

**PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT 2D
“HEMAT ENERGI LISTRIK”**

SKRIPSI



disusun oleh

Isnani Febriyamah Kasduri

09.12.3845

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

**PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT 2D
“HEMAT ENERGI LISTRIK”**

SKRIPSI

Ditulis dan diajukan untuk memenuhi syarat ujian akhir
guna memperoleh gelar Sarjana Strata-1 pada jurusan Sistem Informasi
di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



disusun oleh

Isnani Febriyamah Kasduri

09.12.3845

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat 2D

“Hemat Energi Listrik”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Isnani Febriyamah Kasduri

09.12.3845

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal, 29 Januari 2013

Dosen Pembimbing,

Andi Sunyoto, M.Kom

NIK. 190302052

PENGESAHAN

SKRIPSI

Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat 2D

“Hemat Energi Listrik”

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Isnani Febriyamah Kasduri

09.12.3845

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada tanggal 20 Februari 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Andi Sunyoto, M.Kom

NIK. 190302052

Yuli Astuti, M.Kom

NIK. 190302146

Joko Dwi Santoso, M.Kom

NIK. 190302181

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 20 Februari 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof.Dr.M.Suyanto,M.M

NIK. 190302001

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

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, 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, 26 Februari 2013

Tanda tangan



Isnani Febriyamah Kasduri

09.12.3845

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan untuk yang tercinta dan kukasihi Allah SWT , yang telah memberikan yang terbaik, ilmu, kesehatan, kebahagiaan, keceriaan, rezeki, dan kelancaran sehingga saya mendapatkan gelar S.Kom ini.

Yang kusayangi Kedua orangtuaku, Bapakku Drs.Kasduri dan Ibuku Esti Ningsih Sri Widodo, yang selalu sabar, mendukung penuh apa yang saya lakukan, menyemangatiku, yang rela berkorban untukku dan selalu mengiringkan do'a-do'a untuk setiap langkahku.

Untuk Saudara Kandungku, Aziz Razi Abdul Nasyir kakaku yang telah berpulang kerahmatuwloh yang nasihat-nasihatnya selalu membuat aku ingat terhadap dirinya semoga dia diberikan tempat yang damai disisi-NYA, Kelik Fajarrudin & Putri Alifah yang terkadang bikin aku jengkel, sebel tetapi juga bikin aku ketawa ngliat tingkah mereka yang gokol abis.

Untuk kekasihku, Zaenudin Shochib yang selalu mengingatkanku untuk mengerjakan skripsi, yang mengajariku tentang arti kehidupan yang selalu sabar menghadapi segala tingkahku, yang selalu mengingatkanku untuk selalu menjaga kesehatan, yang tulus memberikan kasih sayangnya untukku dan membimbingku sampai aku menyelesaikan tugasku sebagai seorang mahasiswi.

Untuk sepupu-sepupuku yang selalu membuat kegaduhan dirumahku, Reyhan, Liesna, Nada, Reivan, Najwa, Tata, dan sikecil mungil Azzam. Om Sidik n Tante

Titik yang selalu ngasih inspirasi, motivasi dan sifat gila mereka yang selalu membuat aku ketawa ngakak, Om Fajar n Tante Tanti yang kadang bikin sebel tapi baik hati, Tante Windana yang selalu ngingetin aku buat cepet-cepet lulus kuliah, dan yang terpenting Simbok juga Mbah Kakungku yang aku sayangi yang selalu memberiku uang jajan yang begitu banyak, yang juga selalu mendoakan dan mendukungku, membuatku selalu tenang membantuku menjadi pribadi yang ceria, sabar dan peduli.

Kampusku tercinta, STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmu, pengalaman dan kenangan.

