

**ANALISIS DAN PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
MENGENAI KEBAKARAN HUTAN DAN LAHAN PADA
HUTAN LINDUNGSUNGAI WAIN BALIKPAPAN**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

Muhammad Siddiq
05.12.1289

**PROGRAM STUDI STRATA 1
JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

2009

**ANALISIS DAN PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
MENGENAI KEBAKARAN UTAN DAN LAHAN PADA
HUTAN LINDUNG SUNGAI WAIN BALIKPAPAN**

SKRIPSI

Disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Pendidikan Jenjang Strata 1 (S1)
pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
STMIK “ AMIKOM “ Yogyakarta



Disusun Oleh :

Muhammad Siddiq
05.12.1289

**PROGRAM STUDI STRATA 1
JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK “ AMIKOM “ YOGYAKARTA**

2009

HALAMAN PENGESAHAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT MASYARAKAT MENGENAI KEBAKARAN HUTAN DAN LAHAN PADA HUTAN LINDUNG SUNGAI WAIN BALIKPAPAN

Laporan Skripsi ini disusun guna mendapatkan gelar Sarjana Komputer (S.Kom)
Programa Studi Strata 1 Jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi
Manajemen Informatika dan Komputer
“STMIK AMIKOM” Yogyakarta

Disahkan dan disetujui oleh :

Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta

(Drs. Mohammad Suyanto,MM)

HALAMAN BERITA ACARA

Skripsi ini dengan judul “ANALISIS DAN PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT MENGENAI KEBAKARAN HUTAN DAN LAHAN PADA HUTAN LINDUNG SUNGAI WAIN BALIKPAPAN” telah diuji dan dipertanggung jawabkan didepan tim penguji STMIK “AMIKOM” Yogyakarta pada :

Hari : Jum'at

Tanggal : 16 Oktober 2009

Tempat : Kampus Terpadu “:STMIK AMIKOM” Yogyakarta

Tim Penguji

Penguji I

(Andi Sunyoto, M.Kom)

Penguji II

Penguji III

(Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom)

(Ema Utami, S.Si, M.Kom)

MOTTO

Ibn Abbas r.a berkata : Nabi Sulaiman A.S. diberi kesempatan untuk memilih antara harta, kerajaan dan ilmu, maka Ia memilih ilmu, maka diberi kerajaan dan kekayaan, karena Ia memilih ilmu, maka yang lainnya ikut padanya. (**R. Ibn Asakir, dan Addailami**).

Bisa karena biasa, tidak bisa karena tidak pernah dicoba, sudah biasa tak akan takut, dihantui rasa takut karena perasaan bersalah, berani karena benar.

Seseorang yang bijaksana hanya melihat yang patut dilihatnya, dan bukan semua yang dapat dilihatnya.

Pengalaman adalah guru paling baik dan bijaksana, orang yang tidak belajar dari pengalamannya adalah orang yang merugi.

Hati terkadang membawa kita ke sisi dua hal yang berbeda sisi baik atau sisi buruk, coba kita renungkan selama ini kita itu berada di sisi yang mana.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kupersembahkan Skripsi ini untuk :

- Allah SWT Tuhan Semesta Alam.
- Junjungan Nabi Besar Muhammad SAW, utusan dari Sang Pencipta untuk mendamaikan kehidupan didunia.
- Kepada orang tua ku Bapak Suyanto. B,A dan Ibu Sumirah Tercinta yang telah memberikan kasih sayang serta Do'a restu yang tiada habisnya.
- Kepada calon mertua Bapak Moeslan Hasan dan Ibu Iacun Aisyah.
- Adek ku Istikomah dan keponakanku yang kucintai serta semua keluarga yang berada balikhpapan dan malang.
- Pacar ku Suci Kusuma Ningrum yang telah membantu dalam pembuatan skripsi ini.
- Bapak Andi Sunyoto, M.Kom yang telah membimbing kami dalam Menyelesaikan skripsi ini.
- Personil anak-anak kost Kamber 71 : kepala suku Herman, Kabag Tukang Tagih Miki, Mr.Kom Candra, Koordinator, Pendatang baru oki, Sandap, Gugun, Sidiq, Pak Arip, Pak Guru.
- Teman-teman Seperjuangan : Badrun, Bayu, Akin, Ayo cepat lulus orang tua kalian sudah menunggu kelulusan kalian.
- Dan semua yang membantu dalam pengerjaan skripsi ini

