

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT ANIMASI
TENTANG PENDIDIKAN BERMUTU DI YOGYAKARTA
BERBASIS 2-DIMENSI UNTUK DINAS PENDIDIKAN
PROVINSI YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Zaenal Syarif Abidin

09.12.4152

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT ANIMASI
TENTANG PENDIDIKAN BERMUTU DI YOGYAKARTA
BERBASIS 2-DIMENSI UNTUK DINAS PENDIDIKAN
PROVINSI YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Zaenal Syarif Abidin

09.12.4152

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT ANIMASI
TENTANG PENDIDIKAN BERMUTU DI YOGYAKARTA
BERBASIS 2-DIMENSI UNTUK DINAS PENDIDIKAN
PROVINSI YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Zaenal Syarif Abidin

09.12.4152

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 Oktober 2013

Dosen Pembimbing



Mei P Kurniawan, M.Kom.

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT ANIMASI
TENTANG PENDIDIKAN BERMUTU DI YOGYAKARTA
BERBASIS 2-DIMENSI UNTUK DINAS PENDIDIKAN
PROVINSI YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Zaenal Syarif Abidin

09.12.4152

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada 28 November 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Barka Satva, M.Kom
NIK. 190302126

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 9 Desember 2013



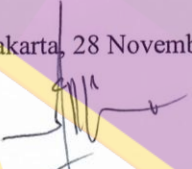
KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suvanto, M. M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah 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, 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.

Yogyakarta, 28 November 2013


Zaenal Syarif Abidin
09.12.4152

MOTTO

Dan janganlah kamu merasa lemah, dan jangan (pula) bersedih hati, sebab kamu paling tinggi (derajatnya), jika kamu orang yang beriman.

-QS. Ali Imran : 139-

Setiap Langkahku adalah Anugerah

-Syah Alam-

Bukan Masalah Kamernya, Tapi Siapa Di Belakang Kamera Itu yang Mengambil Gambar

-Beni Sjamsuddin Toni (Komunitas Fotografi Ponsel)-

PERSEMBAHAN

Skripsi ini spesial kupersembahkan:

Untuk Allah SWT yang telah memberikan “SEGALANYA” baik selama nafasku masih berhembus ataupun setelah nafasku terhenti.

Untuk Ibu, satu-satunya orang yang memberikan semangat lahir batin kapanpun dan dimanapun. Ibu yang mencurahkan jiwa dan raga hanya untukku seorang. Ibu yang memberikan kasih sayang tulus untukku. Ibu yang selalu mengingatkanku untuk Shalat dan Berdoa. Ibu yang selalu sabar menghadapiku. Ibu yang selalu mengingatkanku dalam hal kebaikan. Ibu yang menjadi orang nomor SATU di hatiku. Ibu yang menjadi SURGaku. Ibu yang menjadi satu-satunya inspirasiku. Dan tidak lupa Bapak yang selalu sabar menghadapiku. Bapak yang tanpa mengeluh bekerja keras hanya untukku. Aku Sayang Kalian.

Untuk Veni, maaf dan terimakasih banyak atas semuanya. Semoga masih bisa berbagi ilmu dunia maupun akhirat.