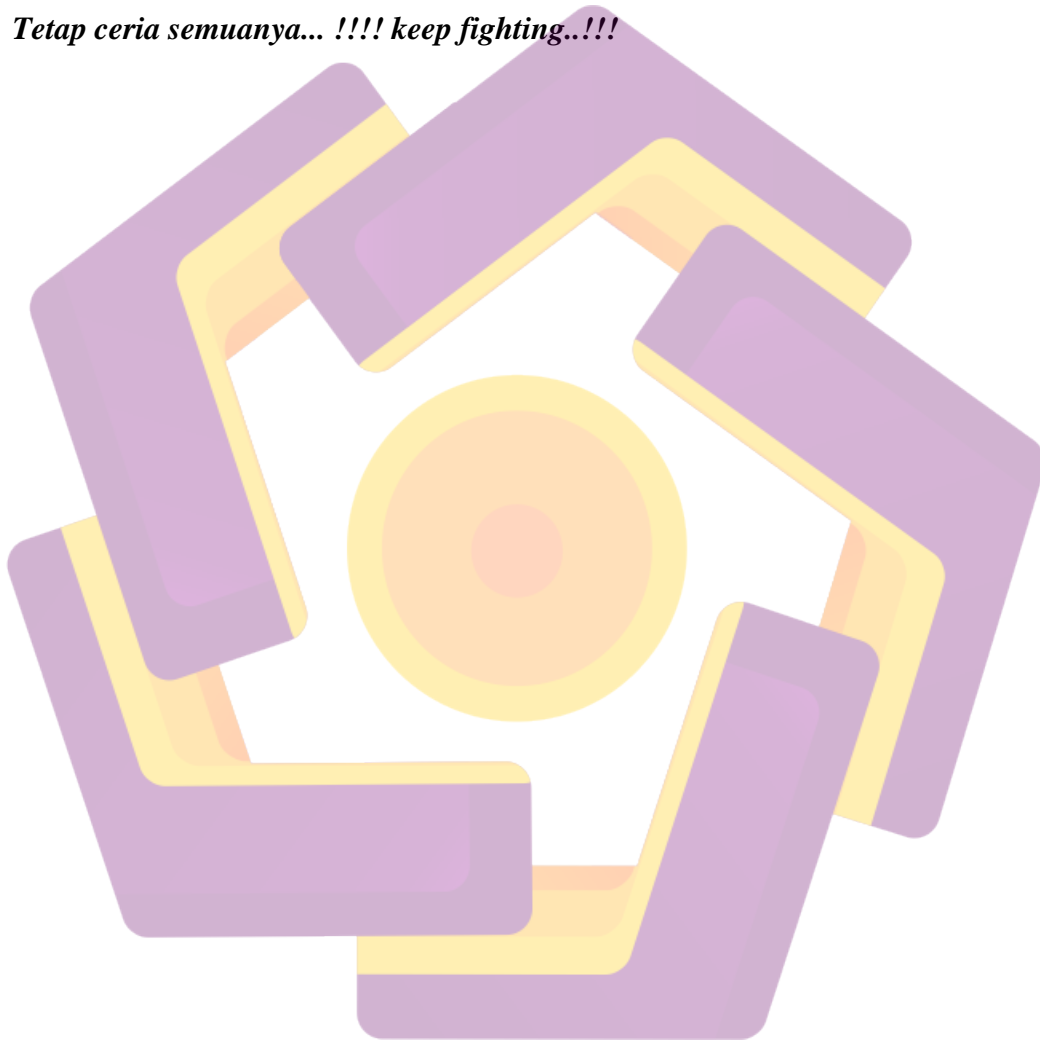
Untuk Laptop kesayanganku yang sempat hilang dan akhirnya kembali juga yang berjuang bersama, bergadang setiap hari. Motor Supra X 125 ku yang telah berpindah tangan keorang lain yang udah menemaniku dan membawaku kemana-mana 5 tahun, dan berganti menjadi Vario 125 yang setahun ini mengantarkanku berjuang menyelesaikan skripsi, kalian berdua sangat berjasa kepadaku, tanpa kalian aku tidak bisa kemana-mana dengan cepat. hahahaha 😊😊.

Sahabatku tersayang , Nilam, Indah, Siska, Dian, Iva, Dewi Octa, Ayu, Endah, Reza, Ijun, Sherly dan teman dari SI Beta 2009, yang berjuang bersama dan mendukung sampai akhir. Sedih rasanya jika harus jauh dari kalian yang tidak hidup dijogja >.<.