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Segala puji dan syukur saya persembahkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “Analisis Dan Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Mengenai Kebakaran Hutan Dan Lahan Pada Hutan Lindung Sungai Wain Balikpapan“ yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Strata 1 dalam bidang Sistem Informasi di STMIK ”AMIKOM” Yogyakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan tugas akhir jauh dari sempurna, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna membantu tugas akhir ini, sehingga mendekati dari kesempurnaan dan dapat bermanfaat bagi penulis serta pihak-pihak yang membutuhkan .

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

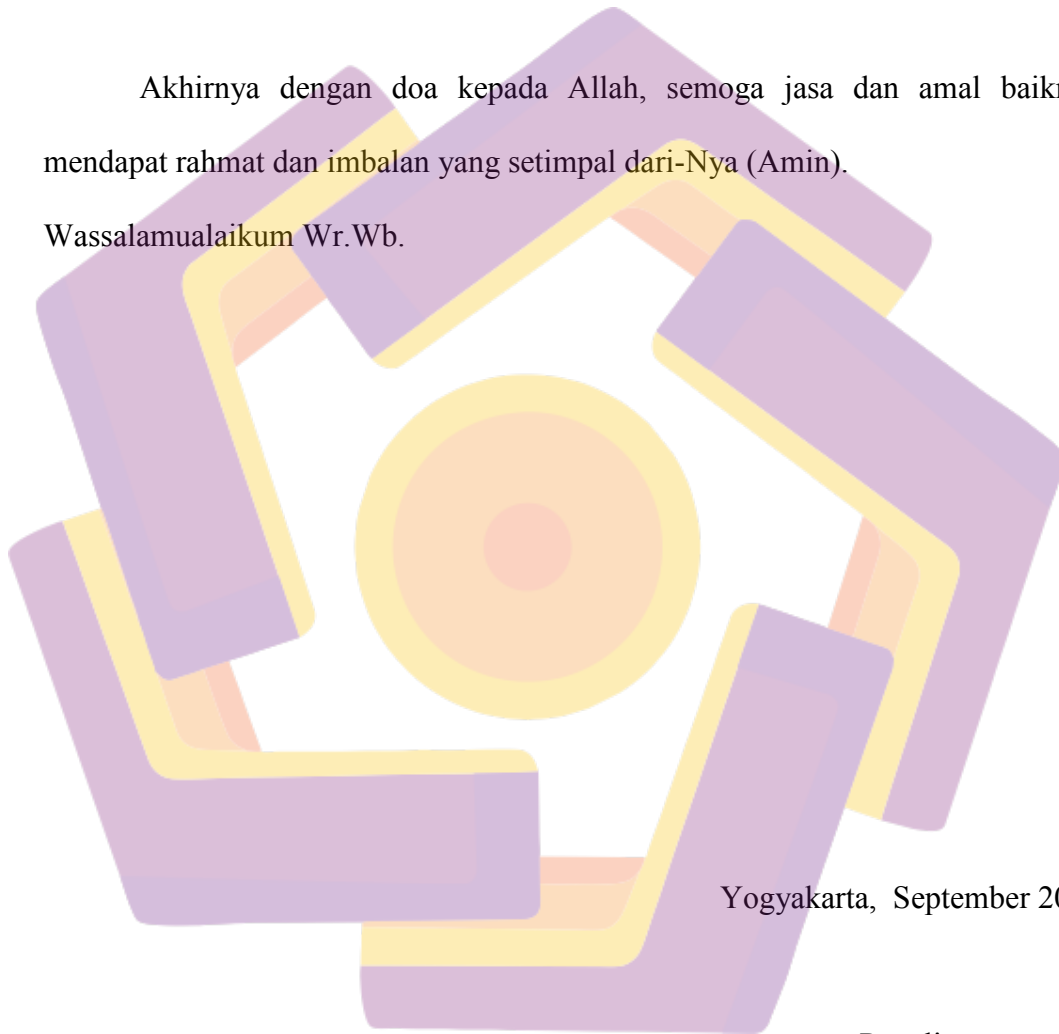
1. Bapak Andi Sunyoto, M.Kom Selaku Dosen.
2. Bapak
3. Badan Pengelola Hutan Lindung Sungai Wain Balikpapan E-mail :
Uphlsw_bpp@indo.netid
4. Unit Pelaksana – KWPLH Balikpapan E-mail :
Sumber_bpp@gmail.com