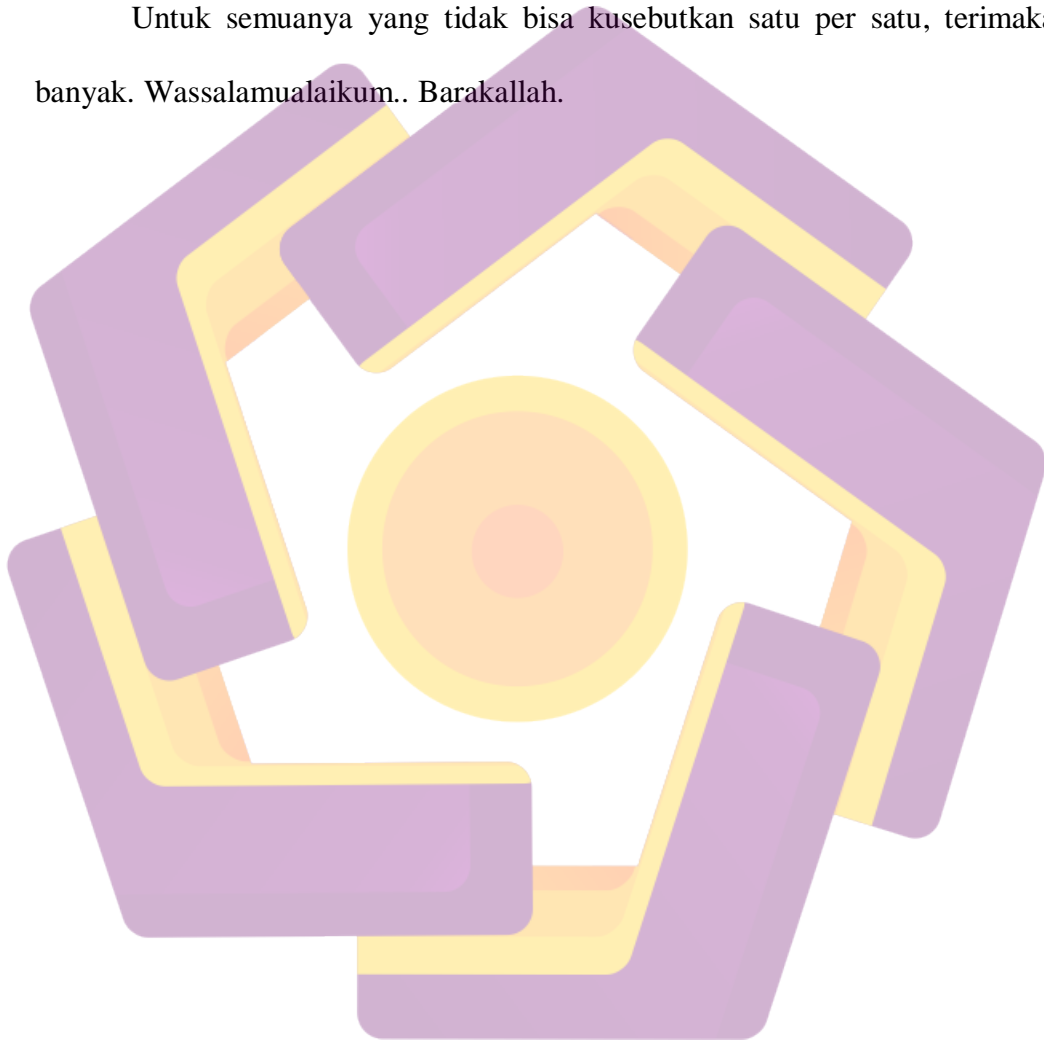
Untuk sahabat-sahabat terbaikku, GENK 7 (Azim, Rabil, Iqbal, Mail, Singgih, Ahmed), Erna, Poppy, Hasti, Febri, Anis, yang sudah berjuang bareng, kumpul bareng di basement 5. Untuk Novita Puteri, terimakasih banyak sudah membangkitkan semangatku ketika aku terpuruk di saat-saat terakhir.

Untuk Retno, hehe.. Makasih ^_^ . Untuk Shinta Ika A, makasih banyak.

Untuk teman-teman 09SI09 dan SI-K, Viktor, Putra, tante Yulia, Detiq, Mbak Fifi, terimakasih atas support saat sebelum maupun setelah pendadaran. Terimakasih atas kenangan selama kuliah ini.

Untuk teman-teman “Komunitas Fotografi Ponsel”, mas Alam, mas Teo, mas Oo, mas Suyik, Dias, Mahasin, Cholifa Filiandri, om Dion, dan terutama mas Trisno, terimakasih banyak sudah mengizinkan saya ngerjain skripsi di tempate njenengan. Salam Jepret.

Untuk semuanya yang tidak bisa kusebutkan satu per satu, terimakasih banyak. Wassalamualaikum.. Barakallah.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kehadirat Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karuniaNya kepada setiap hambaNya dan tak lupa penyusun ucapkan sholawat serta salam kepada junjungan Nabi kita, Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata 1 Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi berjudul *“Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Animasi Tentang Pendidikan Bermutu di Yogyakarta Berbasis 2-Dimensi Untuk Dinas Pendidikan Provinsi Yogyakarta”*. Dengan ini penyusun ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Suyanto, MM selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak bantuan, masukan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Ayah dan Ibu tercinta yang telah banyak memberikan doa, kasih sayang dan dorongan semangat kepada penyusun.