Mbak Ayu yang dimataku adalah udah seperti seorang kakak yang *cool, care, friendly, smart, and optimis*. Mbak Hetty dan Arsyah yang selalu mendoakanku supaya

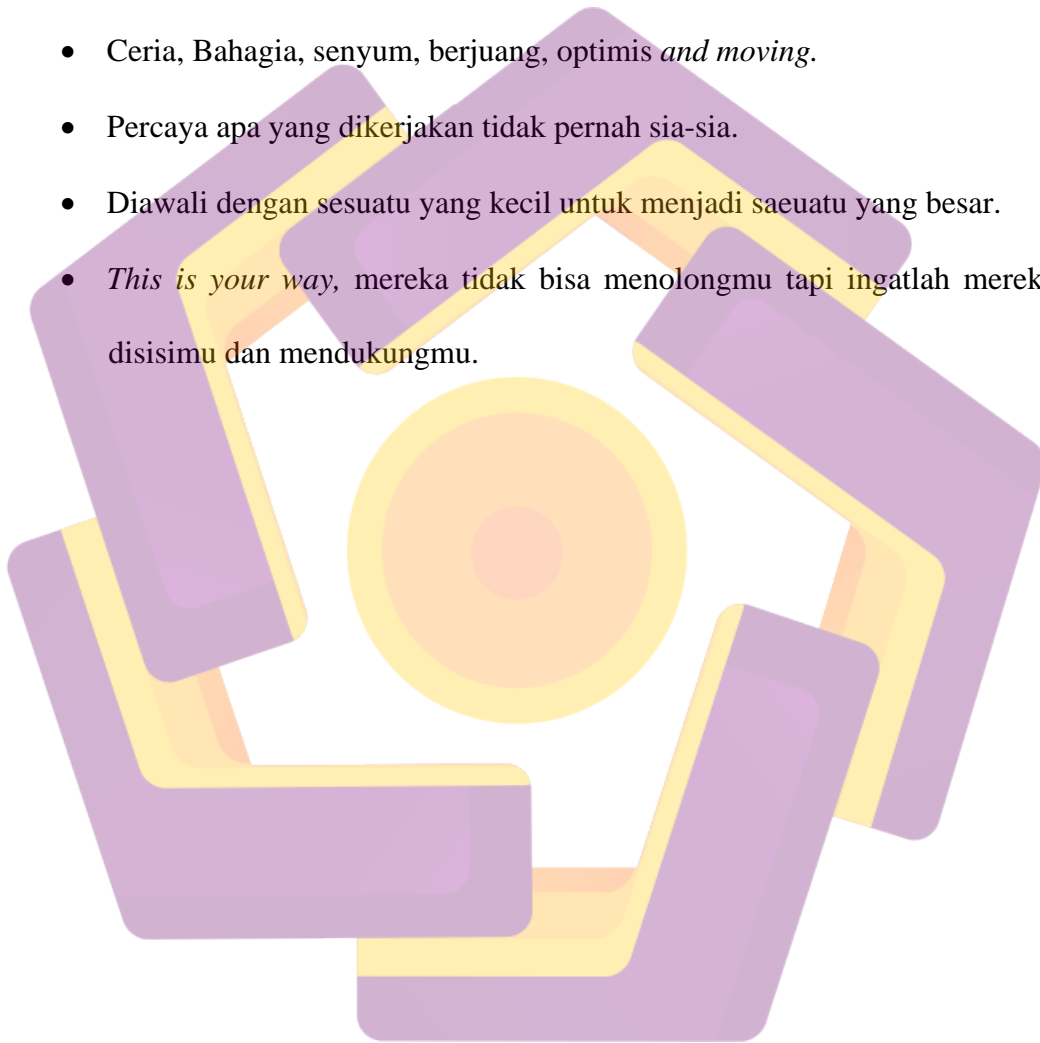
bisa nyusul kekorea. Mz Taufiq Wahada yang setiap kali aku sumpek slalu ngasih aku pencerahan. Pokoknya kalian semua yang aku kenal (*it's so meaningful*) haha dan semua adik kelas yang saya cintai :D

Tetap ceria semuanya... !!!! keep fighting..!!!



MOTTO

- Allah SWT selalu mengabulkan keinginanmu, pasti :D
- Ceria, Bahagia, senyum, berjuang, optimis *and moving*.
- Percaya apa yang dikerjakan tidak pernah sia-sia.
- Diawali dengan sesuatu yang kecil untuk menjadi sesuatu yang besar.
- *This is your way*, mereka tidak bisa menolongmu tapi ingatlah mereka ada disisimu dan mendukungmu.



KATA PENGANTAR

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

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

Dengan selesainya skripsi berjudul *Pembuat Iklan Layanan Masyarakat 2D “Hemat Energi Listrik”*. Dengan ini penyusun ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H.M. Suyanto, MM. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Andi Sunyoto 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, dan saudara-saudara saya tersayang yang telah banyak memberikan doa,kasih sayang dan dorongan kepada penyusun.

