

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT “LINDUNGI
HUTAN BORNEO” BERBASIS ANIMASI 2D UNTUK GERAKAN
SAVE BORNEO UNIVERSITAS SANATA DHARMA**

SKRIPSI



disusun oleh

F. Juweli

09.12.4017

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

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT “LINDUNGI
HUTAN BORNEO” BERBASIS ANIMASI 2D UNTUK GERAKAN
SAVE BORNEO UNIVERSITAS SANATA DHARMA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

F. Juweli

09.12.4017

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT “LINDUNGI
HUTAN BORNEO” BERBASIS ANIMASI 2D UNTUK GERAKAN
SAVE BORNEO UNIVERSITAS SANATA DHARMA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

F. Juweli

09.12.4017

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 13 Mei 2013

Dosen Pembimbing,



Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302105

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT “LINDUNGI HUTAN BORNEO” BERBASIS ANIMASI 2D UNTUK GERAKAN SAVE BORNEO UNIVERSITAS SANATA DHARMA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

F. Juwelli

09.12.4017

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Oktober 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 12 November 2013

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 Layanan Masyarakat Lindungi Hutan Borneo Berbasis Animasi 2D Untuk Gerakan Save Borneo Universitas Sanata Dharma” merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain, 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 tercantum dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 12 November 2013



F. Juwelli
09.12.4017

MOTTO

If you want something you've never had, you must be willing to do something you've never done.

Success is a journey, not a destination

“Jenius adalah 1% inspirasi dan 99% keringat. Tidak ada yang dapat menggantikan kerja keras”

Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah.

(Thomas Alva Edison)

Manusia tidak merancang untuk gagal, mereka gagal untuk merancang.

(William J. Siegel)

Perjuanganku lebih mudah karena mengusir penjajah, tetapi perjuanganmu lebih sulit karena melawan bangsamu sendiri.

(Bung Karno)

Maafkanlah musuh-musuh Anda, tapi jangan pernah melupakan nama-namanya.

(John F. Kennedy)

Hanya mereka yang berani gagal dapat meraih keberhasilan.

(Robert F. Kennedy)

Hal terindah yang dapat kita alami adalah misteri. Misteri adalah sumber semua seni sejati dan semua ilmu pengetahuan.

(Albert Einstein)

Sukses berjalan dari satu kegagalan ke kegagalan yang lain, tapi kita kehilangan semangat.

(Abraham Lincoln)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini aku persembahkan untuk :

- ❖ Tuhan Yang Maha Esa yang selalu memberikan berkat dan kuasa-Nya kepadaku dalam menjalani kehidupan ini dan kepada orang-orang yang aku sayangi.
- ❖ Kedua orang tua yang selalu mengirimkan doa terbaik kepadaku, dan memberikan dukungan semangat dan materil sehingga aku bisa menjadi seperti sekarang.
- ❖ Kakak-kakak dan pacar yang selalu mendukungku dan selalu memberikan semangat serta dukungan materil, sehingga aku jadi lebih bersemangat.
- ❖ Teman-teman seperjuangan S1-SI-07, pengalaman yang sangat berharga bisa berkenalan dengan kalian, semoga sukses semua.
- ❖ Keluarga satu atap “Kost Nanien” Adid, Ucup, Pai, Oddo, Dhany, Bayu, Topper, dan semua yang tidak bisa disebutkan satu per satu, kalian adalah keluarga keduaku selama 4 tahun di jogja, tetap “metal”.
- ❖ Semua teman-teman mahasiswa/mahasiswi seperjuangan di kampus STMIK AMIKOM YOGYAKARTA, sukses menunggu kita didepan.
GOD bless.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan rahmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Lindungi Hutan Borneo Berbasis Animasi 2D Untuk Gerakan Save Borneo Universitas Sanata Dharma”.

Adapun tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata-1 Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Serta dengan terbuka mengucapkan terima kasih atas kritik dan saran dari pembaca guna perbaikan pada masa mendatang.

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

- ❖ Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- ❖ Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM, selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- ❖ Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng, selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah banyak membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

- ❖ Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh Staf dan Karyawan/Karyawati STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis mengikuti perkuliahan.



DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
INTISARI	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
1.8 Rencana Kegiatan	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Konsep Dasar Multimedia	10
2.2.1 Pengertian Multimedia	10
2.2.2 Elemen – elemen Multimedia	10
2.2.2.1 Text.....	10
2.2.2.2 Image.....	11

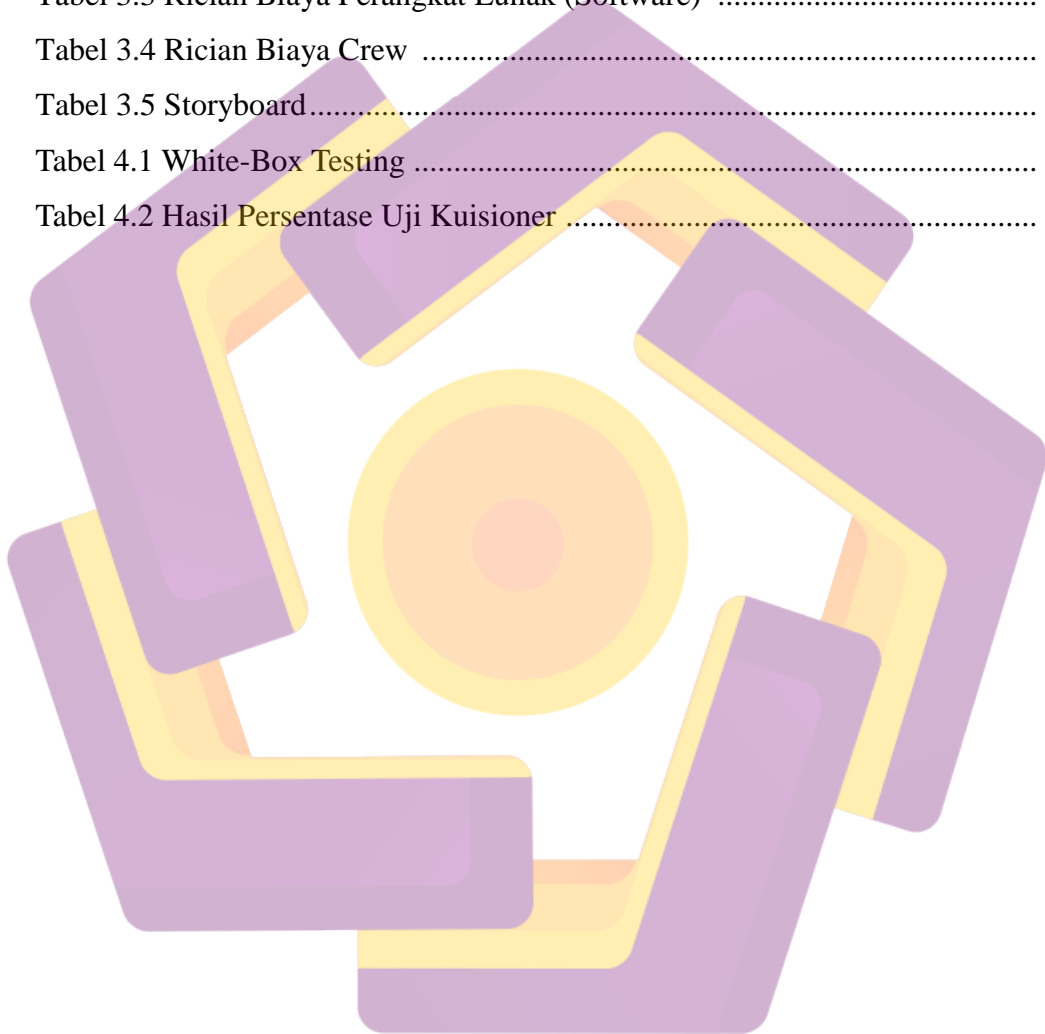
2.2.2.3 Audio	11
2.2.2.4 Video	11
2.2.2.5 Animation.....	11
2.3 Konsep – konsep Dasar Animasi	11
2.3.1 Pengertian Animasi	11
2.3.2 Jenis – jenis Animasi	12
2.3.2.1 Animasi Dua Dimensi (2D).....	12
2.3.2.2 Animasi Tiga Dimensi (3D).....	13
2.3.3 Prinsip – prinsip Animasi	13
2.3.3.1 Anticipation.....	13
2.3.3.2 Squash And Stretch	13
2.3.3.3 Staggering.....	14
2.3.3.4 Straight-Ahead Action and Pose-to-Pose.....	14
2.3.3.5 Follow-Throught and Overlapping Action.....	14
2.3.3.6 Slow in-Slow Out	14
2.3.3.7 Arcs	14
2.3.3.8 Secondary Action	15
2.3.3.9 Timming	15
2.3.3.10 Exagerration	15
2.3.3.11 Solid Drawing	15
2.3.3.12 Appeal	15
2.4 Konsep – konsep Periklanan	16
2.4.1 Pengertian Periklanan	16
2.4.2 Periklanan dan Manajemen Periklanan	16
2.4.3 Tujuan Periklanan	17
2.4.3.1 Iklan Informatif	17
2.4.3.2 Iklan Persuasif	18
2.4.3.3 Iklan Pengingat.....	18
2.4.3.4 Iklan Penambah Nilai	18
2.4.3.5 Iklan Bantuan Aktivitas Lain	18
2.4.4 Anggaran Periklanan	18

