

**PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT PERDAGANGAN
MANUSIA DENGAN ANIMASI 3D**

SKRIPSI



disusun oleh

**Leimbeana Jenawati
07.12.2378**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

**PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT PERDAGANGAN
MANUSIA DENGAN ANIMASI 3D**

Skripsi

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



disusun oleh

Leimbeana Jenawati
07.12.2378

JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011

PERSETUJUAN

SKRIPSI

Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat Perdagangan Manusia Dengan Animasi 3D

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Leimbeana Jenawati

07.12.2378

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 14 Oktober 2010

Dosen Pembimbing,

Prof. Dr. M. Suyanto, MM

NIK. 190302141



PENGESAHAN

SKRIPSI

Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat Perdagangan Manusia Dengan Animasi 3D

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Leimbeana Jenawati

07.12.2378

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Juli 2011

Susunan Dewan Penguji

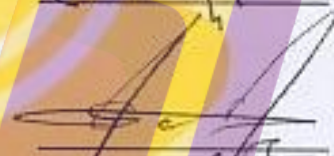
Nama Penguji

Tanda Tangan

Andi Sunyoto, M.Kom.
NIK. 190302052



Tonny Hidavat, M.Kom.
NIK. 190302182



Prof. Dr. M. Suyanto, MM.
NIK. 190302141



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Juli 2011

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, MM.
NIK. 190302141

