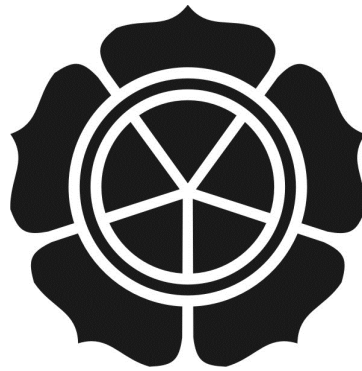


**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT DAMPAK
LIMBAH PABRIK MINYAK KELAPA SAWIT TERHADAP AIR
BERBASIS MULTIMEDIA
(Studi Kasus : Kantor Lingkungan Hidup Kabupaten Batanghari Jambi)**

SKRIPSI



disusun oleh

Fitri Apriani

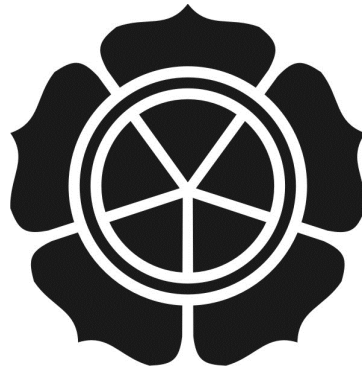
09.11.2580

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT DAMPAK
LIMBAH PABRIK MINYAK KELAPA SAWIT TERHADAP AIR
BERBASIS MULTIMEDIA
(Studi Kasus : Kantor Lingkungan Hidup Kabupaten Batanghari Jambi)**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagai persyaratan
Mencapai derajat Sarjana SI
Pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Fitri Apriani

09.11.2580

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA**

2012

ii

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT DAMPAK
LIMBAH PABRIK MINYAK KELAPA SAWIT TERHADAP AIR
BERBASIS MULTIMEDIA**

**(Studi Kasus Pada Kantor Lingkungan Hidup Kabupaten
Batanghari Jambi)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fitri Apriani

09.11.2580

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 17 September 2012

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT DAMPAK
LIMBAH PABRIK MINYAK KELAPA SAWIT TERHADAP AIR**

BERBASIS MULTIMEDIA

**(Studi Kasus Pada Kantor Lingkungan Hidup Kabupaten
Batanghari Jambi)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fitri Apriani

09.11.2580

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 22 November 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

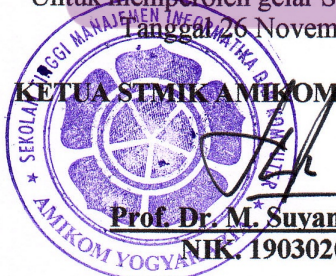
Ema Utami, Dr. , S.Si, M.Kom
NIK. 190302037

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 November 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, November 2012

Fitri Apriani

MOTTO

Jadi Diri Sendiri, Cari Jati Diri, dan Dapetin Hidup Yang Mandiri

Optimis, Kaena Hidup Terus Mengalir Dan Kehidupan Terus Berputar

Sesekali Liat Ke Belakang Untuk Melanjutkan Perjalanan Yang Tiada Berujung



PERSEMBAHAN

Segala puji syukur kepada Allah SWT, yang telah memberikan rahamat dan karuniNya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Bapak & Alm. Ibu tercinta yang memberikan kasih sayang yang berlimpah, terima kasih atas nasehat, dan pengorbanannya selama ini.
2. Keluarga besarku (Bonbon, Cenut, Ade gode, Gonip, Kak ibut, Abang abi, Indra) yang telah memberikan semangat.
3. Sahabat sekaligus kekasih terbaikkku Andry Marwanto yang selalu memberikan semangat serta dukungannya dan terima kasih atas kesabarannya.
4. Sahabat seperjuangan yang tak akan pernah terlupakan Ayang, Jeng kelin, Endut , Vincangcut, Tante eva, Nyai, Kak ros, Siluman, Hutapeang terima kasih atas hari-hari indahny selama 3 tahun dan terima kasih atas bantuan dan dukungannya.
5. Seluruh Dosen Stmik Amikom yang senantiasa sabar memberikan ilmu dan memberikan motivasi untuk selalu berkarya.
6. Untuk Teman – Teman (Andry,Nurul,Waryanto,Feriko,Dewi) terima kasih untuk suaranya.
7. Kepada Kantor Lingkungan Hidup Kabupaten Batanghari Jambi, yang telah memberikan ijin untuk penelitian
8. Serta Teman - teman 09.S1TI.01, Sukses untuk kita semua.

