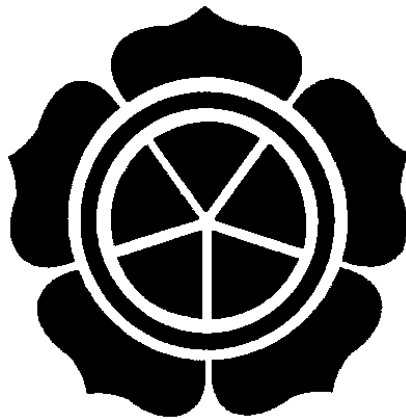


**PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT BERBENTUK 3D
“BERI BIMBINGAN PADA ANAK DALAM MENONTON TELEVISI“**

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



Disusun oleh

Tigana Prima Sanjaya

07.12.2104

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat Berbentuk 3D “Beri Bimbingan
Pada Anak Dalam Menonton Televisi”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tigana Prima Sanjaya

07.12.2104

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 3 November 2010

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom.

NIK. 190302096

KETUA STAFIK INFORMATIKA YOGYAKARTA

Dr. M. Nurwan, M.M.
NIK. 190302091

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat Berbentuk 3D “Beri Bimbingan
Pada Anak Dalam Menonton Televisi”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tigana Prima Sanjaya

07.12.2104

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 29 November 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

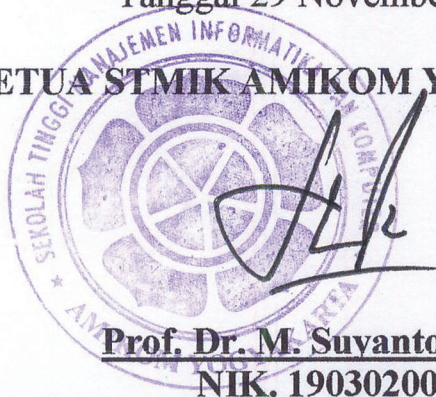
**Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096**

**Dr. Abidarin Rosidin, M. MA.
NIK. 190302034**

**M.Rudyanto Arief, MT.
NIK. 190302098**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 29 November 2011

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

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, 6 Desember 2011

Tigana Prima Sanjaya

07.12.2104

KATA PENGANTAR

Dengan mengucap syukur alhamdulillah skripsi yang berjudul “Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat Berbentuk 3D “Beri Bimbingan Pada Anak Dalam Menonton Televisi” ” ini dapat penulis selesaikan. Penulis mengucapkan terima kasih pada bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing yang sudah mengarahkan penulis dalam mengerjakan laporan skripsi ini, tak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih pada keluarga dan teman-teman yang selalu memberi dukungan sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.

Penulis sadar bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, maka saran dan kritik dari para pembaca amatlah penulis harapkan demi sempurnanya laporan skripsi ini.

Akhir kata semoga laporan skripsi ini dapat memberikan manfaat.