2.4.5 Memproduksi Iklan	19
2.4.5.1 Tahap Pra Produksi	20
2.4.5.2 Tahap Produksi.....	20
2.4.5.3 Tahap Pasca Produksi.....	20
2.5 Konsep Dasar Video	20
2.5.1 Standart Video	20
2.5.1.1 NTSC.....	21
2.5.1.2 PAL	21
2.5.1.3 SECAM	21
2.5.1.4 HDTV	21
2.6 Perangkat Lunak (Software) yang Digunakan	22
2.6.1 Adobe Flash Professional CS5	22
2.6.2 Adobe Photoshop CS5	22
2.6.3 Adobe Premiere Pro CS5	23
2.6.4 Audacity	24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	25
3.1 Tinjauan Umum	25
3.1.1 Sejarah Save Borneo Universitas Sanata Dharma	25
3.1.2 Stuktur Organisasi Pakat Dayak Universitas Sanata Dharma...	26
3.2 Tahapan Analisis	26
3.3 Analisis SWOT	27
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem.....	28
3.4.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	28
3.4.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	30
3.4.3 Crew	31
3.5 Perancangan Sistem.....	32
3.5.1 Tahap Pra Produksi	32
3.5.1.1 Ide Cerita	33
3.5.1.2 Tema.....	33
3.5.1.3 Logline	34
3.5.1.4 Sinopsis	34

3.5.1.5 Diagram Scene	35
3.5.1.6 Character Development.....	37
3.5.1.7 Perancangan Storyboard.....	37
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	41
4.1 Produksi	41
4.1.1 Drawing	42
4.1.1.1 Key Animation	43
4.1.1.2 In Between Animation	44
4.1.2 Coloring	45
4.1.3 Pembuatan Background	47
4.1.4 Animating dan Editing	48
4.1.4.1 Animasi Flash	48
4.1.5 Dubbing	52
4.1.5.1 Merekam Suara	52
4.1.5.2 Sound Editing	54
4.1.5.3 Lip Sync	56
4.1.5.4 Rendering di Adobe Flash.....	57
4.2 Pasca Produksi	58
4.2.1 Penggabungan Video dan Penambahan Effect	58
4.2.2 Rendering	61
4.2.3 Hasil Akhir Editing	63
4.3 Pengujian Sistem	64
4.3.1 Pengujian Sistem dengan White-Box Testing	64
4.3.2 Uji Kuesioner	66
4.3.3 Porsentase Jawaban Responden	67
BAB V PENUTUP	70
5.1 Kesimpulan	70
5.2 Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	72