KATA PENGANTAR

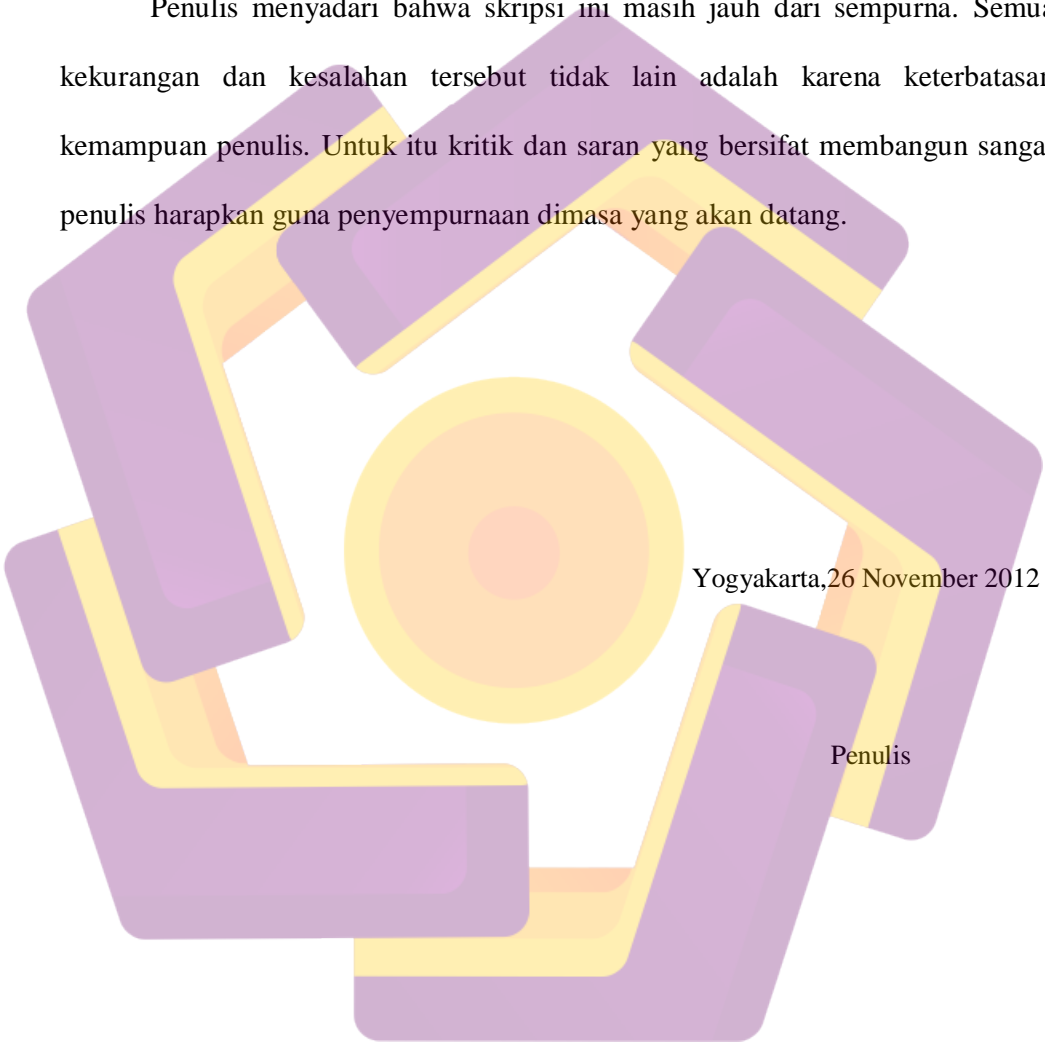
Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Iklan Masyarakat Dampak Limbah Pabrik Minyak Kelapa Sawit Terhadap Air Berbasis Multimedia (Studi Kasus Pada Kantor Lingkungan Hidup Kabupaten Batanghari Jambi)” tersusun dengan baik.