5. Unit Pelaksana – BPHLSW Balikpapan E-mail :

uphlsw@indo.net.id

Akhirnya dengan doa kepada Allah, semoga jasa dan amal baiknya mendapat rahmat dan imbalan yang setimpal dari-Nya (Amin).

Wassalamualaikum Wr.Wb.



Yogyakarta, September 2004

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN BERITA ACARA	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat	4

1.5 Metodologi Penelitian.....	5
1.6 Sistematis Penulisan.....	5
1.7 Rancangan Pembuatan.....	7

BAB II DASAR TEORI..... 8

2.1 Konsep Dasar Sistem.....

1. Pengertian Sistem.....

2. Karakteristik Sistem.....

3. Klasifikasi Sistem.....

4. Pentingnya Pandangan akan Sistem.....

2.2 Konsep Dasar Informas.....

1. Pengertian Informasi.....

2. Nilai Informasi.....

2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi.....

1. Definisi Sistem Informasi.....

2.4 Sejarah Multimedia.....

2.5 Definisi multimedia.....

2.6 Perkembangan Multimedia.....

2.7 Komponen-Komponen Multimedia.....

1. Teks.....

2. Image.....	23
3. Animasi.....	23
4. Audio.....	23
5. Video.....	24
2.8 Konsep Dasar Animasi	24
1. Animasi Sel (<i>Cell Animation</i>).....	24
2. Animasi Frame (<i>Frame Animation</i>).....	25
3. Animasi Sprite (<i>Sprite Animation</i>).....	26
4. Animasi Lintasan (<i>Path Animation</i>)	26
5. Animasi Spline.....	27
6. Animasi Vektor (<i>Vector Animation</i>).....	27
7. Animasi Karakter (<i>Character Animation</i>)	27
8. Computational Animation.....	28
9. Morphing.....	28
2.9 Perangkat Lunak Yang Digunakan	29
1. Macromedia Flash 8.....	29
a. Microsoft Windows.....	29
b. Machintosh.....	30

2. Adobe Audition 1.5.....	35
3. Ulead VideoStudio 9.0.....	37
a. Monitor.....	39
b. Tools.....	39
2.10 Teknik Menggambar.....	40
1. Menggambar Dengan Tehnik Bitmap.....	40
2. Memggambar Dengan Tehnik Vektor.....	41
2.11 Keunggulan.....	41
1. Keunggulan Gambar Bitmap.....	41
2. Keunggulan Gambar Vektor.....	42
2.12 Kelemahan-Kelemahan.....	42
1. Kelemahan Gambar Bitmap.....	42
2. Kelemahan Gambar Vektor.....	43
2.13 Pemanfaatan Audio Visual.....	43

BAB III ABANALISIS DAN PERANCANGAN	44
3.1 Analisis Sistem (<i>Iklan Layanan Masyarakat</i>).....	44
3.2 Identifikasi Masalah.....	45
1. Analisis Kinerja (<i>Performance</i>).....	45
2. Analisis Informasi (<i>Information</i>).....	46
3. Analisis Ekonomi (<i>Economi</i>).....	46
4. Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>).....	47
5. Analisis Layanan (<i>Service</i>).....	47
6. Analisis Keamanan (<i>Control</i>).....	48
3.3 Studi Kelayakan.....	48
1. Teknis.....	48
2. Ekonomi.....	49
3. Operasi / Organisasi.....	49
4. Hukum.....	49
5. Jadwal.....	49
6. Strategik.....	49
3.4 Analisis Biaya – Manfaat.....	50

