

**PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT “AYO #HIDUP100
PERSEN” SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI BERBASIS
INFOGRAFIS DENGAN MOTION GRAPHIC**
**Studi Kasus: Badan Narkotika Nasional
Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta**

SKRIPSI



disusun oleh

Erni Cahyani

17.12.0001

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT “AYO #HIDUP100
PERSEN” SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI BERBASIS
INFOGRAFIS DENGAN MOTION GRAPHIC**

**Studi Kasus: Badan Narkotika Nasional
Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Erni Cahyani

17.12.0001

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUTAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT “AYO #HIDUP100
PERSEN” SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI BERBASIS
INFOGRAFIS DENGAN MOTION GRAPHIC
Studi Kasus Pada Badan Narkotika Nasional
Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Erni Cahyani

17.12.0001

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 07 Oktober 2020

Dosen Pembimbing,

M. Rudyanto Arief, S.T,M.T

NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUTAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT “AYO #HIDUP100
PERSEN” SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI BERBASIS
INFOGRAFIS DENGAN MOTION GRAPHIC
Studi Kasus Pada Badan Narkotika Nasional
Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh
Erni Cahyani

17.12.0001

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Februari 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ainul Yaqin, M. Kom
NIK. 190302255

Sharazita Dyah Anggita, M.Kom
NIK. 190302285

M. Rudyanto Arief, S.T, M.T
NIK. 190302098

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Februari 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T
NIK. 190302038

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 tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 19 Februari 2021



Erni Cahyani
NIM 17.12.0001

MOTTO

“Merdeka. Merdeka dalam menentukan masa depan”

“Pendidikan mempunyai akar yang pahit, tapi buahnya manis”

“The intelligent people can lose because of the tenacity of the fools”



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil`alamin.

Puji Syukur kepada Allah SWT Tuhan Semesta Alam atas berkah, rahmat dan hidayah-Nya untuk kelancaran juga waktu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan serta kesempatan untuk merasakan indahnya kehidupan. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat berupa kesehatan, kekuatan, kesabaran, ketekunan, fokus, dan semangat sehingga seluruh rangkaian proses pengerjaan skripsi dapat berjalan dengan baik hingga skripsi ini selesai serta memperoleh hasil yang maksimal.
2. Kepada kedua orang tua Saya, Bapak Sunarto dan Ibu Majiyah atas doa-doanya, perjuangan, kasih sayang dan kesabarannya. Karya ini mungkin salah satu perwakilan dari Saya atas perjuangan Bapak dan Ibu selama ini. Terimakasih Pak, Buk. .
3. Kakak serta suami dan adik ponakan Saya terimakasih sudah selalu mendukung dan mendoakan Saya.
4. Saudara Aji Wahyu Wicaksana yang Saya sayangi karna kamulah penyemangat agar bisa menuntaskan karya ini. Terimakasih selalu ada.
5. Teman terbaik Saya Delvina Belinda serta teman-teman kelas Sistem Informasi Angkatan 2017 yang telah menemani berjuang Bersama-sama selama perkuliahan.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang memberikan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan judul “Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat Ayo #hidup100persen Sebagai Media Sosialisasi Berbasis Infografis dengan Motion Graphic” dapat terselesaikan dengan baik.

Adapun tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata -1 Sistem Informasi di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto M.M. selaku ketua UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku ketua jurusan Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak M. Rudyanto Arief, S.T,M.T selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah banyak memberi bimbingan, dukungan dan motivasi.
4. Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh Staf dan Karyawan/Karyawati UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis mengikuti perkuliahan.
5. Kedua orang tua beserta keluarga, teman yang senantiasa memberikan dukungan, kasih sayang serta doa.

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvii
ABSTRAK.....	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	5
1.4.1 Maksud Penelitian.....	5
1.4.2 Tujuan Penelitian	5
1.5 Metode Penelitian.....	6
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	6

1.5.2	Metode Analisis	7
1.5.3	Metode Pengembangan	7
1.5.4	Metode Testing.....	7
1.6	Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI		9
2.1	Tinjauan Pustaka	9
2.2	Dasar Teori.....	11
2.2.1	Konsep Dasar Multimedia.....	11
2.2.2	Motion Graphic	13
2.2.3	Infografis	18
2.2.4	Prinsip-prinsip Animasi	21
2.3	Konsep Dasar Analisis Sistem	24
2.3.1	Analisis SWOT	24
2.4	Metode Pengembangan <i>Multimedia Development Life Cycle</i>	26
2.4.1	Pengonsepan (<i>Concept</i>).....	26
2.4.2	Perancangan (<i>Design</i>)	27
2.4.3	Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>)	27
2.4.4	Pembuatan (<i>Assembly</i>)	27
2.4.5	Pengujian (<i>Testing</i>)	28
2.4.6	Pendistribusian (<i>Distribution</i>).....	28
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		29
3.1	Tinjauan Umum	29
3.1.1	Deskripsi Singkat Sistem	29