Dalam penyusunan tugas ini penulis tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini perkenankan penulis untuk menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr.M.Suyanto, MM, selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T selaku ketua jurusan Teknik Informatika
3. [Hanif Al Fatta, M.Kom](#) selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu dengan meluangkan waktu ditengah kesibukannya untuk membimbing saya dalam penyusunan skripsi ini.
4. Kantor Lingkungan Hidup Kabupaten Batanghari Jambi, yang telah memberikan ijin untuk penelitian.
5. Segenap staf pengajaran dan Civitas Akademik STMIK AMIKOM Yogyakarta.
6. Orang tua dan keluarga yang tidak pernah lupa mendo'akan , membimbing, dan memberikan semangat dalam penyusunan skripsi ini.

7. Teman –teman yang memberikan bantuan dan dorongan semangat.
8. Semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat penulis sebutkan satu persatu .

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Semua kekurangan dan kesalahan tersebut tidak lain adalah karena keterbatasan kemampuan penulis. Untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan guna penyempurnaan dimasa yang akan datang.



Yogyakarta, 26 November 2012

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI	xviii
ABSTRACT	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	5

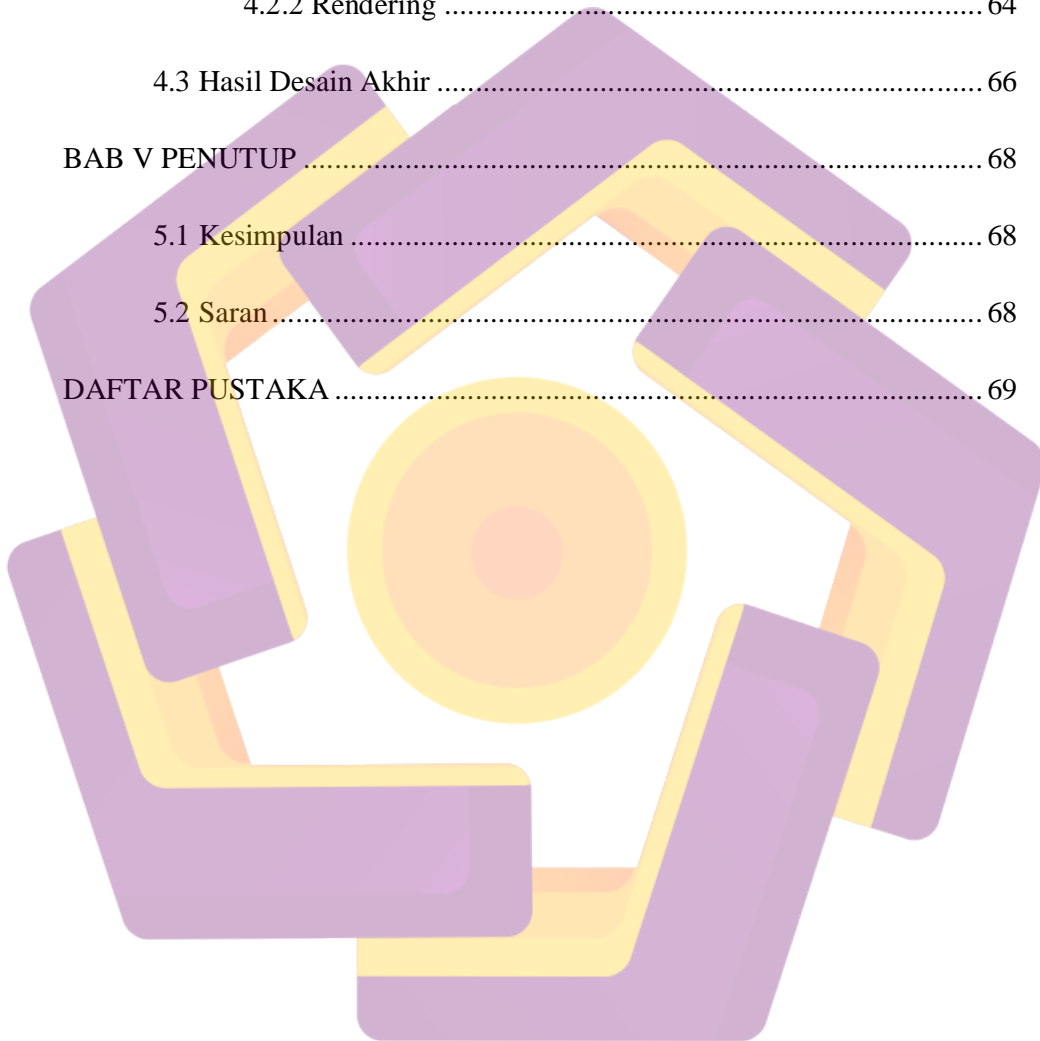
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Konsep Dasar Multimedia	8
2.1.1 Pengertian Multimedia	8
2.1.2 Objek-objek Multimedia	9
2.2 Konsep Dasar Animasi	10
2.2.1 Pengertian Animasi	10
2.2.2 Jenis-Jenis Animasi.....	11
2.2.2.1 Animasi Sel (Cell Animation).....	11
2.2.2.2 Animasi Frame	11
2.2.2.3 Animasi Sprite.....	12
2.2.2.4 Animasi Lintasan (Path Animation).....	12
2.2.2.5 Animasi Spline	12
2.2.2.6 Animasi Vektor	13
2.2.2.7 Animasi Karakter (Character Animation).....	13
2.2.2.8 Animasi Digital	13
2.2.2.9 Morphing.....	14
2.2.2.10 Animasi Clay.....	14
2.2.3 Karakter Animasi	14
2.2.3.1 Animasi 2D	15
2.2.3.2 Animasi 3D	15