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, 9 Agustus 2011

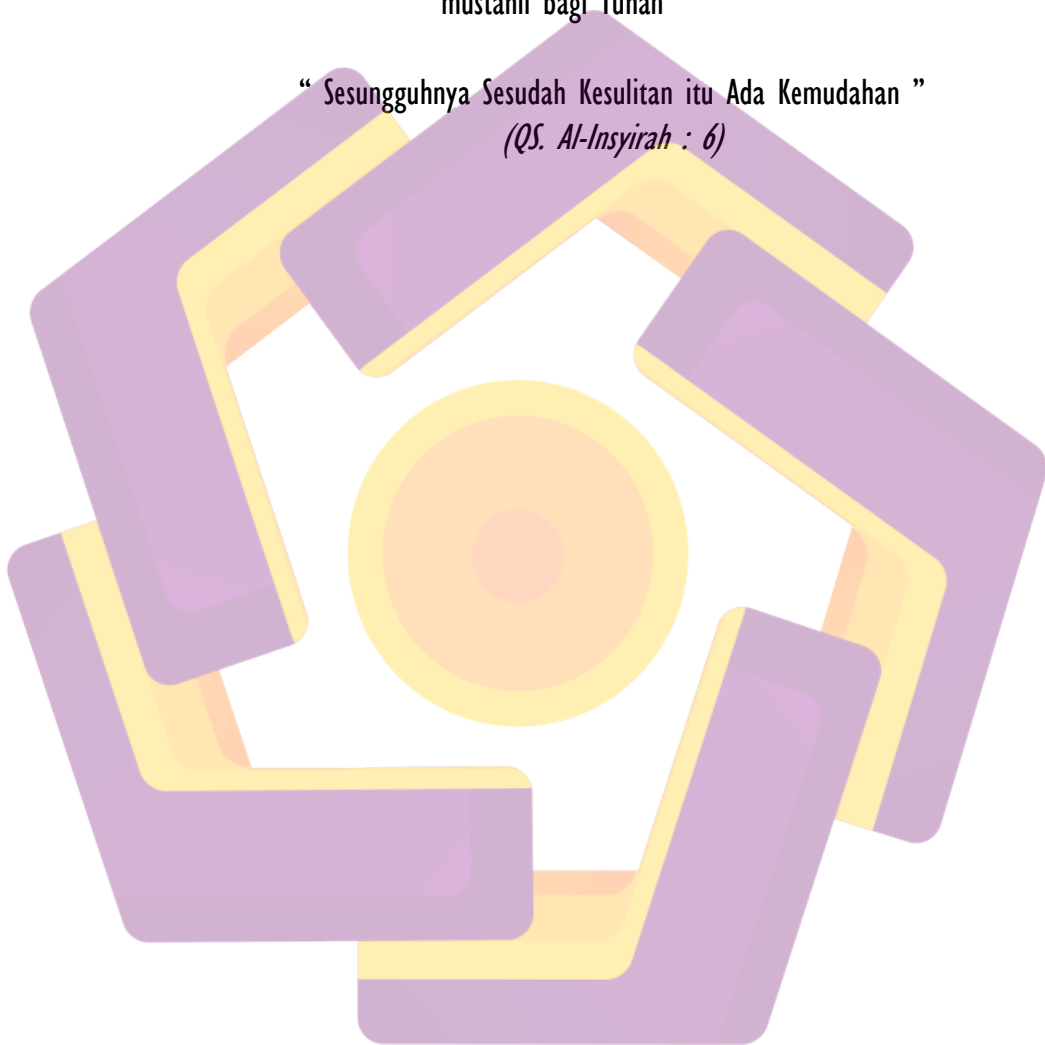
Leimbeana Jenawati
07.12.2378

MOTTO

“ Allah selalu menyertai orang-orang yang sabar dan berusaha “

“Jangan pernah menyerah akan mimpimu. Berusaha keras dan terus berdoa, tak ada yg
mustahil bagi Tuhan “

“ Sesungguhnya Sesudah Kesulitan itu Ada Kemudahan ”
(QS. Al-Insyirah : 6)



PERSEMBAHAN

BISMILLAHIRROHMANIRROHIM

Puja dan Puji Syukur atas berkat dan Rohmat yang selama ini diberikan

oleh ALLAH SWT ..

Bapak'z & Mamak'z >> **Pak Pzyzz dan Bu Pzyzz** Makasii buaanyak atas Doa dan Dukungan selama ini, yg selalu sabar menunggu kelulusanku..hehe I

Love You Porepzer deh....

Bapak **Prof. Dr. M.Suganto MM** selaku dosen pembimbing skripsi.

Terimakasih atas waktunya..dan tak lupa ku bersyukur mendapat Dosen

Pembimbing Seperti Beliau.

Buat yang tercintaQuh.. Hunny, Bunny, Sweety (higzzzzek)

Unciid..thank's For Everyting. Makasi buat dukungan neid, dan waktu yg selalu ada buatku. Cpt ngusul **Lulus** jg yah,, jgn ng'Game truuuss !! Love

You So Muuuch hehe

SahabatQuh Terpekok **Rinni_Meniq** yg selalu bersama disaat kita

Galau.kwkkwk **LULUS** caaaah.....

Anak-anak **APARTEMEN SKRIKANDI** >> Bunder, Ejah, Alen, Yatinaa, elza,
yuni dan masi byak yg gk bs disebutin satu". Kalian.... Gokil degh ☺

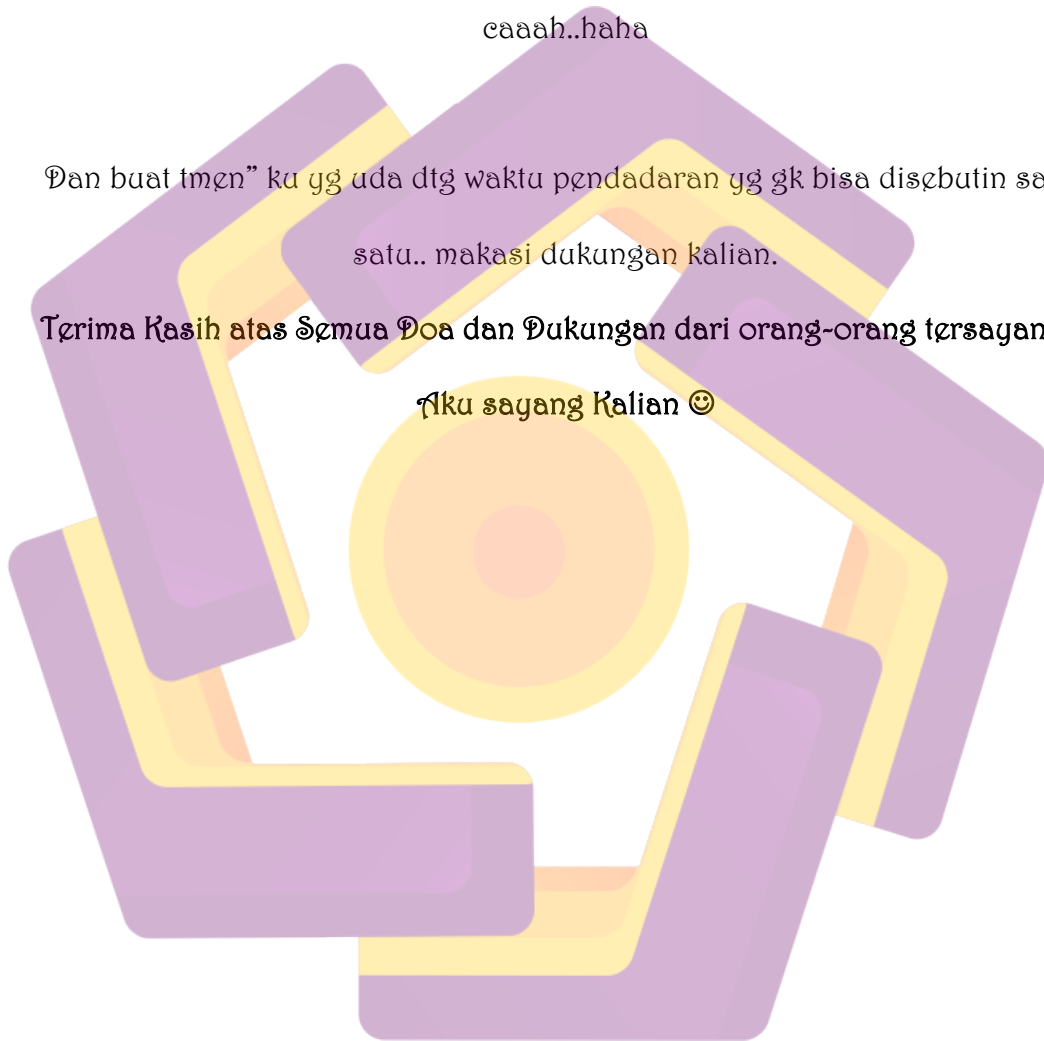
Cah-cah Koplak >> Sopan, Rendi, Argadi, adi kobol, kk. Aku lulus