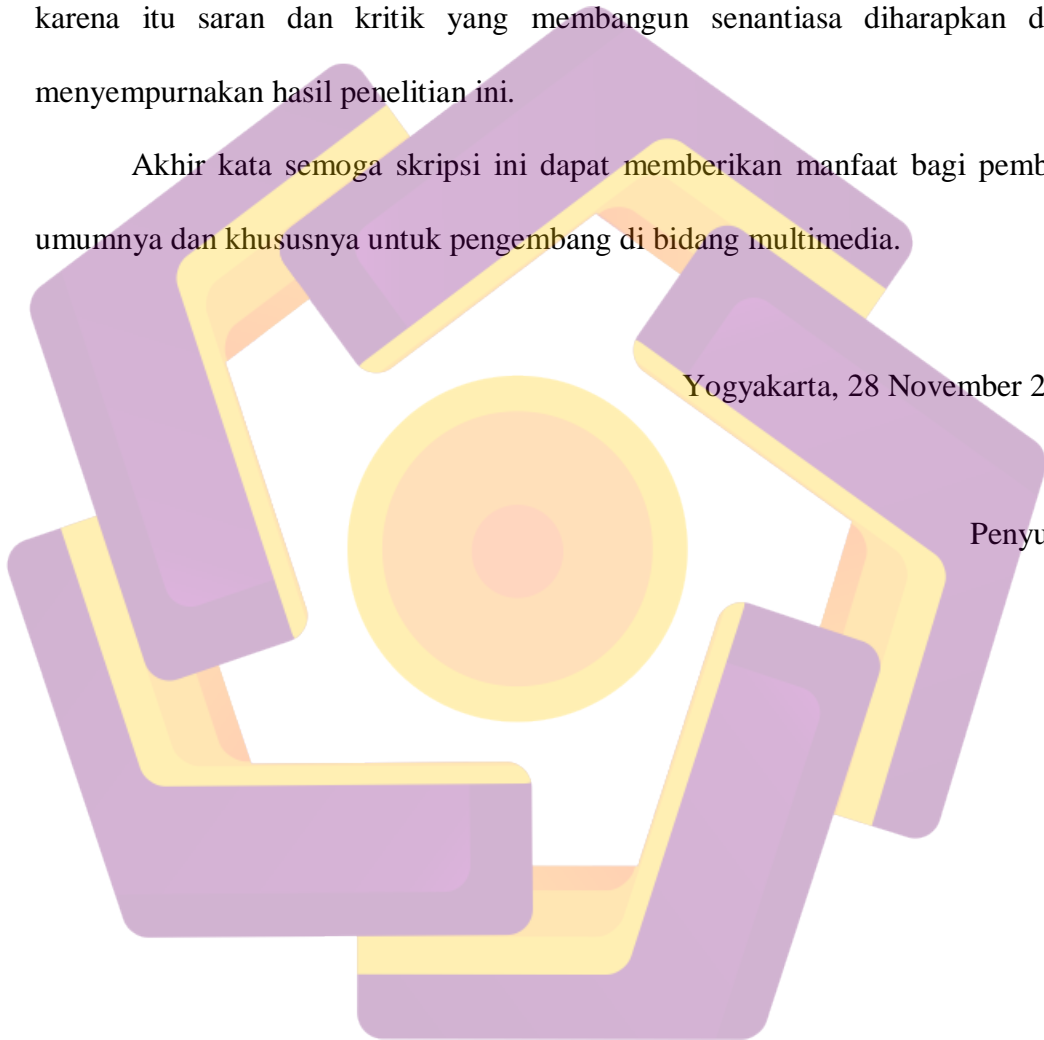
5. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa penyusun sebutkan satu per satu.

Dalam penulisan skripsi ini penyusun menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penyusun, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan khususnya untuk pengembang di bidang multimedia.

Yogyakarta, 28 November 2013

Penyusun



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
INTISARI.....	xix
<i>ABSTRACT</i>	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Konsep Dasar Multimedia	5
2.1.1 Definisi Multimedia	5
2.2 Pengertian Animasi	5
2.3 Macam-Macam Animasi	6
2.3.1 Animasi Sel (<i>Cell Animation</i>).....	6
2.3.2 Animasi Frame (<i>Frame Animation</i>).....	6