2.2.3.3 Stop Motion.....	15
2.2.3.4 Animasi Jepang (Anime)	16
2.2.4 Prinsip Animasi.....	16
2.2.4.1 Timing (waktu).....	16
2.2.4.2 Anticipation.....	17
2.2.4.3 Squash dan Stretch (Kelenturan Suatu Objek) .	17
2.2.4.4 Staging	18
2.2.4.5 Straigh-ahead Action dan Pose-to-pose.....	19
2.2.4.6 Follow-through dan Overlapping Action	20
2.2.4.7 Slow In-Slow Out (Percepatan dan Perlambatan)	20
2.2.4.8 Arcs (Lengkungan)	21
2.2.4.9 Secondary Action (Gerakan Pelengkap).....	21
2.2.4.10 Exaggeration (Melebih-lebihkan).....	22
2.2.4.11 Solid Drawing.....	23
2.2.4.12 Appeal.....	23
2.3 Konsep Dasar Iklan	24
2.3.1 Pengertian Periklanan.....	24
2.3.2 Jenis Iklan	24
2.3.3 Tujuan Iklan.....	25
2.3.3.1 Iklan Informatif	26

2.3.3.2 Iklan Persuasif	26
2.3.3.3 Iklan Pengingat	26
2.3.3.4 Iklan Penambah Nilai.....	27
2.3.3.5 Iklan Bantuan Aktivitas lain.....	27
2.3.4 Memproduksi Iklan	27
2.3.4.1 Tahap Praproduksi.....	27
2.3.4.2 Tahap Produksi.....	30
2.3.4.3 Tahap Pascaproduksi	30
2.4 Perangkat Lunak (Software) Yang Digunakan	31
2.4.1 Adobe Photoshop Cs3	31
2.4.2 CTP Animation.....	32
2.4.3 Adobe Soundbooth Cs3.....	32
2.4.4 Adobe Premier Pro Cs3.....	33
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	35
3.1 Tinjauan Umum.....	35
3.1.1 Gambaran Umum.....	35
3.1.2 Visi.....	36
3.1.3 Misi	36
3.2 Tahapan Analisis	36
3.3 Mengidentifikasi Masalah.....	36
3.4 Analisis SWOT	37