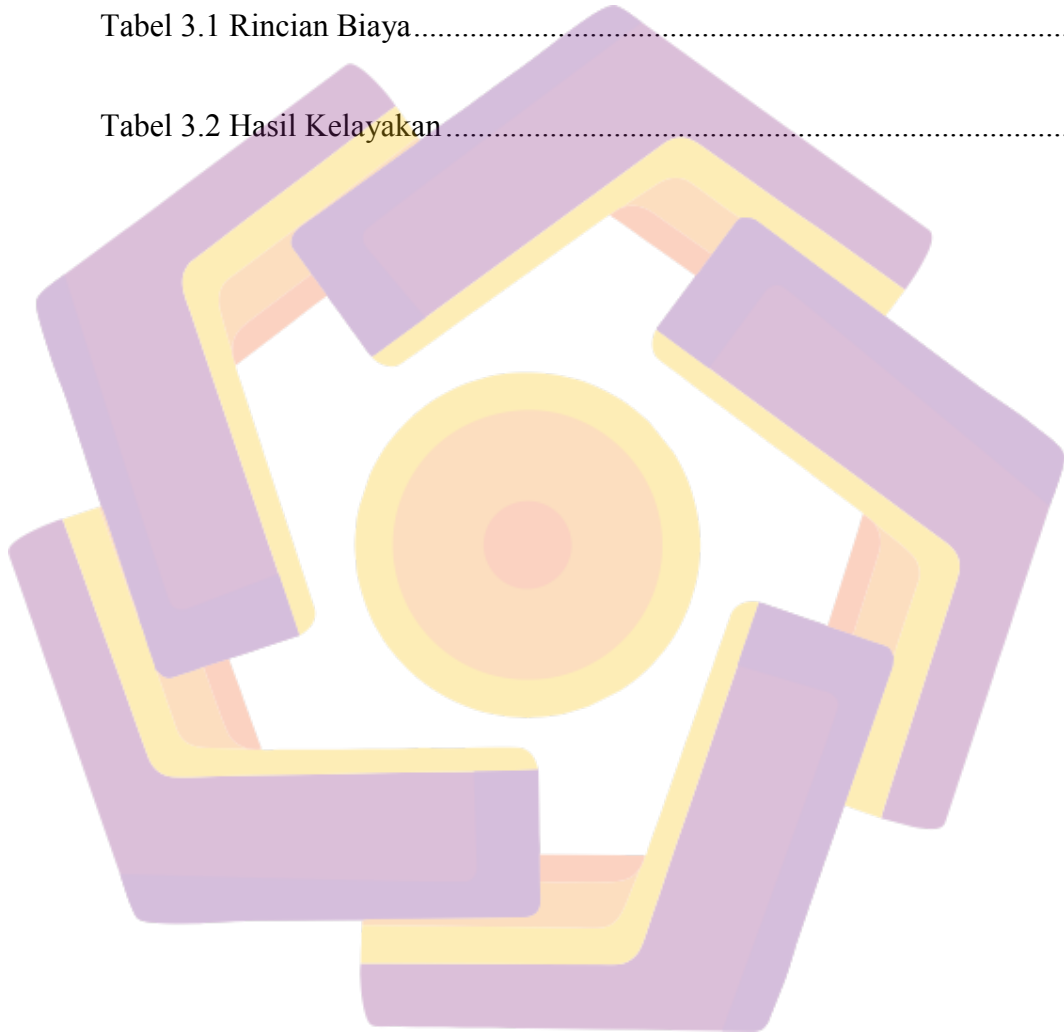
1. Biaya	50
2. Manfaat	51
a. Manfaat berwujud antara lain.....	51
b. Manfaat tak berwujud antara lain.....	51
3.5 Rincian biaya hardware (<i>Laptop</i>).....	52
3.6 Rincian Biaya Software	52
3.7 Biaya pengembangan	53
3.8 Metode Analisis Biaya – Manfaat.....	55
1. Metode Periode Pengambilan (<i>Payback Periode</i>)	56
2. Metode Pengembalian Investasi (<i>Return On Investment = ROI</i>).....	57
3. Metode Nilai Sekarang Bersih (<i>Net Present Value = NPV</i>).....	58
4. Metode Tingkat Pengembalian Internal (<i>Internal Rate of Return = IRR</i>).....	59
3.9 Merancang Storyboard.....	62