caah..haha

Dan buat tmn" ku yg uda dtg waktu pendadaran yg gk bisa disebutin satu-
satu.. makasi dukungan kalian.

Terima Kasih atas Semua Doa dan Dukungan dari orang-orang tersayang....

Aku sayang Kalian ☺



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena dengan Rahmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan laporan Skripsi ini dengan mengambil judul “**Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat Perdagangan Manusia Dengan Animasi 3D**”. Laporan ini merupakan salah satu syarat kelulusan pada Program Strata I Reguler pada Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Adapun dalam penyelesaian Skripsi ini tidak lepas dari beberapa pihak, maka dari itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bimbingan dan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung kepada:

1. Bapak Prof.Dr.M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Prof.Dr.M. Suyanto, MM, selaku dosen pembimbing.
3. Keluarga yang telah memberikan semangat.
4. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan Laporan Skripsi ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan dan berharap semoga Skripsi ini bermanfaat bagi pembaca umumnya dan penulis khususnya.

Yogyakarta, 9 Agustus 2011

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan dan Manfaat	2
1.4.1 Tujuan	2
1.4.2 Manfaat	3
1.5. Metode pengumpulan Data	4
1.6. Sistematika Penulisan	4

BAB II DASAR TEORI

2.1. Periklanan	6
2.1.1. Strategi Menetapkan Audien sasaran	10
2.1.2. Istilah-istilah Dalam Pembuatan Naskah dan Storyboard	11
2.2. Definisi Perdagangan Manusia	13
2.2.1. Urgensi UU	15
2.3. Multimedia	17
2.3.1. Elemen Multimedia	18
2.3.2. Teori Animasi	19
2.3.2.1. Sejarah Animasi	19
2.3.2.2. Pengertian Animasi	21
2.4. Animasi 3D	22
2.5. Pengertian adobe Premier	24
2.6. Pengertian 3D studio Max	25

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1. Tinjauan Umum	28
3.1.1. Tenaga kerja Indonesia	29
3.1.2. Identifikasi Masalah	29
3.2. Analisis	29
3.2.1. Analisis Kelemahan sistem	31
3.2.2. Analisis Kebutuhan Sistem	32
3.2.2.1. Kebutuhan Perangkat Keras	32
3.2.2.2. Kebutuhan Perangkat Lunak	33

3.2.2.3. Kebutuhan Sumber Daya Manusia	33
3.2.2.4. Kebutuhan Informasi	34
3.2.3. Analisis Kelayakan Sistem	34
3.2.3.1. Kelayakan Teknologi	34
3.2.3.2. Kelayakan Ekonomi	35
3.3. Perancangan Iklan	42
3.3.1. Pembuatan Storyboard	26
 BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	
4.1. Implementasi Dan Pembahasan	46
4.1.1. Pembuatan Karakter	46
4.1.2. Pembuatan Gerobak	55
4.1.3. Animasi	61
4.1.4. Rendering	62
4.1.5. Pemasukan Suara	64
4.1.6. Pembuatan Teks Penutup	68
4.2. Implementasi sistem	70
4.3. Pemeliharaan Sistem	70
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Kesimpulan.....	71
5.2. Saran.....	72