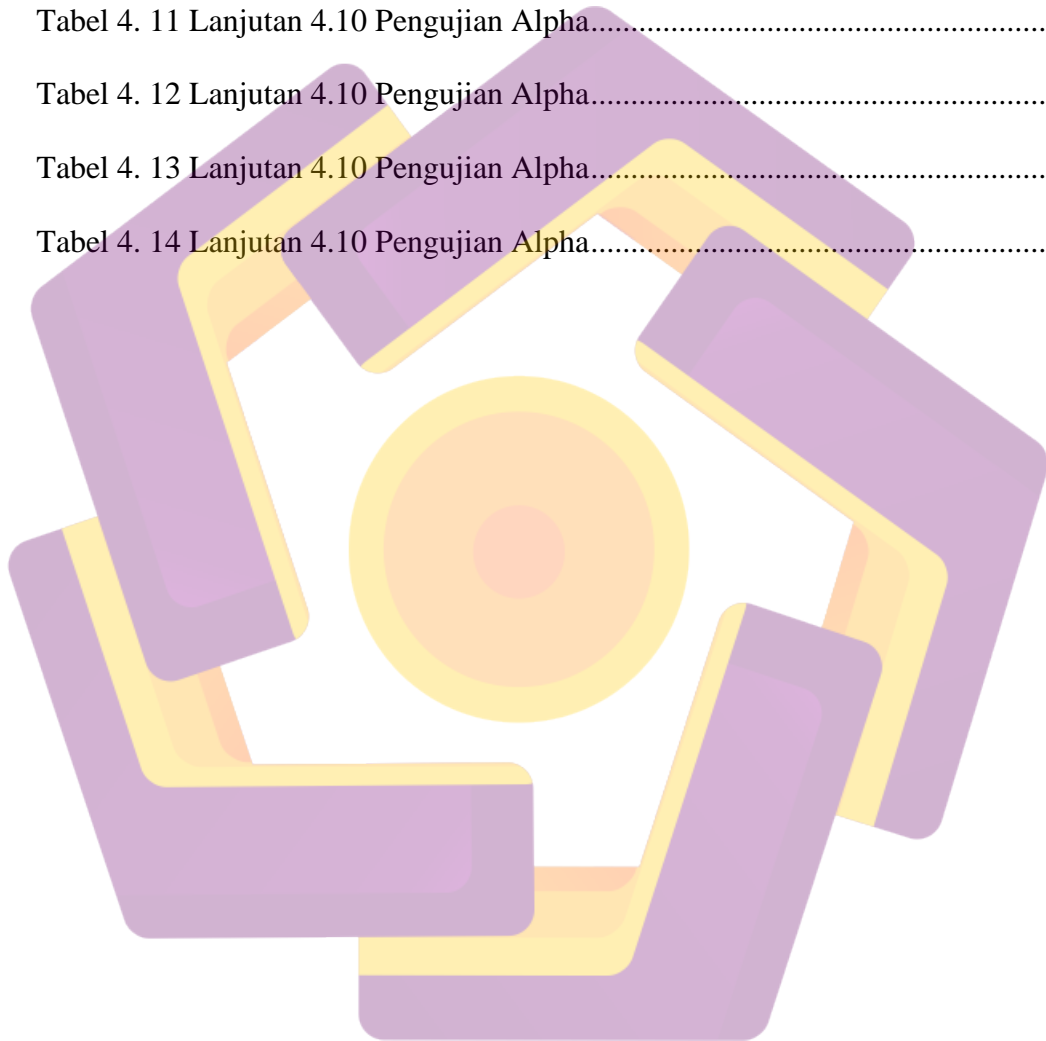
3.2	Deskripsi Singkat Perusahaan	29
3.2.1	Profil BNNP DIY	29
3.2.2	Hidup 100 Persen	30
3.2.3	Proses Sosialisasi yang Berjalan	34
3.2.4	Deskripsi Sistem yang Berjalan	38
3.3	Pengumpulan Data	39
3.3.1	Wawancara	39
3.3.2	Observasi	40
3.4	Analisis Sistem	43
3.4.1	Identifikasi Masalah	43
3.4.2	Analisis SWOT	45
3.4.3	Kelemahan Dari System yang Sedang Berjalan Saat Ini	47
3.4.4	Solusi yang Ditawarkan	47
3.4.5	Solusi yang Dipilih	48
3.5	Analisis Kebutuhan Sistem	48
3.5.1	Kebutuhan Fungsional	49
3.5.2	Kebutuhan Non-Fungsional	50
3.6	Analisis Kelayakan Sistem	52
3.6.1	Analisis Kelayakan Teknologi	52
3.6.2	Analisis Kelayakan Operasional	52
3.7	Perancangan Sistem	53
3.7.1	Pengonsepan (<i>Concept</i>)	53
3.7.2	Perancangan (<i>Design</i>)	54