3.10 Merancang Layout	69
3.11 Perancangan Karakter	75
3.12 Merancang Standard Warna Tokoh Karakter	91
3.13 Membuat Standard Properti , Vegetasi Dan Hewani	93
1. Merancang Properti	93
2. Merancang Vegetasi.....	96
3. Merancang Hewani	99
a. Merancang Burung Rangkok	99
b. Merancang Monyet	102
3.14 Penggabungan Frame Pada Flash	8104
3.15 Pengisian Suara Pada Adobe Audition 1.5.....	108
3.16 Merancang Effect Dan Back Sound Pada Ulead VideoStudio	109
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM	113
4.1 Manual Video.....	113
1. Bagian Pembuka	113

2. Bagian Isi	115
3. Bagian Penutup	122
4.2 Mengetes Sistem	124
4.3 Menggunakan Sistem Multimedia	124
4.4 Memelihara Sistem	126
BAB V PENUTUP	127
5.1 Kesimpulan	127
5.2 Pendapat Hutan Lindung Sungai Wain	128
5.3 Saran	128

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rancangan Dan Kegiatan.....	7
Tabel 3.1 Rincian Biaya.....	55
Tabel 3.2 Hasil Kelayakan.....	61



DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 2.1 Game membutuhkan teks lebih sedikit.....</i>	<i>23</i>
<i>Gambar 2.2. Tampilan Area Kerja Macromedia Flash8</i>	<i>35</i>
<i>Gambar 2.3. Tampilan Area Kerja Adobe Audition</i>	<i>37</i>
<i>Gambar 2.8. Tampilan Area Kerja Ulead VideoStudio 9.0.....</i>	<i>39</i>
<i>Gambar 3.1. Storyboard Pembuka</i>	<i>63</i>
<i>Gambar 3.2. Storyboard Pembuka</i>	<i>64</i>
<i>Gambar 3.3. Storyboard isi.....</i>	<i>65</i>
<i>Gambar 3.4. Storyboard isi.....</i>	<i>66</i>
<i>Gambar 3.5. Storyboard isi.....</i>	<i>67</i>
<i>Gambar 3.6. Storyboard Penutup.....</i>	<i>68</i>
<i>Gambar 3.7. Storyboard Penutup.....</i>	<i>69</i>
<i>Gambar 3.8. Properties ukuran lembar kerja</i>	<i>70</i>
<i>Gambar 3.9. Gambar dari tarikan garis sebelum di edit</i>	<i>71</i>
<i>Gambar 3.10. Gambar setelah di edit</i>	<i>72</i>

<i>Gambar 3.11. Setelah di beri warna.....</i>	<i>73</i>
<i>Gambar 3.12.....</i>	<i>74</i>
<i>Gambar 3.13. Posisi pada saat memasuki beaground</i>	<i>74</i>
<i>Gambar 3.14 .Gambar setelah di tambahkan properti.....</i>	<i>74</i>
<i>Gambar 3.15. drawing tools</i>	<i>75</i>
<i>Gambar 3.17.....</i>	<i>76</i>
<i>Gambar 3.18. Kursor Flash8.....</i>	<i>77</i>
<i>Gambar 3.19. Sketsa gambar sebelum dan sesudah di edit</i>	<i>78</i>
<i>Gambar 3.20. Hasil dari penebalan garis</i>	<i>79</i>
<i>Gambar 3.21. Gambar setelah di warnai dan sebelum di warnai.....</i>	<i>80</i>
<i>Gambar 3.22. Gambar setelah garis bantu d hapus.....</i>	<i>81</i>
<i>Gambar 3.23.....</i>	<i>82</i>
<i>Gambar 3.12.....</i>	<i>83</i>
<i>Gambar 3.24.....</i>	<i>83</i>
<i>Gambar 3.25. Gambar karakter setelah bagian kaki dan tangan di satukan</i>	<i>84</i>