DAFTAR TABEL

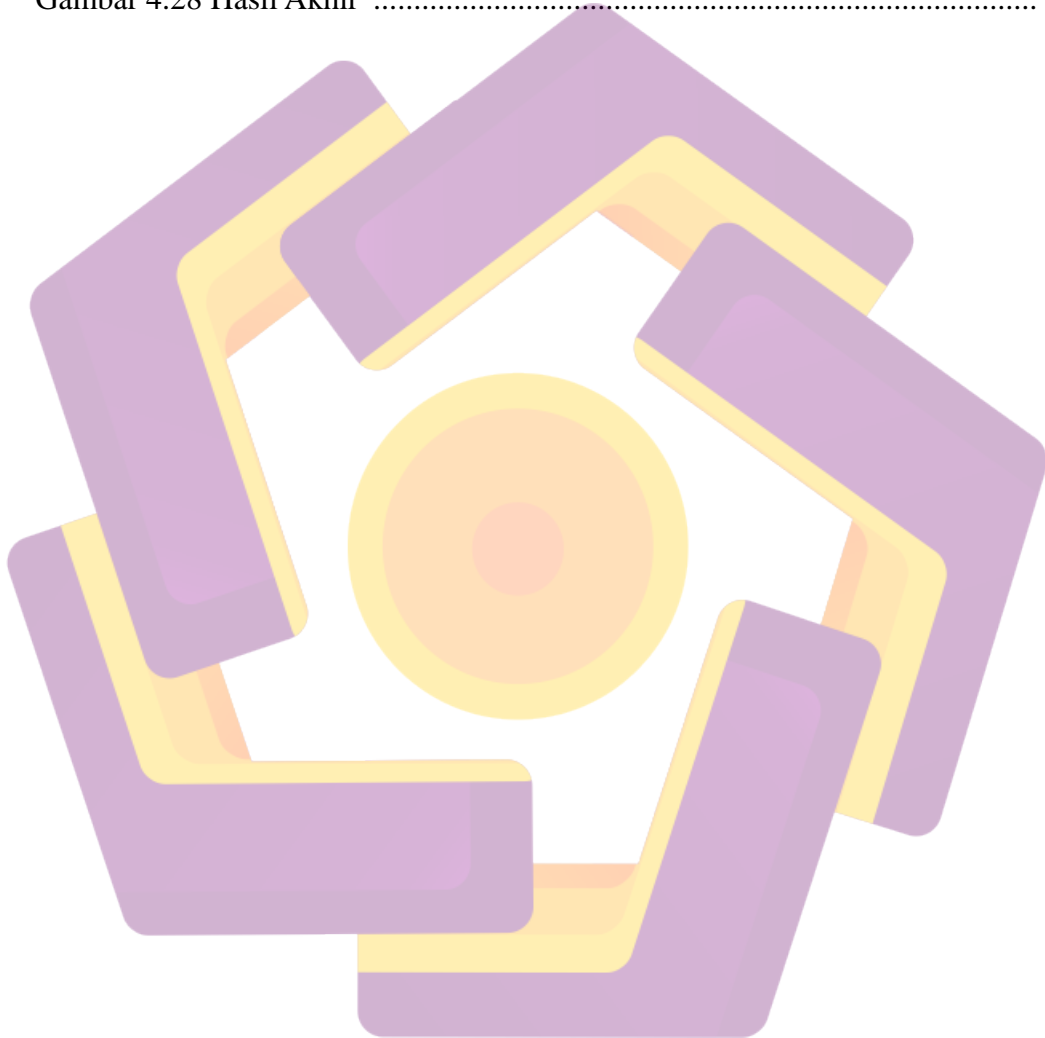
Tabel 1.1 Jadwal Perencanaan Kegiatan	7
Tabel 3.1 Analisis SWOT	27
Tabel 3.2 Rician Biaya Perangkat Keras (Hardware)	29
Tabel 3.3 Rician Biaya Perangkat Lunak (Software)	31
Tabel 3.4 Rician Biaya Crew	32
Tabel 3.5 Storyboard.....	38
Tabel 4.1 White-Box Testing	64
Tabel 4.2 Hasil Persentase Uji Kuisiner	68