2.2.3	Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>)	60
3.7.4	Pembuatan (<i>Assembly</i>)	63
3.7.5	Pengujian (<i>Testing</i>)	64
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		65
4.1	Sistematika Penulisan Tahap Produksi Sistem	65
4.2	Produksi Sistem.....	65
4.2.1	Pembuatan Objek Grafis (<i>Designing</i>)	66
4.2.2	Pembuatan Video Animasi (<i>Animating</i>)	73
4.2.3	Perekaman dan Pengeditan Suara (<i>Sound Editing</i>).....	86
4.2.4	Penggabungan (<i>Compositing</i>).....	89
4.2.5	Rendering	91
4.3	Pengujian (<i>Testing</i>)	93
4.3.1	Pengujian Alpa (<i>Alpha Testing</i>).....	93
4.3.2	Pengujian Beta (<i>Beta Testing</i>).....	97
BAB V PENUTUP.....		99
5.1	Kesimpulan	99
5.2	Saran.....	99
Daftar Pustaka		101
Lampiran		104

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Matriks SWOT	25
Tabel 3. 1 Matriks SWOT	46
Tabel 3. 2 Lanjutan 3.1 Matriks SWOT	46
Tabel 3. 3 Lanjutan 3.1 Matriks SWOT	47
Tabel 3. 4 Naskah Cerita	55
Tabel 3. 5 Lanjutan 3.4 Naskah Cerita	55
Tabel 3. 6 Lanjutan 3.4 Naskah Cerita	56
Tabel 3. 7 Storyboard Video	57
Tabel 3. 8 Lanjutan 3.7 Storyboard Video	58
Tabel 3. 9 Lanjutan 3.7 Storyboard Video	59
Tabel 3. 10 Lanjutan 3.7 Storyboard Video	60
Tabel 3. 11 Material Collecting	61
Tabel 3. 12 Lanjutan 3.11 Material Collecting	62
Tabel 3. 13 Lanjutan 3.11 Material Collecting	63
Tabel 3. 14 Lanjutan 3.11 Material Collecting	62
Tabel 4. 1 Hasil Jadi Objek Grafis	70
Tabel 4. 2 Lanjutan 4.1 Hasil Jadi Objek Grafis	71
Tabel 4. 3 Lanjutan 4.1 Hasil Jadi Objek Grafis	72
Tabel 4. 4 Lanjutan 4.1 Hasil Jadi Objek Grafis	73
Tabel 4. 5 Hasil Dari Proses Animating	82
Tabel 4. 6 Lanjutan 4.5 Hasil Dari Proses Animating	84

Tabel 4. 7 Lanjutan 4.5 Hasil Dari Proses Animating	84
Tabel 4. 8 Lanjutan 4.5 Hasil Dari Proses Animating	85
Tabel 4. 9 Lanjutan 4.5 Hasil Dari Proses Animating	86
Tabel 4. 10 Pengujian Alpha.....	93
Tabel 4. 11 Lanjutan 4.10 Pengujian Alpha.....	94
Tabel 4. 12 Lanjutan 4.10 Pengujian Alpha.....	95
Tabel 4. 13 Lanjutan 4.10 Pengujian Alpha.....	96
Tabel 4. 14 Lanjutan 4.10 Pengujian Alpha.....	97