5. Teman-teman SI Beta 2009 (SISI E 2009) yang telah berjuang bersama selama ini.
6. 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 pengembangan di bidang multimedia.

Yogyakarta, Maret 2013

Penyusun


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
INTISARI.....	xx
ABSTRACT.....	xxi
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	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Konsep Dasar Multimedia	7
2.1.1 Pengertian Multimedia.....	7
2.1.2 Elemen Multimedia.....	8
2.1.3 Kelebihan Multimedia	10
2.1.4 Produksi Multimedia.....	10
2.1.5 Multimedia Mempertajam pesan	13
2.2 Konsep Dasar Informasi	14
2.2.1 Kualitas Informasi	15
2.2.2 Nilai Informasi	15
2.3 Periklanan dan Manajemen Periklanan	16
2.3.1 Tujuan Periklanan	17
2.3.2 Anggaran Periklanan	18
2.3.3 Keputusan Pesan	19
2.3.4 Evaluasi Efektifitas Periklanan	22
2.4 Jenis-jenis Iklan Televisi	22
2.5 Iklan Layanan Masyarakat	23

2.5.1	Pengertian Iklan Layanan Masyarakat	23
2.5.2	Kriteria Iklan Layanan Masyarakat	24
2.6	Istilah-istilah dalam Pembuatan Naskah dan Storyboard	24
2.7	Perangkat Lunak yang digunakan	27
2.7.1	Adobe Flash CS3	27
2.7.2	Corel Draw X4	28
2.7.3	Adobe Soundboth CS3	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN IKLAN.....		30
3.1	Analisis Sistem.....	30
3.1.1	Definisi Analisis Sistem	30
3.1.2	Identifikasi Masalah	31
3.1.3	Analisis SWOT.....	31
3.1.3.1	Strength (Kekuatan).....	32
3.1.3.2	Weakness (Kelemahan)	32
3.1.3.3	Opportunities (Peluang).....	33
3.1.3.4	Threats (Ancaman)	33
3.1.4	Analisis Kebutuhan Sistem	36
3.1.4.1	Kebutuhan Perangkat Lunak	36
3.1.4.2	Kebutuhan Perangkat Keras	37
3.1.5	Studi Kelayakan Sistem.....	38
3.1.5.1	Kelayakan Teknologi.....	38