2.3.3 Animasi Sprite (<i>Sprite Animation</i>).....	7
2.3.4 Animasi Lintasan (<i>Path Animation</i>).....	7
2.3.5 Animasi Spline	7
2.3.6 Animasi Vektor (<i>Vector Animation</i>)	8
2.3.7 Animasi Karakter (<i>Character Animation</i>)	8
2.3.8 <i>Computational Animation</i>	8
2.3.9 <i>Morphing</i>	9
2.4 Prinsip-Prinsip Animasi	9
2.4.1 <i>Squash and Stretch</i>	9
2.4.2 <i>Anticipation</i>	10
2.4.3 <i>Staging</i>	10
2.4.4 <i>Straight-Ahead Action and Pose-To-Post</i>	10
2.4.5 <i>Folllow-Through and Overlapping Action</i>	10
2.4.6 <i>Slow In-Slow Out</i>	11
2.4.7 <i>Arcs</i>	11
2.4.8 <i>Secondary Action</i>	11
2.4.9 <i>Timing</i>	11
2.4.10 <i>Exaggeration</i>	12
2.4.11 <i>Solid Drawing</i>	12
2.4.12 <i>Appeal</i>	12
2.5 Kebutuhan Dasar Perancangan Film Animasi	12
2.5.1 <i>Drawing Table/ Lightboxes</i>	13
2.5.2 <i>Decent Chair</i>	13
2.5.3 <i>Desk Lighting</i>	13
2.5.4 <i>Mirror/ Cermin</i>	13
2.5.5 <i>Paper/ Kertas</i>	13
2.5.6 <i>Pencils</i>	14
2.5.7 <i>Eraser/ Penghapus Pensil</i>	14
2.5.8 <i>Punch/ Penghole/ Pelubang Kertas</i>	14
2.5.9 <i>Pegbar</i>	14
2.5.10 <i>Scanner</i>	14

2.5.11 Komputer	15
2.6 Teknik Drawing	15
2.6.1 <i>Key Posing</i>	15
2.6.2 <i>X-Sheets</i>	15
2.6.3 <i>In-Betweening</i>	16
2.7 Standar Video	16
2.7.1 NTSC	16
2.7.2 PAL	17
2.7.3 SECAM	17
2.7.4 HDTV	17
2.8 Konsep Dasar Iklan	17
2.8.1 Pengertian Periklanan	17
2.8.2 Sejarah Periklanan	18
2.8.3 Tujuan Periklanan	18
2.8.3.1 Iklan Informatif	18
2.8.3.2 Iklan Persuasif	19
2.8.3.3 Iklan Pengingat	19
2.8.3.4 Iklan Penambah Nilai	19
2.8.3.5 Iklan Bantuan Aktivitas Lain	19
2.9 Strategi Perancangan Iklan Televisi	20
2.9.1 Strategi Menetapkan Audien Sasaran	20
2.9.2 Strategi Pembidikan Pasar dan Penempatan Posisi	20
2.9.3 Strategi Mencari Keunggulan Produk yang Dipasarkan	21
2.9.4 Strategi Menetapkan Anggaran Iklan Televisi	21
2.9.5 Strategi Kreatif Merancang Pesan Iklan Televisi	21
2.9.6 Strategi Merancang Daya Tarik Pesan Iklan	22
2.9.7 Strategi Merancang Gaya Eksekusi Pesan Iklan	22
2.9.8 Strategi Merancang Naskah dan Storyboard	22
2.9.8.1 Istilah Dalam Pembuatan Naskah dan Storyboard	23
2.9.9 Strategi Memproduksi Iklan Televisi	24
2.10 Perangkat Lunak dalam Perancangan Iklan Animasi	25

2.10.1 Adobe Flash CS3	25
2.10.2 Adobe Photoshop CS3.....	27
2.10.3 Adobe Premiere Pro CS3.....	28
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	30
3.1 Tinjauan Umum	30
3.1.1 Tentang Dinas Pendidikan Provinsi Yogyakarta	30
3.1.2 Struktur Organisasi.....	31
3.2 Analisis Masalah.....	31
3.2.1 Analisis Kebutuhan	32
3.2.1.1 Kebutuhan Software	32
3.2.1.2 Kebutuhan Hardware.....	32
3.2.1.3 Kebutuhan Brainware	33
3.3 Rancangan Konsep Cerita	33
3.3.1 Konsep Iklan	33
3.3.2 Membuat Sinopsis	33
3.3.3 Membuat Naskah	34
3.3.4 Desain Karakter.....	37
3.3.5 Membuat Storyboard.....	39
BAB IV PEMBAHASAN.....	42
4.1 Produksi.....	42
4.1.1 Drawing	43
4.1.1.1 Drawing Objek.....	43
4.1.1.2 Key Animation.....	47
4.1.2 Coloring	47
4.1.3 Dubbing	49
4.2 Pascaproduksi	49
4.2.1 Compositing dan Editing	49
4.2.1.1 Mengatur Frame.....	49
4.2.1.2 Ekspor Frame Menjadi Video	50
4.2.1.3 Editing	51
4.2.2 Rendering.....	53