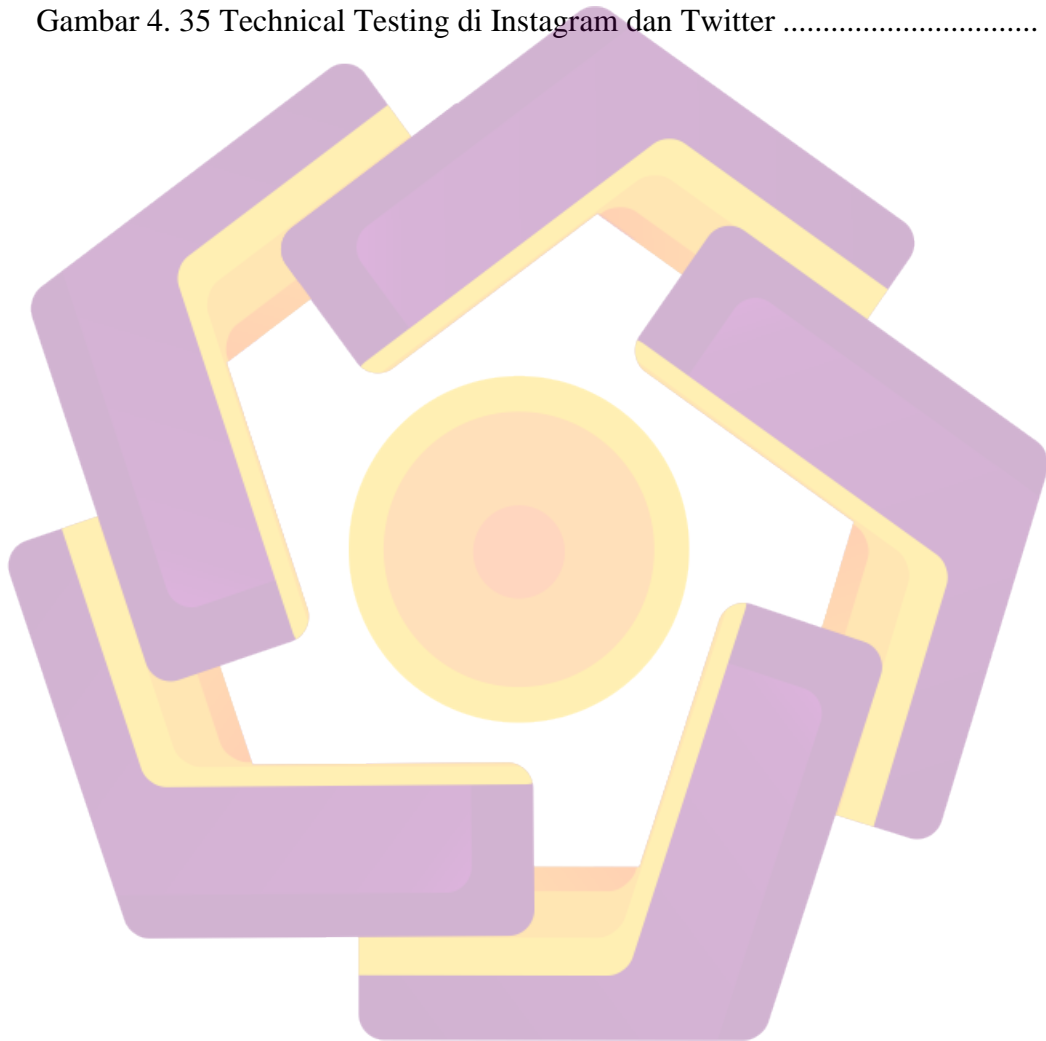


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Lima Elemen Multimedia	12
Gambar 2. 2 Tahapan Metode MDLC	26
Gambar 3. 1 Website BNNP DIY.....	35
Gambar 3. 2 Akun Instagram BNNP DIY	35
Gambar 3. 3 Akun Facebook BNNP DIY.....	36
Gambar 3. 4 Akun Twitter BNNP DIY	36
Gambar 3. 5 Pemasangan Spanduk di Polresta Yogyakarta	36
Gambar 3. 6 Pemasangan Spanduk di Polsek Cangkringan	37
Gambar 3. 7 Videotron BNNP DIY	37
Gambar 3. 8 Dokumentasi Sosialisasi di HEHA Sky	388
Gambar 3. 9 Feed Instagram BNNP DIY	41
Gambar 3. 10 Feed Instagram BNNP DIY	42
Gambar 3. 11 Instastory BNNP DIY	42
Gambar 3. 12 Tampilan Website BNNP DIY.....	43
Gambar 3. 13 Berita Kegiatan BNNP DIY.....	43
Gambar 4. 1 Membuat Line Art.....	67
Gambar 4. 2 Mengedit Garis dengan Shape Tool.....	68
Gambar 4. 3 Hasil Line Art.....	68
Gambar 4. 4 Eyedropper Tool.....	69
Gambar 4. 5 Proses Coloring	69
Gambar 4. 6 Hasil Pemberian Warna.....	70
Gambar 4. 7 Composition Settings	74