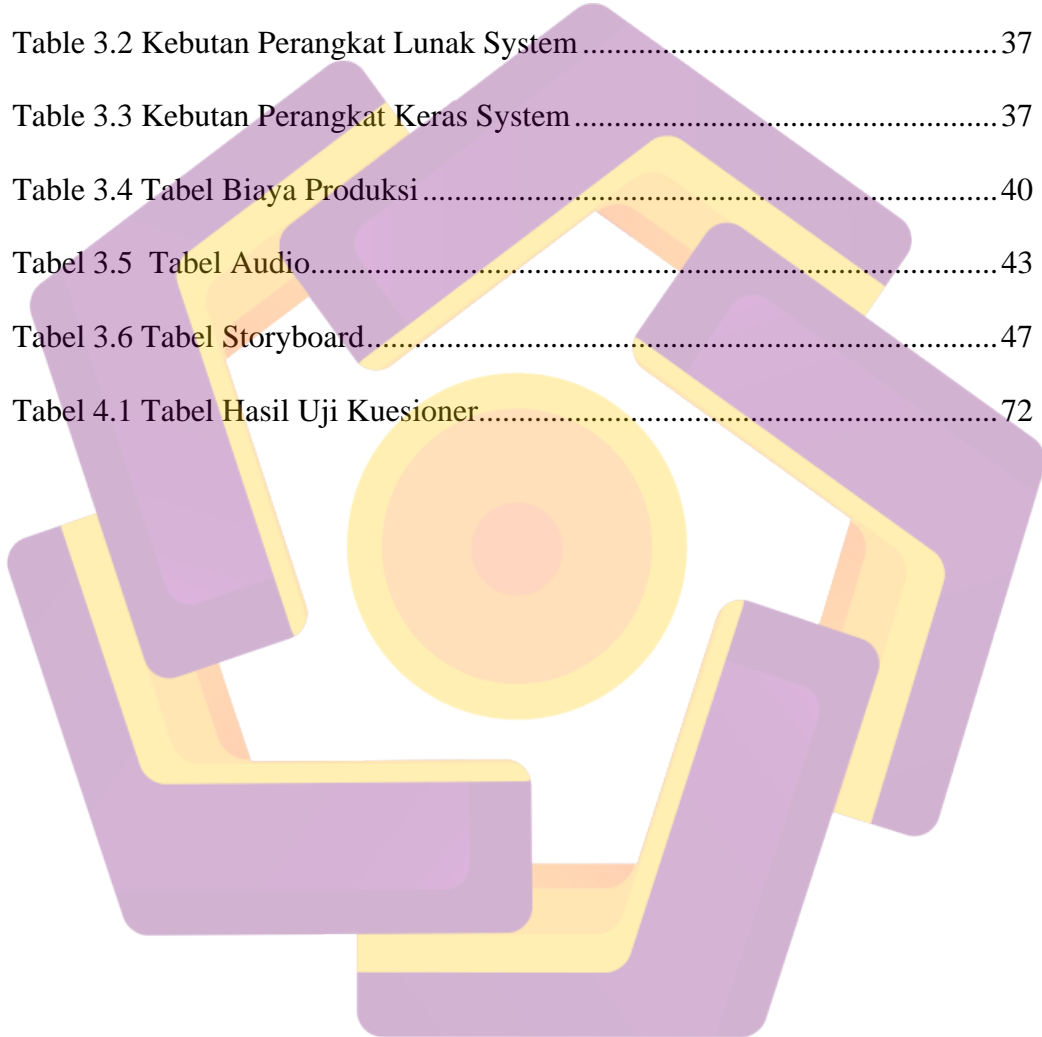
3.1.5.2 Kelayakan Hukum	39
3.1.5.3 Kelayakan Operasional.....	39
3.1.5.4 Kelayakan Ekonomi	40
3.2 Perancangan Iklan	41
3.2.1 Tahap Pra Produksi	41
3.2.1.1 Ide Cerita	42
3.2.1.2 Tema	42
3.2.1.3 Perancangan Karakter dan Objek	42
3.2.1.4 Treatment.....	43
3.2.1.5 Pembuatan Naskah Iklan	44
3.2.1.6 Perancangan Storyboard Iklan	47
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	54
4. 1 Tahap Produksi	54
4.1.1 Persiapan Aset-Aset	54
4.1.2 Pembuatan Karakter.....	54
4.1.3 Standart Karakter	56
4.1.4 Pewarnaan	56
4.1.5 Pembuata Background	57
4.1.6 Pencahayaan (Lighting)	59
4.1.7 Memproduksi Iklan.....	60
4.1.8 Membuat Rekaman	61



4.2 Tahap Pasca Produksi	62
4.2.1 Pembuatan Animasi	62
4.2.2 Import Image.....	63
4.2.3 Import Suara.....	65
4.2.4 Editing.....	65
4.2.4.1 Menambah/Mengurangi Volume Suara	65
4.2.4.2 Pemberian Efek Suara.....	67
4.2.5 Rendering	68
4.3 Tampilan Iklan	69
4.4 Uji Kuesioner	73
BAB V PENUTUP	75
5.1. Kesimpulan.....	75
5.2. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	77

DAFTAR TABEL

Table 3.1 Strategi Analisis SWOT	35
Table 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak System	37
Table 3.3 Kebutuhan Perangkat Keras System	37
Table 3.4 Tabel Biaya Produksi	40
Tabel 3.5 Tabel Audio	43
Tabel 3.6 Tabel Storyboard	47
Tabel 4.1 Tabel Hasil Uji Kuesioner	72



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia	8
Gambar 2.2 Tampilan Adobe Flash CS3	27
Gambar 2.3 Tampilan Adobe Photoshop CS3	28
Gambar 2.4 Tampilan Adobe Soundboth CS3.....	29
Gambar 3.1 Karakter Manusia.....	42
Gambar 3.2 Karakter Lampu.....	42
Gambar 3.3 Lampu.....	42
Gambar 3.4 Televisi.....	42
Gambar 3.5 Air Conditioner (AC)	43
Gambar 3.6 Radio	43
Gambar 3.7 Setrika.....	43
Gambar 4.1 Proses pembuatan karakter di CorelDraw X4	55
Gambar 4.2 Standart Karakter.....	56
Gambar 4.3 Standart Karakter.....	57
Gambar 4.4 Hasil Penggabungan.....	58
Gambar 4.5 Proses pencahayaan dengan Interactive Fill Tools	59
Gambar 4.6 Bagan memproduksi Iklan Layanan Masyarakat	60
Gambar 4.7 Tampilan untuk merekam suara pada Adobe Sooundbooth CS3	61
Gambar 4.8 Tampilan simpan rekam pada Adobe Soundbooth CS3	62