BAB V PENUTUP	60
5.1 Kesimpulan.....	60
5.2 Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	62



DAFTAR TABEL

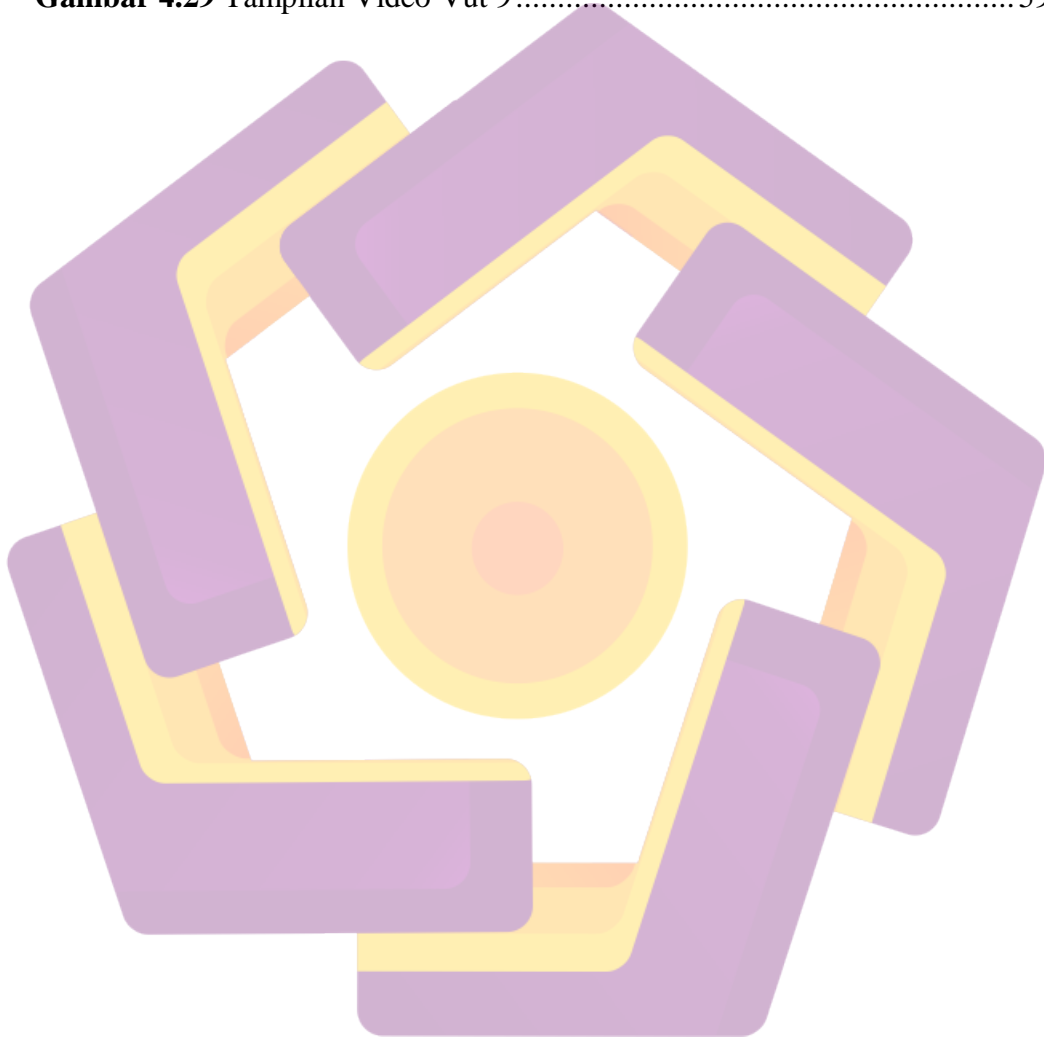
Tabel 3.1 Storyboard	39
-----------------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Adobe Flash CS3	26
Gambar 2.2 Tampilan Adobe Photoshop CS3	27
Gambar 2.3 Tampilan Adobe Premiere Pro CS3	28
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Dinas Pendidikan Provinsi Yogyakarta.....	31
Gambar 3.2 Karakter Doni.....	38
Gambar 3.3 Karakter Dion.....	38
Gambar 4.1 Bagan Produksi Iklan Layanan Masyarakat	42
Gambar 4.2 Karakter Dion Setelah Discan.....	43
Gambar 4.3 Karakter Dion Setelah Diproses di Adobe Flash CS3.....	44
Gambar 4.4 Document Properties	44
Gambar 4.5 Hasil Import di Library.....	45
Gambar 4.6 Gambar dari Library Dimasukkan ke Lembar Kerja	45
Gambar 4.7 Hasil Trace Background	46
Gambar 4.8 Key Animation.....	47
Gambar 4.9 Proses Pewarnaan.....	47
Gambar 4.10 Penambahan Garis Shadow	48
Gambar 4.11 Pemberian Warna Shadow.....	48
Gambar 4.12 Proses Dubbing	49
Gambar 4.13 Mengatur Frame	50
Gambar 4.14 Langkah Ekspor Movie	51
Gambar 4.15 Tampilan Awal Adobe Premiere Pro CS3.....	51
Gambar 4.16 Tampilan New Project.....	52
Gambar 4.17 Tampilan Import File.....	52
Gambar 4.18 Tampilan Proses Editing.....	53
Gambar 4.19 Export Movie	54
Gambar 4.20 Export Movie Setting	54
Gambar 4.21 Tampilan Video Cut 1	55
Gambar 4.22 Tampilan Video Cut 2	55
Gambar 4.23 Tampilan Video Cut 3	56