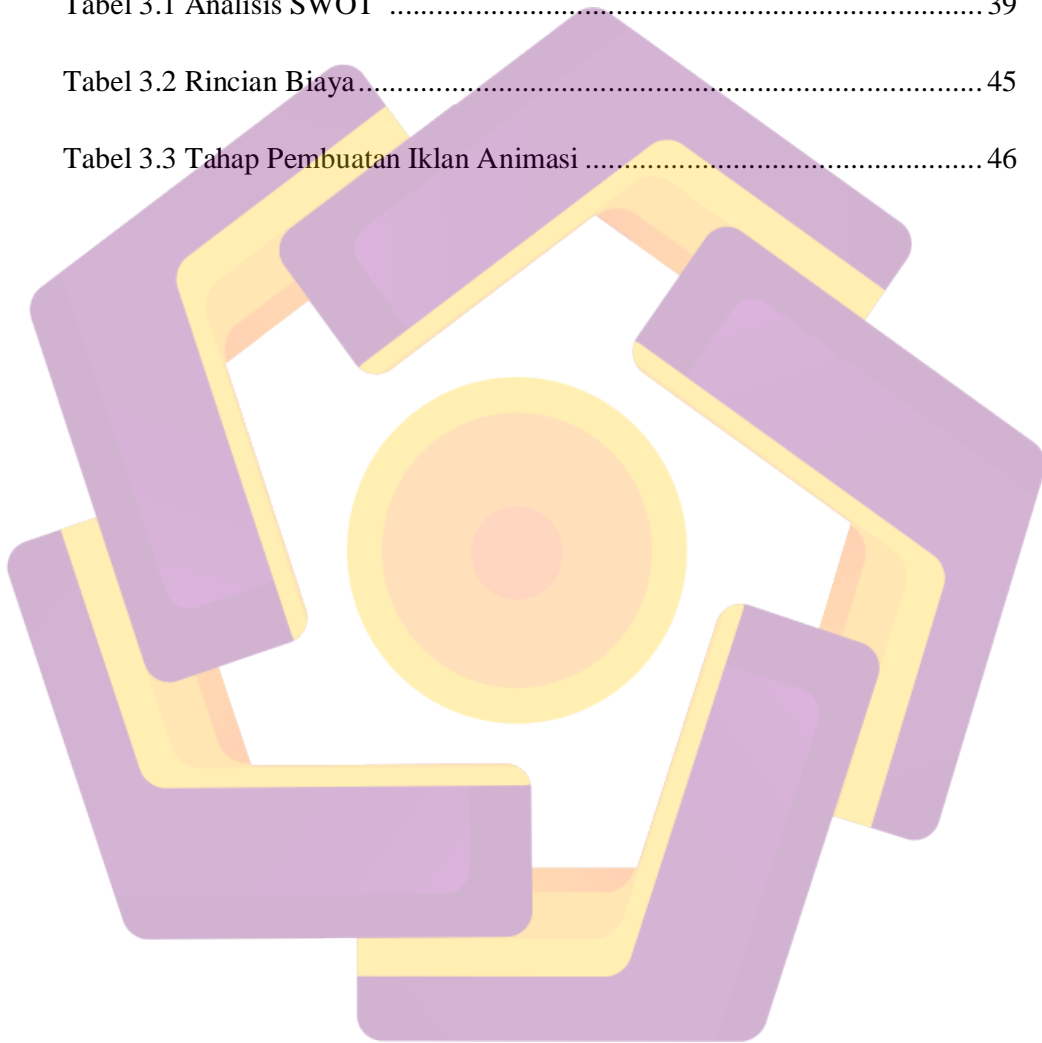
3.5 Analisis Kebutuhan	39
3.5.1 Perangkat Keras	40
3.5.2 Perangkat Lunak	41
3.5.2 Brainware	42
3.6 Studi Kelayakan Sistem	42
3.6.1 Kelayakan Teknologi	42
3.6.2 Kelayakan Operasi	43
3.6.3 Kelayakan Hukum.....	43
3.6.4 Kelayakan Ekonomi	43
3.7 Perancangan Iklan	45
3.7.1 Tahap Pra Produksi	45
3.7.1.1 Ide Cerita.....	46
3.7.1.2 Naskah.....	45
3.7.1.3 Storyboard.....	48
BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI.....	54
4.1 Tahap Produksi.....	54
4.1.1 Pembuatan Karakter dan Background.....	54
4.1.2 Standar Karakter	55
4.1.3 Pewarnaan.....	56
4.1.4 Dubbing	59
4.2 Tahap PascaProduksi	61