Gambar 4.9 Tampilan Lembar Kerja Baru Adobe Flash CS3	63
Gambar 4.10 <i>Import Image To Library</i> (Cahaya Matahari)	64
Gambar 4.11 Karakter Animasi Setelah Diolah Dengan Corel Draw X4.....	64
Gambar 4.12 Import suara To Library	65
Gambar 4.13 Membuka file yang diperlukan	66
Gambar 4.14 Jendela <i>Amplify</i>	66
Gambar 4.15 Proses pemberian efek suara	67
Gambar 4.16 Tampilan memilih jenis file pada Adobe Flash CS3.....	68
Gambar 4.17 Tampilan pada dokumen <i>properties</i> Adobe Flash CS3.....	68
Gambar 4.18 Scene 1	69
Gambar 4.19 Scene 2	69
Gambar 4.20 Scene 3	69
Gambar 4.21 Scene 4	69
Gambar 4.22 Scene 5	69
Gambar 4.23 Scene 6	69
Gambar 4.24 Scene 7	70
Gambar 4.25 Scene 8	70
Gambar 4.26 Scene 9	70
Gambar 4.27 Scene 10	70
Gambar 4.28 Scene 11	70
Gambar 4.29 Scene 12	70
Gambar 4.30 Scene 13	71

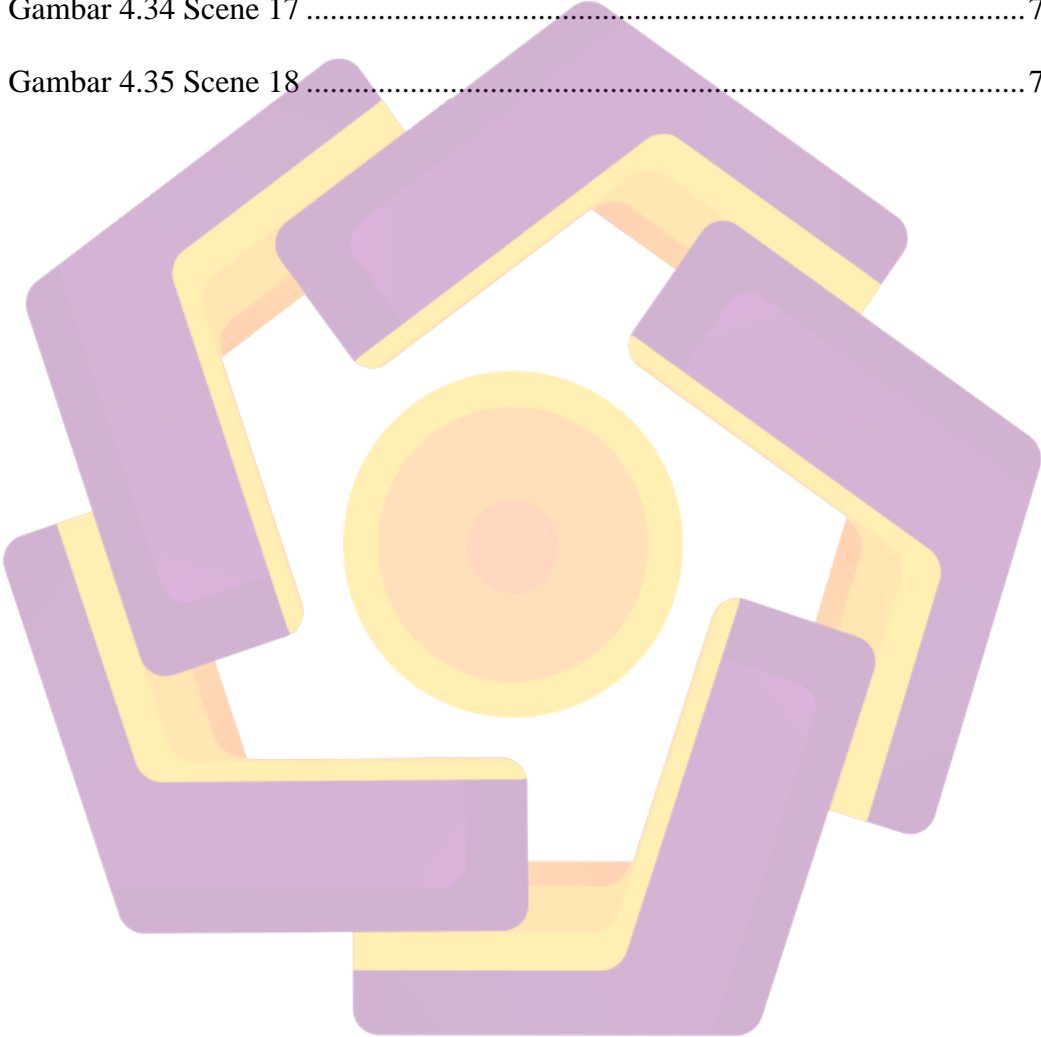
Gambar 4.31 Scene 14 71

Gambar 4.32 Scene 15 71

Gambar 4.33 Scene 16 71

Gambar 4.34 Scene 17 71

Gambar 4.35 Scene 18 71



INTISARI

Pada era teknologi informatika ini merupakan masa dimana semua informasi dan teknologi berkembang dengan pesatnya. Informasi dapat dengan mudahnya di dapat dari berbagai media yang saat ini tersedia. Semua itu hanya bertujuan satu, yaitu memudahkan apa yang dilakukan manusia. Salah satu dari perkembangan tersebut perkembangan di bidang multimedia, bermacam-macam produk multimedia yang sering kali ditemui seperti Video, Periklanan, Audio, Game, Interaktif dan lain-lain. Dalam hal ini saya ingin membuat sebuah iklan layanan masyarakat 2D “Hemat Energi listrik” supaya masyarakat dinegeri ini sadar akan pentingnya menghemat energi listrik. Karena listrik merupakan salah satu energi paling vital dalam kehidupan manusia era modern. Jika manusia zaman dahulu bisa hidup tanpa energi listrik, manusia abad ini tidaklah demikian. Semua peralatan pendukung kehidupan menggunakan listrik sehingga penghematan energi listrik seolah tidak bisa dilakukan.