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Proses Manajemen Periklanan	17
Gambar 2.2 Tampilan Adobe Flash Professional CS5	22
Gambar 2.3 Tampilan Adobe Photoshop CS5	23
Gambar 2.4 Tampilan Adobe Premiere Pro CS5	24
Gambar 2.5 Tampilan Audacity	24
Gambar 3.1 Diagram Scene	35
Gambar 3.2 Tokoh Utama (Borneo)	37
Gambar 4.1 Tahapan Produksi	41
Gambar 4.2 Jendela Create New pada Adobe Flash	42
Gambar 4.3 Menggambar Digital Karakter Borneo	43
Gambar 4.4 Key Animation	43
Gambar 4.5 In Between Animation	44
Gambar 4.6 Panel Timeline pada Adobe Flash	45
Gambar 4.7 Jendela Fill Color	46
Gambar 4.8 Pemberian Shading	47
Gambar 4.9 Background dengan Pewarnaan Shading	48
Gambar 4.10 Animasi frame by frame	49
Gambar 4.11 Frame Menggunakan Classic Tween	50
Gambar 4.12 Animasi Menggunakan Classic Tween	50
Gambar 4.13 Jendela Create New Symbol	51
Gambar 4.14 Karakter Borneo dalam Movie Clip	52
Gambar 4.15 Microphone	53
Gambar 4.16 Jendela Record Audacity	53
Gambar 4.17 Menghilangkan Noise	54
Gambar 4.18 Jendela Change Pitch	55
Gambar 4.19 Amplify	56
Gambar 4.20 Mulut dalam Huruf Vokal	56
Gambar 4.21 Jendela Proses Lip Sync	57
Gambar 4.22 Jendela Export Movie	58

Gambar 4.23 Jendela New Project	59
Gambar 4.24 Jendela Sequence Presets	60
Gambar 4.25 Drag Video dan Audio	61
Gambar 4.26 Export Setting pada Adobe Premiere	62
Gambar 4.27 Rendering	62
Gambar 4.28 Hasil Akhir	63



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Kuesioner	1
----------------------------	---



INTISARI

Kalimantan merupakan salah satu pulau terbesar yang dimiliki oleh Indonesia, dan sebagian besar wilayahnya masih berupa hutan. Hal itulah yang menjadikan pulau Kalimantan sebagai salah satu paru-paru dunia. Namun belakangan ini banyak permasalahan yang timbul di Kalimantan, salah satunya adalah penebangan hutan secara besar-besaran untuk membangun perkebunan dan pertambangan. Hal inilah yang membuat hutan Kalimantan semakin lama semakin berkurang dan mengancam globalisasi.

Salah satu media untuk menyampaikan kampanye untuk mengurangi dan memberantas penebangan hutan secara liar di Kalimantan adalah dengan menggunakan iklan televisi, salah satunya menggunakan animasi 2D. Dengan menggunakan animasi 2D iklan akan lebih menarik, dapat dilihat oleh semua kalangan usia dan pesan yang disampaikan akan mudah untuk dipahami. Iklan ini digunakan untuk mensosialisasikan kepada masyarakat tentang akibat dari penebangan hutan di Kalimantan yang dapat menimbulkan kerusakan alam. Dengan demikian diharapkan masyarakat paham tentang akibat yang dapat ditimbulkan akibat dari penebangan hutan.

Pembuatan iklan ini menggunakan Adobe Flash sebagai perangkat lunak utama sebagai pembuatan animasi dan didukung oleh perangkat lunak lainnya. Iklan ini berupa animasi 2 Dimensi atau 2D. Pesan iklan masyarakat ini mampu memberi pemahaman kepada masyarakat, sehingga masyarakat dapat mencintai hutan Kalimantan dan menjaganya.

Kata kunci: Iklan, Hutan Kalimantan, animasi 2D, Adobe Flash CS5

ABSTRACT

Borneo is one of the large island owned by Indonesia, and the most of the area is still forested. That is what makes the island Borneo as a lungs of the world. But lately a lot of the problems that arise in Borneo, one of which is logging on a large scale to establish plantations and mining. This makes the Borneo forests more and more reduce and threatening globalization.

One of the media to convey the campaign to reduce and eradicate illegal logging in Borneo is to use television ads, one of which uses 2D animation. By using 2D animation advertising will be more attractive, it can be viewed by all ages and the message will be easy to understand. This ads is used to disseminate to the public about the effects of deforestation in Borneo that could lead to the destruction of nature. The hope is that people understand about the effects that result from illegal logging.

The Ads Creation using Adobe Flash as the main software as making animated and supported by other software. This ad is a 2D animation. Messages the advertising is able to give an understanding to the public, so that people can to love and care of forests.

Keywords: *Ads, Forests of Borneo, 2D animation, Adobe Flash CS5*