<i>Gambar 3.15</i>	85
<i>Gambar 3.26. Memperhalus gerakan</i>	85
<i>Gambar 3.27 Setelah kaki depan dan belakang di geser</i>	86
<i>Gambar 3.28 kaki depan diputar untuk menggunakan efek berjalan</i>	87
<i>Gambar 3.29</i>	88
<i>Gambar 3.30. Gambar Memasukkan Frame Pada Flash 8</i>	88
<i>Gambar 3.31</i>	89
<i>Gambar 3.32. di frame 1.</i>	89
<i>Gambar 3.33. di frame 45</i>	89
<i>Gambar 3.34. Karakter Mulut</i>	90
<i>Gambar 3.35 .Mulut Di Tiap Masing-masing Frame</i>	90
<i>Gambar 3.36. di setiap masing-masing frame</i>	91
<i>Gambar 3.37</i>	93
<i>Gambar 3.38. Sketsa gambar truk sebelum di warnai</i>	94
<i>, Gambar 3.39. Setelah di Warnai</i>	94
<i>Gambar 3.40. Gambar roda sebelum dan sesudah di beri warna</i>	95

<i>Gambar 3.4</i>	196
<i>Gambar 3.42. Beberapa vegetasi yang terdapat di dalam iklan layanan masyarakat</i>	96
<i>Gambar 3.43. Gambar batang pohon sebelum di beri daun</i>	97
<i>Gambar 3.44. Daun pohon yang di beri warna dan belum di beri warna</i>	98
<i>Gambar 3.45. Pohon setelah disatukan dengan daun nya</i>	98
<i>Gambar 3.46. Satwa</i>	99
<i>Gambar 3.47</i>	100
<i>Gambar 3.48. gambar sebelum dan sesudah di edit</i>	101
<i>Gambar 3.49. Setelah selesai di bentuk dan di warnai</i>	102
<i>Gambar 3.50. Gambar monyet sebelum dan sesudah di edit</i>	103
<i>Gambar 3.51. Gambar monyet setelah diberi warna dan setelah di edit</i>	104
<i>Gambar 3.52. Setting Flash 8</i>	105
<i>Gambar 3.52. File Flash 8</i>	105
<i>Gambar 3.53. Layer Flash 8</i>	106
<i>Gambar 3.54. Layer Setelah Di Sambung</i>	107
<i>Gambar 3.55. Lembar Kerja Pada Adobe Audition 1,5</i>	108
<i>Gambar 3.56. Tools Untuk Play and Record</i>	108

<i>Gambar 3.57. Tools Cut.....</i>	<i>109</i>
<i>Gambar 3.58. Menu Ulead</i>	<i>110</i>
<i>Gambar 3.59. Lembar Kerja.....</i>	<i>110</i>
<i>Gambar 3.60. Frame.....</i>	<i>111</i>
<i>Gambar 3.61. Tools Play.....</i>	<i>111</i>
<i>Gambar 4.1 Suasana hutan asri</i>	<i>113</i>
<i>Gambar 4.2 Suasana Hutan dan hewan</i>	<i>114</i>
<i>Gambar 4.3 Kendaraan Pengangkut Kayu.....</i>	<i>114</i>
<i>Gambar 4.4 Hewani yang ada di sungai Wain.....</i>	<i>115</i>
<i>Gambar 4.5 Hewani yang ada di sungai Wain.....</i>	<i>116</i>
<i>Gambar 4.6 Hewani yang ada di sungai Wain.....</i>	<i>116</i>
<i>Gambar 4.7 Hewani yang ada di sungai Wain.....</i>	<i>117</i>
<i>Gambar 4.8 Hewani yang ada di sungai Wain.....</i>	<i>118</i>
<i>Gambar 4.9 Sungai Yang Sudah Tercemar</i>	<i>119</i>
<i>Gambar 4.10 Pembakaran hutan Dan Lahan.....</i>	<i>119</i>
<i>Gambar 4.11 Hutan yang Gun dul Akibat Pengrusakan.....</i>	<i>120</i>
<i>Gambar 4.12 PembukaanLahan Dengan Cara Di Bakar.....</i>	<i>120</i>

Gambar 4.13121

Gambar 4.14 Daerah Tangkapan Air.....121

Gambar 4.15 Karakter Mengajak Masyarakat Untuk Menjaga Hutan.....122

Gambar 4.15 Karakter Meninggalkan Tempat.....123

Gambar 4.16 Intro Logo Sungai Wain123