Adapun software yang digunakan dalam pembuatan Iklan ini yaitu Adobe Flash CS3 dan Adobe After Effect CS3, sebagai pengolahan animasi dan effect untuk video, Adobe Photoshop CS3, sebagai pengolahan gambar bitmap, Adobe Premiere CS3, sebagai pengolahan dan penggabungan semua effect, video, dan music untuk proses rendering, Adobe Soundboth CS3, sebagai pengolahan suara/ music, dengan memadukan software-software tersebut akan disusunlah iklan layanan masyarakat ini.

Tujuan dari pembuatan iklan layanan masyarakat ini adalah untuk memberikan gambaran kepada seluruh masyarakat, agar selalu ingat untuk menghemat listrik supaya di Indonesia ini pemakaian listrik merata dan tidak terjadi pemanasan global.

Kata Kunci : Iklan, Multimedia, Listrik, Pemanasan global

ABSTRACT

In this era of information technology is a future where all the information and technology to develop rapidly. Information can be easily obtained from the various media that are currently available. It was all aimed at one, that is what makes it easy for a human. One of these developments in the field of multimedia development, a variety of multimedia products that are often encountered as video, Advertising, Audio, Games, Interactive and others. In this case I want to make a public service announcement 2D “Energy Efficient Electric” so that people in this country aware of the importance of saving electricity. Power because they are one of the most vital energy in the modern era of human life. If the ancient man could live without electricity, humans of this century was not the case. All life support equipment that uses electricity as the electricity energy saving can not be done.

The software used in the manufacture of these ads is Adobe Flash CS3 and Adobe After Effects CS3, the treatment effect for the animation and video, Adobe Photoshop CS3, as a bitmap image processing, Adobe Premiere CS3, as the processing, Adobe Soundboth CS3, as the processing of sound/ music, by combining the software will be drafted this public service announcement.

The purpose of this public service ad creation is to provide an overview to the entire community, so always remember to save electricity, so electricity consumption in Indonesia is uneven and there is no global warming.

Keywords : Advertising, Multimedia, Electrical, Global Warming