DAFTAR PUSTAKA

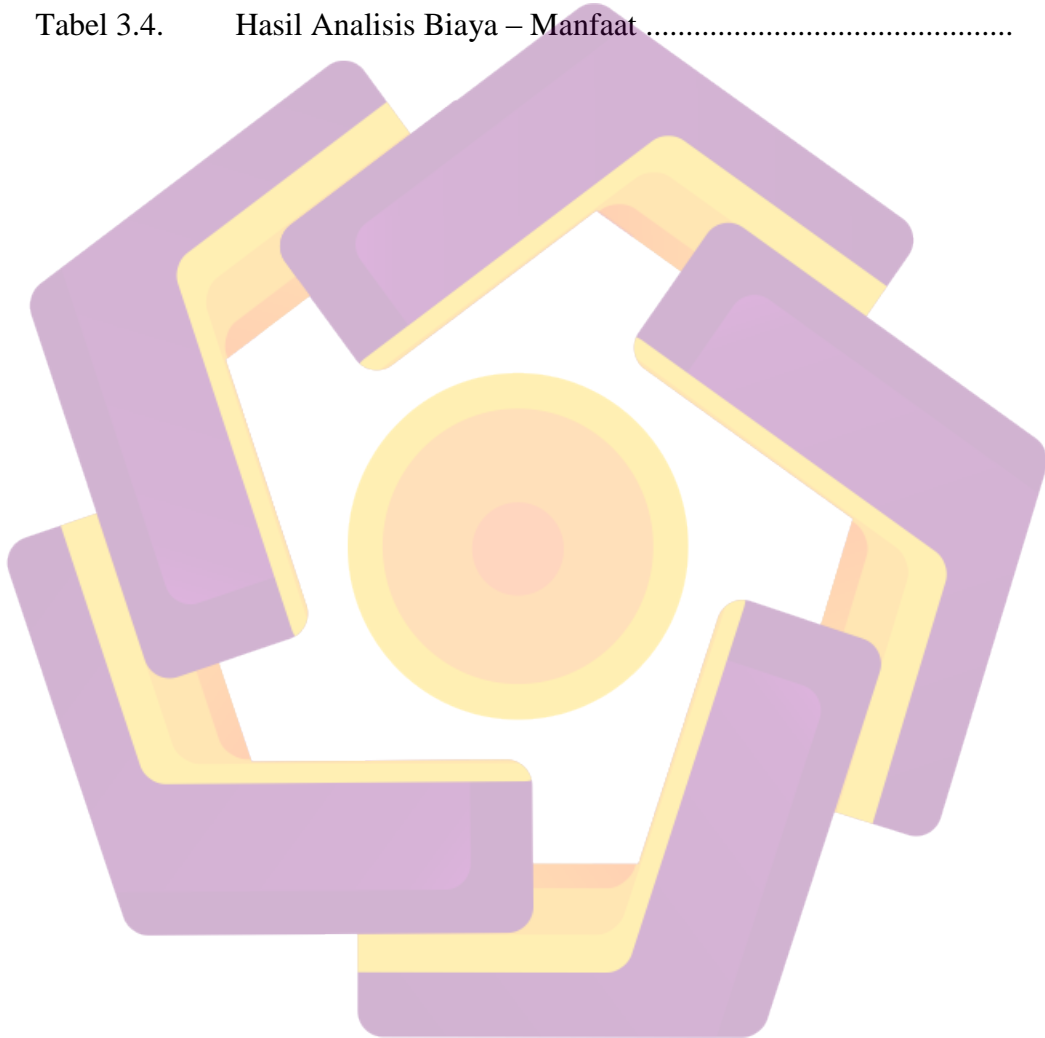
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Contoh Gambar Animasi 3D.....	23
Gambar 2.2.	Contoh Gambar Animasi 2D.....	24
Gambar 2.3.	Tampilan Adobe Premier	24
Gambar 2.4.	Tampilan 3D Max	26
Gambar 2.5.	Save File 3D	27
Gambar 3.1.	Storyboard	44
Gambar 3.2.	Storyboard	45
Gambar 4.1.	Pembuatan Plane	46
Gambar 4.2.	Pembuatan Dinding.....	47
Gambar 4.3.	Material Editor	48
Gambar 4.4.	Maps, Browser	49
Gambar 4.5.	Tampilan Gambar	50
Gambar 4.6.	Pembuatan Lines 2D	50
Gambar 4.7.	Pembuatan Lines 2D menjadi 3D	51
Gambar 4.8.	Hasil Boolean	52
Gambar 4.9.	Hasil Copy Ruko	52
Gambar 4.10.	Memasukkan Material Ruangan	53
Gambar 4.11.	Hasil Copy Dan Modifikasi Ruko	54
Gambar 4.12.	Reflection	54
Gambar 4.13.	Refraction	55
Gambar 4.14.	Box	56
Gambar 4.15.	<i>Editable Poly</i>	56