Gambar 4.24 Tampilan Video Cut 4	56
Gambar 4.25 Tampilan Video Cut 5	57
Gambar 4.26 Tampilan Video Cut 6	57
Gambar 4.27 Tampilan Video Cut 7	58
Gambar 4.28 Tampilan Video Cut 8	58
Gambar 4.29 Tampilan Video Vut 9	59



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	62
Lampiran 2	64



INTISARI

Berbicara tentang pendidikan, tidak akan pernah lepas dari Yogyakarta. Yogyakarta disebut sebagai kota pelajar karena kualitas pendidikan di kota ini sudah terjamin kualitasnya, juga terdapat fasilitas sekolah dan universitas yang megah, berkualitas, terjamin mutunya dan sudah terakreditasi secara baik di dunia pendidikan Indonesia. Sumber daya manusia di Yogyakarta pun sudah terbukti di dalam dunia pendidikan, karena sudah teruji dalam kualitas pendidikan, dan ini bisa dibuktikan dengan masuknya pendidikan di Yogyakarta dalam deretan pendidikan terbaik di Indonesia. Tidak jarang Yogyakarta menduduki peringkat pertama dunia pendidikan di Indonesia.

Oleh karena itu, penulis mencoba membuat iklan layanan masyarakat dalam bentuk animasi menggunakan aplikasi Adobe Flash CS3 sebagai pengolah animasi, Adobe Photoshop CS3 sebagai aplikasi pengolah desain karakter, dan Adobe Premiere CS3 sebagai aplikasi edit akhir serta Sound Recorder sebagai aplikasi perekam suara.

Tujuan dari skripsi ini adalah untuk membuat iklan layanan masyarakat tentang mutu pendidikan di Yogyakarta berbasis animasi 2-dimensi. Iklan ini menceritakan bagaimana mutu dan kualitas pendidikan di Yogyakarta bisa menjamin kualitas sumber daya manusia yang melakukan studi di Yogyakarta.

Kata Kunci: animasi, iklan layanan masyarakat, pendidikan bermutu

ABSTRACT

Talk about education, will never be separated from Yogyakarta. Yogyakarta called a student city because of the quality of education in this city has guaranteed quality, there are also schools and university facilities are magnificent, quality, quality assured and accredited both in the education in Indonesia. Human resources in Yogyakarta also has been proven in the world of education, because it has been tested in the quality of education, and this can be evidenced by the inclusion of education in Yogyakarta in a series of education in Indonesia. Not infrequently Yogyakarta was ranked first education in Indonesia.

Therefore, the author tries to make a public service ads in the form of animation using Adobe Flash CS3 applications as processing animation, Adobe Photoshop CS3 as application processing for character design, and Adobe Premiere CS3 as the application of the final edit and Sound Recorder as application recording the voice.

The purpose of this paper is to make public service ads about the quality of education in the Yogyakarta based on 2-dimension animation. This ad tells how the quality of education in Yogyakarta can guarantee the quality of human resources to study in Yogyakarta.

Keywords: *animation, public service ads, quality education*