Gambar 4. 8 Scene 1	74
Gambar 4. 9 Scene 2	75
Gambar 4. 10 Trim Paths	76
Gambar 4. 11 Scene 3	76
Gambar 4. 12 Scene 4	77
Gambar 4. 13 Scene 5	77
Gambar 4. 14 Tampilan Efek Turbulent Displace	78
Gambar 4. 15 Tampilan Pengaturan efek Turbulent Displace	78
Gambar 4. 16 Scene 6	79
Gambar 4. 17 Tampilan Efek Wave Wrap	79
Gambar 4. 18 Scene 13	80
Gambar 4. 19 Scene 14	80
Gambar 4. 20 Scene 14 Lanjutan	81
Gambar 4. 21 Tampilan Pengaturan efek Light Sweep	81
Gambar 4. 22 Scene 16	82
Gambar 4. 23 Proses Perekaman Narasi	86
Gambar 4. 24 Noise Reduction	87
Gambar 4. 25 Mengatur Level Volume Suara	87
Gambar 4. 26 Mengompres Suara	88
Gambar 4. 27 Memotong Frekuensi	88
Gambar 4. 28 Menghaluskan Vokal	89
Gambar 4. 29 Setting Rendering di After Effect	90
Gambar 4. 30 Tahapan Renderiing di After Effect	90

Gambar 4. 31 Compositing Video & Audio di Adobe Premiere	91
Gambar 4. 32 Setting Rendering Adobe Premiere Pro	92
Gambar 4. 33 Hasil Output Video.....	92
Gambar 4. 34 Hasil Evaluasi BNNP DIY	927
Gambar 4. 35 Technical Testing di Instagram dan Twitter	928



INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk membuat video infografis Iklan Layanan Masyarakat (ILM) “Ayo #hidup100persen” sebagai media untuk membantu Badan Narkotika Nasional Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta (BNNP DIY) dalam mensosialisasikan perubahan slogan/tagline baru BNN yaitu Hidup 100 Persen.

Penelitian dilakukan pada BNNP DIY. Penelitian ini melalui beberapa tahapan yaitu, pengumpulan data, analisis, produksi, dan evaluasi. Tahapan pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan observasi. Tahapan analisis dilakukan dengan analisis SWOT. Tahapan produksi dilakukan dengan menggunakan metode MDLC meliputi merancang konsep, design, pengumpulan bahan, pembuatan aplikasi, pengujian dan pendistribusian. Sedangkan tahapan testing dilakukan dengan *alpha testing* dan *beta testing*.

Hasil akhir pembuatan video infografis ILM “Ayo #hidup100persen” mendapat respon positif dari pihak BNNP DIY dari segi tampilan isi konten, kemudahan penyampaian materi. Dan perangkat lunak (*software*) pendukung yang digunakan adalah Adobe After Effect, Adobe Premiere Pro, dan CorelDraw.

Keyword: Iklan Layanan Masyarakat, Hidup 100 Persen, Adobe After Effect, Adobe Premiere Pro, dan CorelDraw.

ABSTRAK

This research aims to make an infographic video of Public Service Advertising (ILM) "Ayo # Hidup100persen" as a medium to help the National Narcotics Agency of the Yogyakarta Special Region Province (BNNP DIY) in disseminating the changes to BNN's new slogan / tagline, namely Live 100 Percent.

The research was conducted at BNNP DIY. This research went through several stages, namely, data collection, analysis, production, and evaluation. The stages of data collection were carried out by interview and observation. The analysis was carried out by means of a SWOT analysis. The production stages are carried out using the MDLC method including concept design, design, material collection, application development, testing and distribution. While the testing stage is carried out by alpha testing and beta testing.

The final result of the making of the ILM infographic video "Ayo #Hidup100persen" received a positive response from the DIY BNNP in terms of content display, I hope the delivery of the material. And the supporting software used are Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro, and CorelDraw.

Keyword: Public Service Ads, 100 Percent Life, Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro, and CorelDraw.