4.2.1 Editing	61
4.2.1.1 Menganimasikan Gerakan.....	61
4.2.1.2 Pemberian Efek-Efek Spesial.....	62
4.2.2 Rendering	64
4.3 Hasil Desain Akhir	66
BAB V PENUTUP	68
5.1 Kesimpulan	68
5.2 Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT	39
Tabel 3.2 Rincian Biaya.....	45
Tabel 3.3 Tahap Pembuatan Iklan Animasi	46



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Timing.....	17
Gambar 2.2 Anticipation.....	17
Gambar 2.3 Squash dan Stretch.....	18
Gambar 2.4 Staging	18
Gambar 2.5 Straigh-ahead Action dan Pose-to-pose	19
Gambar 2.6 Follow-through dan Overlapping Action.....	20
Gambar 2.7 Slow In-Slow Out	21
Gambar 2.8 Arch	21
Gambar 2.9 Secondary Action	22
Gambar 2.10 Exaggeration.....	22
Gambar 2.11 Solid Drawing.....	23
Gambar 2.12 Appeal.....	24
Gambar 2.13 Tampilan Adobe Photoshop Cs3	31
Gambar 2.14 Tampilan CTP Animation	32
Gambar 2.15 Tampilan Adobe Soundbooth Cs3.....	33
Gambar 2.16 Tampilan Adobe Premier Pro Cs3.....	34
Gambar 4.1 Hasil scan karakter.....	54
Gambar 4.2 Hasil scan Background	54

Gambar 4.3 Standar Karakter Berjalan.....	55
Gambar 4.4 Standar Gerakan Mulut.....	55
Gambar 4.5 Paint Bucket Tool.....	56
Gambar 4.6 Swatches.....	56
Gambar 4.7 Proses pewarnaan karakter.....	57
Gambar 4.8 Proses pewarnaan background.....	57
Gambar 4.9 Membuka Jendela Soundbooth.....	58
Gambar 4.10 Hasil suara yang sudah direkam.....	59
Gambar 4.11 Menghilangkan noise.....	60
Gambar 4.12 Hasil gerakan.....	61
Gambar 4.13 Jendela Effect.....	62
Gambar 4.14 Proses pemberian effect.....	63
Gambar 4.15 Jendela Export Movie.....	64
Gambar 4.16 Export Movie Setting.....	64

Intisari

Kabupaten Batanghari salah satunya wilayah perkebunan kelapa sawit. Maka tidak heran jika dikabupaten Batanghari banyak terdapat pabrik minyak kelapa sawit. Hal tersebut dapat mensejahterakan kehidupan masyarakat. Namun dampak terhadap lingkungan pun selalu menjadi bayang-bayang bagi pabrik minyak kelapa sawit. Air merupakan salah satu komponen lingkungan yang menjadi ancaman terhadap limbah pabrik minyak kelapa sawit.

Aplikasi ini membantu pemerintah untuk menginformasikan bahayanya limbah pabrik minyak kelapa sawit, dengan harapan agar pabrik-pabrik kelapa sawit tersebut sadar akan kewajibannya untuk mengelolah limbah tersebut agar tidak mencemari sekitarnya terutama air yang merupakan komponen yang tidak bisa terlepas dari kehidupan.

Dalam merancang iklan ini, penulis menggunakan Adobe Photoshop Cs3, CTP Pro Animation, Adobe Soundbooth Cs3, Adobe Premier Cs3. Penulis mengharapakan dengan teknologi ini instansi terkait akan lebih terbantu.

Kata kunci : Limbah minyak kelapa sawit, pengusaha & masyarakat, CTP Pro Animasi

ABSTRACT

Batanghari one area of oil palm plantations. So do not be surprised if there are many Batang county palm oil mill. This society can prosper. But the impact on the environment was always the shadow of the palm oil mill. Water is one of the components of the environment that pose a threat to the palm oil mill effluents.

This application helps the government to inform the dangers of palm oil mill effluents, in the hope that palm oil mills are aware of their obligations to manage such waste so as not to contaminate the surrounding area, especially water that is a component that can not be separated from life.

In designing the ad, the author uses Adobe Photoshop Cs3, CTP Pro Animation, Adobe Soundbooth Cs3, Adobe Premier Cs3. The author expects this technology relevant agencies would be more helpful.

Keywords: *palm oil waste, entrepreneurs and the community, CTP Pro Animation*