Yogyakarta, 20 November 2011

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	8

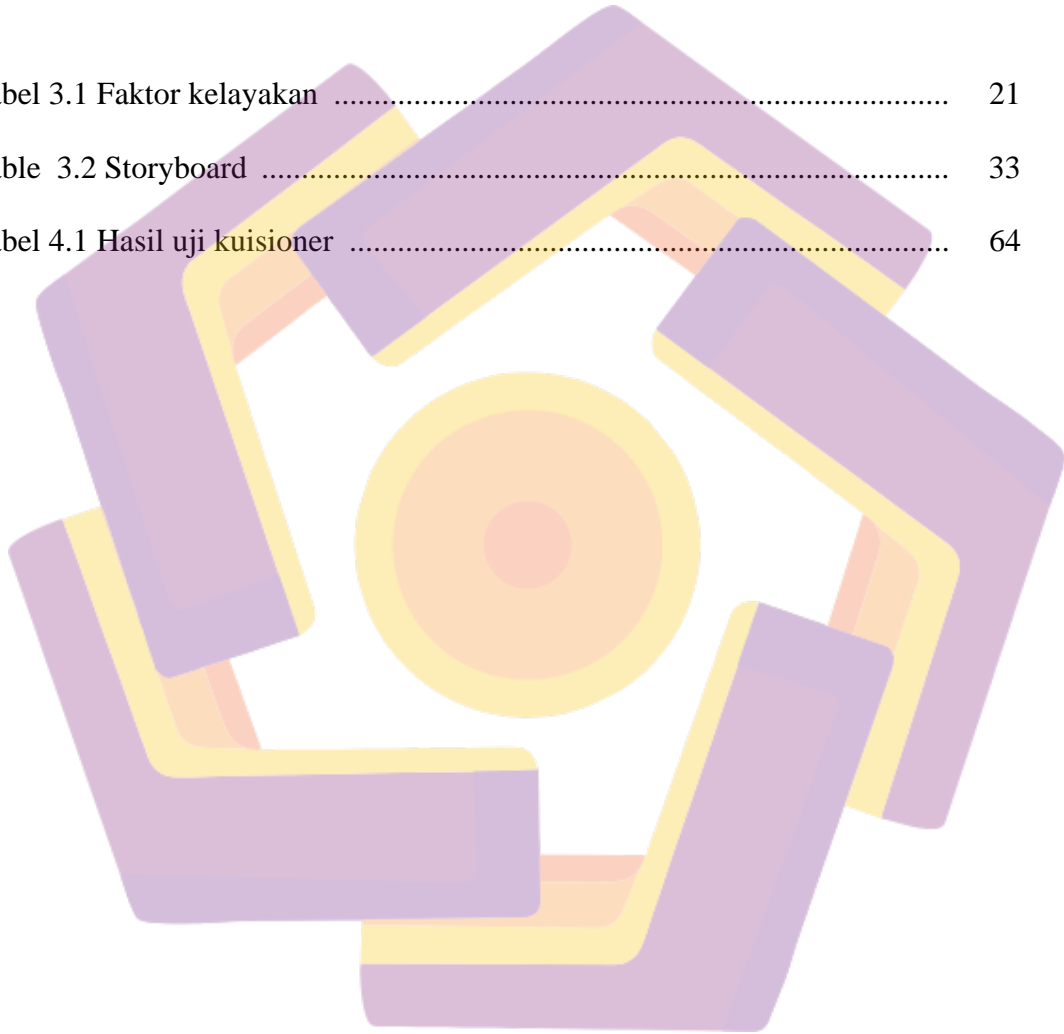
2.1	Sejarah Periklanan Televisi	8
2.1.1	Pengertian Iklan Layanan Masyarakat	8
2.1.2	Kriteria Iklan Layanan Masyarakat	9
2.1.3	Sejarah Perkembangan Iklan Layanan Masyarakat	10
2.2	Sistem Televisi Dunia	12
2.2.1	Sistem NTSC	12
2.2.2	Sistem PAL dan SECAM	12
2.2.3	Sistem HDTV	12
2.3	Konsep Dasar Animasi	13
2.3.1	Pengertian animasi	13
2.3.2	Sejarah Animasi 3D	14
2.4	Perangkat Lunak (Software) yang digunakan	14
2.4.1	Blender	14
2.4.2	Adobe Audition	15
2.4.4	Adobe Premiere Pro	16
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		17
3.1	Analisis Sistem	17
3.2	Identifikasi Masalah	17
3.3	Analisis SWOT	17
3.3.1	Strength	18
3.3.2	Weakness	18
3.3.3	Opportunities	18
3.3.4	Threats	18

3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	18
3.4.1	Aspek Hardware	19
3.4.2	Aspek Software	19
3.4.3	Aspek Brainware	19
3.5	Analisis Kelayakan Sistem	21
3.6	Pra Produksi	23
3.6.1	Ide Cerita	23
3.6.2	Tema	23
3.6.3	Logline	23
3.6.4	Sinopsis	24
3.6.5	Perancangan karakter	24
3.6.5.1	Perancangan Karakter Andi	24
3.6.5.2	Perancangan Karakter Ibu	25
3.6.5.3	Perancangan Karakter Bapak	26
3.6.6	Pembuatan Naskah Iklan	28
3.6.7	Pembuatan Storyboard Iklan	31
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		35
4.1	Tahap Produksi	35
4.1.1	Modelling karakter	35
4.1.2	Modelling Karakter Andi	35
4.1.3	Modelling Karakter Ibu	37
4.1.4	Modelling Karakter Bapak	40

4.1.5	Texturing	42
4.1.6	Texturing Karakter Andi	42
4.1.7	Texturing Karakter Ibu	45
4.1.8	Texturing Karkter Bapak	46
4.1.9	Rigging Karakter	47
4.1.10	Skinning Karakter	53
4.1.11	Keyframing	55
4.1.12	Rendering	56
4.2	Tahap Produksi	57
4.2.1	Sound Dubbing	57
4.2.2	Editing Video	60
4.2.3	Mastering	63
4.3	Uji Kuisisioner	64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		66
5.1	Kesimpulan	66
5.2	Saran	66
DAFTAR PUSTAKA		xvi

