Hawkeye	48
3.8.	Karakter Black Widow	48
3.9.	Cuplikan Naskah Iklan Layanan Masyarakat “ <i>Save Energy, Save Earth</i> ”	49
4.1.	Karakter Lego Thor	51
4.2.	Rumah Lego Captain America	52
4.3.	Background Perkotaan	52
4.4.	Gambar Long Shot (LS)	54
4.5.	Gambar Medium Shot (MS)	54
4.6.	Gambar Close Up (CU)	54
4.7.	Gambar Big Close Up (BCU)	55
4.8.	Detail Posisi Camera, Background dan Object	55
4.9.	Macam-Macam Ekspresi Mulut Lego	56
4.10.	Gambar Yang Akan Diganti Ekspresi Mulutnya	56
4.11.	Seleksi Dengan Rectangular Marquee Tool	57
4.12.	Hasil Penghapusan Dengan Magic Eraser Tool	57
4.13.	Hasil Akhir Perubahan Ekspresi Mulut Karakter	57
4.14.	Tampilan Awal Adobe After Effect CS3	58

4.15.	Mengatur <i>Composition Setting</i>	58
4.16.	Import File	59
4.17.	Memilih File Yang Akan Diimport	59
4.18.	Tampilan Di Timeline <i>Compositing</i>	60
4.19.	Pengaturan <i>Time Remapping</i>	60
4.20.	Penyesuaian <i>Timing</i> Dengan <i>Time Remapping</i>	61
4.21.	Memberi Nama Dan Menentukan Format Akhir	61
4.22.	Mengatur <i>Solid</i>	62
4.23.	Membuat Logo Dan Tulisan	62
4.24.	Mengubah <i>Timing</i>	63
4.25.	Melakukan Proses <i>Render</i>	63
4.26.	Tampilan Awal Adobe Soundbooth CS3	64
4.27.	Jendela <i>Record Dialog</i>	64
4.28.	Menambahkan <i>Effects Compressor Advanced</i>	66
4.29.	Menambahkan <i>Effects Preset: Voice Thickener</i>	66
4.30.	<i>Audio Spectral</i>	66
4.31.	Tampilan Awal Adobe Premiere Pro CS3	67
4.32.	<i>Drag Video Dan Audio</i>	68
4.33.	<i>Drag Efek Slide</i>	68
4.34.	Pengaturan <i>Effect Control</i>	68
4.35.	Jendela <i>Export Settings</i>	69
4.36.	Desain Cover DVD	70
4.37.	Mempresentasikan Isi Iklan Layanan Masyarakat	71
4.38.	Menjelaskan Salah Satu Pernyataan Kepada Responden	71
4.39.	Foto Bersama Responden Di Koramil Weleri Kendal	72
4.40.	Mempresentasikan Isi Iklan Layanan Masyarakat	72
4.41.	Menjelaskan Salah Satu Pernyataan Kepada Responden	73
4.42.	Foto Bersama Responden di SDN Wiyoro, Banguntapan Bantul	73

INTISARI

Latar Belakang dari Pengimplementasian Teknik Stop Motion Dalam Iklan Layanan Masyarakat Pentingnya Sosialisasi “Save Energy, Save Earth” Menggunakan Lego adalah karena masih kurangnya kesadaran masyarakat dalam penghematan energi serta masih kurangnya pelayanan publik yang mendukung dan memfasilitasi penyampaian informasi melalui teknologi informasi yang berkembang saat ini sebagai media yang sangat peduli tentang masalah penghematan energi.

Untuk mengatasi masalah ini penulis ingin membuat iklan layanan masyarakat menggunakan teknik stop motion dengan media Lego untuk membuat masyarakat lebih mudah menerima informasi tentang pentingnya sosialisasi penghematan energi. Teknik stop motion sendiri adalah teknik yang digunakan untuk membuat objek yang dimanipulasi terlihat bergerak sendiri secara fisik. Setiap gerakan dari objek difoto (frame per frame), sehingga menciptakan ilusi gerakan ketika serangkaian frame sequential yang dimainkan terus menerus. Sedangkan pemilihan Lego sebagai objek supaya masyarakat lebih tertarik untuk melihat iklan layanan masyarakat ini. Karena selama ini teknik stop motion sering menggunakan media Clay sebagai objeknya. Lego adalah permainan anak-anak yang memiliki banyak warna dan bisa disusun menjadi berbagai bentuk.

Iklan layanan masyarakat ini akan menjadi berbeda dengan iklan layanan masyarakat lainnya karena akan dibuat semenarik mungkin. Oleh karena itu dalam pembuatan iklan ini menggunakan kombinasi dari beberapa aplikasi untuk mengedit gambar, video dan suara. Diharapkan iklan layanan masyarakat ini dapat menjadi diimplementasikan dan berguna sebagai sarana publikasi di masyarakat.

Kata Kunci :Iklan Layanan Masyarakat, Lego, Media Informasi, Multimedia, Stop Motion.

ABSTRACT

The implementation background of stop motion technique in public service advertisement about the importance of socialization "save energy, save earth" using lego is because still a lack of public awareness in energy saving as well as a lack of public services that support and facilitate the delivery of information through information technology developed at this time as media are very concerned about the problem of energy saving.

To overcome this problem the authors would like to make public service advertisement using stop motion technique with Lego to make the public more receptive to information about the importance of socialization in energy saving. Stop motion technique is a technique used to create objects that are manipulated to make it look physically move by themselves. Every movement of the object being photographed (frame by frame), thus creating the illusion of movement when the series of sequential frames are played continuously. While the choosing of Lego as object is to make people more interested to see this public service advertisement. Because during this time the stop motion technique frequently used media Clay as its object. Lego is a children's game that has a lot of colors and can be built into various shapes.

This public service advertisement will be different from the others because it will be made as attractive as possible. Therefore, in the making of this advertisement uses a combination of several applications for editing images, video and sound. The goal of making this advertisement is expected can be implemented and useful as a means of publication in the public.

Keyword: *Public Service Advertisement, Lego, Media Information, Multimedia, Stop Motion.*