Gambar 4.16. Hasil <i>Editable Poly</i>	57
Gambar 4.17. Roda Dari <i>ChamferCyl</i>	57
Gambar 4.18. Tiang Dari <i>Box</i>	58
Gambar 4.19. Atap dari <i>Tube</i>	58
Gambar 4.20. Kaca Yang Terbuat Dari <i>Box</i>	59
Gambar 4.21. Pencahayaan	60
Gambar 4.22. Sudut <i>Pandang Kamera</i>	60
Gambar 4.23. <i>RPC</i>	61
Gambar 4.24. <i>Auto Key Dan Penempatan Keying</i>	61
Gambar 4.25. <i>Mematikan Tombol Auto Key</i>	62
Gambar 4.26. <i>Parameter Render</i>	62
Gambar 4.27. <i>Render Output</i>	63
Gambar 4.28. <i>Proses Rendering</i>	63
Gambar 4.29. <i>Adobe Premier</i>	64
Gambar 4.30. <i>Browsing save file</i>	65
Gambar 4.31. <i>Import</i>	65
Gambar 4.32. <i>Penyusunan Pada TimeLine</i>	66
Gambar 4.33. <i>Adobe Media Encoder</i>	66
Gambar 4.34. <i>Setting</i>	67
Gambar 4.35. <i>Proses Rendering</i>	67
Gambar 4.36. <i>Pemasukkan File</i>	68
Gambar 4.37. <i>New Title</i>	69
Gambar 4.38. <i>Tampilan Default Still</i>	69

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.	Rincian Perangkat Keras	35
Tabel 3.2.	Rincian Perangkat Lunak	36
Tabel 3.3.	Perhitungan Biaya – Manfaat	37
Tabel 3.4.	Hasil Analisis Biaya – Manfaat	42



INTISARI

Adanya kebutuhan informasi disemua bidang mendorong kita sebagai manusia untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Multimedia umumnya dipakai untuk mengkomunikasikan informasi tentang produk ataupun organisasi sebagai alat promosi yang menarik, karena kelebihan multimedia adalah menarik indera, minat dan merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan.

Dalam hal ini, penulis mengangkat tema iklan layanan masyarakat dalam bentuk animasi 3D tentang perdagangan manusia. Sebagaimana yang kita ketahui, perdagangan manusia saat ini meresahkan masyarakat. Untuk itu penulis beniat membuat iklan layanan masyarakat dalam bentuk animasi 3D ini agar masyarakat luas dapat mencegah terjadinya penyalahgunaan perdagangan manusia.

Pada skripsi ini peneliti mencoba untuk menganalisis pokok bahasan tersebut dan hasilnya ditujukan untuk memberikan informasi pada semua lapisan masyarakat. Model penyampaian iklan yang menarik dan berbentuk animasi 3D ini diharapkan mampu menjadi hal yang mudah diingat dan dipahami maksud yang ingin disampaikan. Dalam hal ini pesan yang ingin disampaikan untuk masyarakat adalah agar masyarakat ikut berperan serta mencegah perdagangan manusia.

Kata kunci : Iklan Layanan Masyarakat, animasi, Perdagangan Manusia.

ABSTRACT

The existence of the information needs in all areas of our human drive to meet those needs. Multimedia is generally used to communicate information about the product or the organization as a promotional tool is interesting, because it is an exciting multimedia sensory overload, interest and a combination of sight, sound, and movement.

In this case, the author of the theme of public service advertisements in the form of 3D animation about human trafficking. As we know, human trafficking is currently devastating the community. To the authors beniat make public service announcements in the form of 3D animation is so the public can prevent the abuse of human trafficking.

In this thesis researchers tried to analyze the subject and the results are intended to provide information on all levels of society. Compelling ad delivery model and a 3D animated form is expected to be an easy thing to remember and understand the purpose to be conveyed. In this case the message to be conveyed to the public is that people play a role as well as prevent trafficking.

Keywords: *Public Service Ads, animation, Trafficking in Persons*