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Faktor kelayakan	21
Table 3.2 Storyboard	33
Tabel 4.1 Hasil uji kuisioner	64



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Blender 2.46	14
Gambar 2.2 Adobe audition	14
Gambar 2.3 Adobe Premiere	15
Gambar 3.1 Design karakter andi	24
Gambar 3.2 Design karakter Ibu	25
Gambar 3.3 Design karakter Ayah	26
Gambar 4.1 Background image Andi	34
Gambar 4.2 Split viewport	35
Gambar 4.3 Modelling awal	36
Gambar 4.4 Hasil Modelling	36
Gambar 4.5 Background image Ibu	37
Gambar 4.6 Modelling awal	37
Gambar 4.7 Cube + Subsurf	38
Gambar 4.8 Hasil Modelling ibu	38
Gambar 4.9 Background image Bapak	39
Gambar 4.10 Cube	39

Gambar 4.11 Cube + subsurf	40
Gambar 4.12 Hasil Modelling Bapak	40
Gambar 4.13 Select mode	41
Gambar 4.14 Face selection cursor	42
Gambar 4.15 Hasil seleksi	42
Gambar 4.16 New material	43
Gambar 4.17 Shading	43
Gambar 4.18 Pengaturan warna	43
Gambar 4.19 Assign material	44
Gambar 4.20 Hasil pemberian warna andi	44
Gambar 4.21 Hasil pemberian warna Ibu	45
Gambar 4.22 Hasil pemberian warna bapak	46
Gambar 4.23 Wireframe mode	47
Gambar 4.24 Transform properties	47
Gambar 4.25 Armature	48
Gambar 4.26 Armature full	49
Gambar 4.27 Flip r&l name	49
Gambar 4.28 Parenting armature	50
Gambar 4.29 Dummy bone	50
Gambar 4.30 Control dummy	51
Gambar 4.31 Constraints	51
Gambar 4.32 Cek rotasi	52
Gambar 4.33 Weight painting properties	53

Gambar 4.34 Hasil weight painting	53
Gambar 4.35 Action editor	54
Gambar 4.36 Add/replace key	54
Gambar 4.37 Render format	55
Gambar 4.38 Tombol render	55
Gambar 4.39 New audio file	56
Gambar 4.40 Tombol Record	56
Gambar 4.41 Waveform edit view	57
Gambar 4.42 Effect	57
Gambar 4.43 Noise reduction	58
Gambar 4.44 Export audio	58
Gambar 4.45 New sequence	59
Gambar 4.46 Import file	59
Gambar 4.47 Timeline	60
Gambar 4.48 Export video	60
Gambar 4.49 Adobe media encoder	61
Gambar 4.50 Exporting video	61
Gambar 4.51 Nero	62
Gambar 4.52 Add file	62
Gambar 4.53 Burning	63

INTISARI

Kemajuan teknologi mengakibatkan juga perubahan pada industri hiburan. Kemudahan dalam menciptakan hiburan bagi masyarakat mengakibatkan munculnya berbagai stasiun televisi yang mengeluarkan berbagai acara baik dari berita, sport, gossip, dan komedi. Anak sebagai pribadi yang sedang berkembang meniru dan mencontoh apa yang dilihatnya. Televisi dengan kontennya yang beragam mengancam perkembangan anak. Oleh Karena itu perlu sebuah pesan kepada masyarakat agar memperhatikan tontonan anak mereka.

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam pengerjaan skripsi ini antara lain wawancara, studi pustaka, dan literatur.

Kesimpulan yang didapat dari pengerjaan skripsi ini antara lain iklan ini cukup layak untuk ditayangkan setelah dilakukan uji kuisisioner, software yang digunakanpun relatif mudah dipelajari oleh orang yang pertama kali menggunakannya.

Kata kunci: broadcasting, iklan, multimedia



ABSTRACT

Technological advances also resulted in changes to the entertainment industry. Ease of creating entertainment for the community resulted in the emergence of a variety of television stations that emit a variety of events both from news, sports, gossip, and comedy. Child as a person who is developing emulate and imitate what he saw. Television with diverse content threaten the child's development. Hence need a message to the public to watch the spectacle of their children.

Methods of data collection undertaken in this thesis work, among others, interviews, literature studies, and literature.

The conclusion of this thesis work, among others, this ad is quite feasible to run after the test questionnaire, the software is relatively easy to use by the person who first used it.

Keywords: broadcasting, advertising, multimedia

