

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG  
BAHAYA SAMPAH TERHADAP LINGKUNGAN BERBASIS  
MULTIMEDIA ANIMASI MOTION GRAPHIC  
(STUDI KASUS: KOTA YOGYAKARTA)**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**MARIA DOMINIKA DA COSTA BALELA**

**19.11.2024**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG  
BAHAYA SAMPAH TERHADAP LINGKUNGAN BERBASIS  
MULTIMEDIA ANIMASI MOTION GRAPHIC  
(STUDI KASUS: KOTA YOGYAKARTA)**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**MARIA DOMINIKA DA COSTA BALELA**

**19.11.2924**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG  
BAHAYA SAMPAH TERHADAP LINGKUNGAN BERBASIS  
MULTIMEDIA ANIMASI MOTION GRAPHIC  
(STUDI KASUS: KOTA YOGYAKARTA)**

yang disusun dan diajukan oleh

**Maria Dominika Da Costa Balela**

**19.11.2024**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 4 Juni 2023

Dosen Pembimbing,

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom  
NIK. 190302215

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG  
BAHAYA SAMPAH TERHADAP LINGKUNGAN BERBASIS  
MULTIMEDIA ANIMASI MOTION GRAPHIC  
(STUDI KASUS: KOTA YOGYAKARTA)**

yang disusun dan diajukan oleh

**Maria Dominika Da Costa Balela**

**19.11.2024**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 4 Juli 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Ali Mustopa, M.Kom**  
NIK. 190302192

**Arifiyanto Hadinegoro. S.Kom, MT**  
NIK. 190302289

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom**  
NIK. 190302215

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 4 Juli 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom**

NIK. 190302096

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Maria Dominika Da Costa Balela  
NIM : 19.11.2924

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Tuliskan Judul Skripsi**

Dosen Pembimbing : Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 12 Juli 2023

Yang Menyatakan,

  
Maria Dominika Da Costa Balela

## HALAMAN PERSEMBAHAN

1. Saya mengucapkan rasa syukur kepada Tuhan yang maha Esa atas rahmat dan karuniannya saya dapat menyelesaikan skripsi ini dan diharapkan dapat membantu pembaca untuk belajar membuat media iklan motion graphic.
2. Kepada kedua orangtua saya yang telah mendukung dan mendoakan saya sampai saat ini.
3. Terimakasih kepada Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan ilmu-ilmu baru yang saya dapatkan selama pengerjaan skripsi sampai selesai.
4. Terimakasih untuk dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah mendidik dan membimbing saya selama kuliah.
5. Seluruh teman-teman 19 Informatika 05 terimakasih atas dukungan, dorongan, dan kebersamaan yang tidak terlupakan, dan segala pengalaman yang kalian berikan kepada saya selama perkuliahan.
6. Dan semua pihak yang telah mendukung dan membantu selama menyusun dan menyelesaikan skripsi yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu persatu, semoga Tuhan membalas kebaikan yang telah kalian berikan.

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Tuhan, atas berkat dan campur tangannya dalam penyusunan skripsi yang berjudul “**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG BAHAYA SAMPAH TERHADAP LINGKUNGAN BERBASIS MULTIMEDIA ANIMASI MOTION GRAPHIC (STUDI KASUS: KOTA YOGYAKARTA)**” ini dapat diselesaikan guna memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan jurusan Informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Perjalanan dan proses yang panjang telah penulis lewati dalam rangka penyelesaian penyusunan skripsi ini. Banyak kendala dan hambatan yang dihadapi dalam penyusunan skripsi ini namun berkat rahmat Tuhan yang Maha Esa sehingga segala sesuatu dapat dilalui dengan mudah. Oleh karena itu dengan penuh kerendahan hati dan keikhlasan hati pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

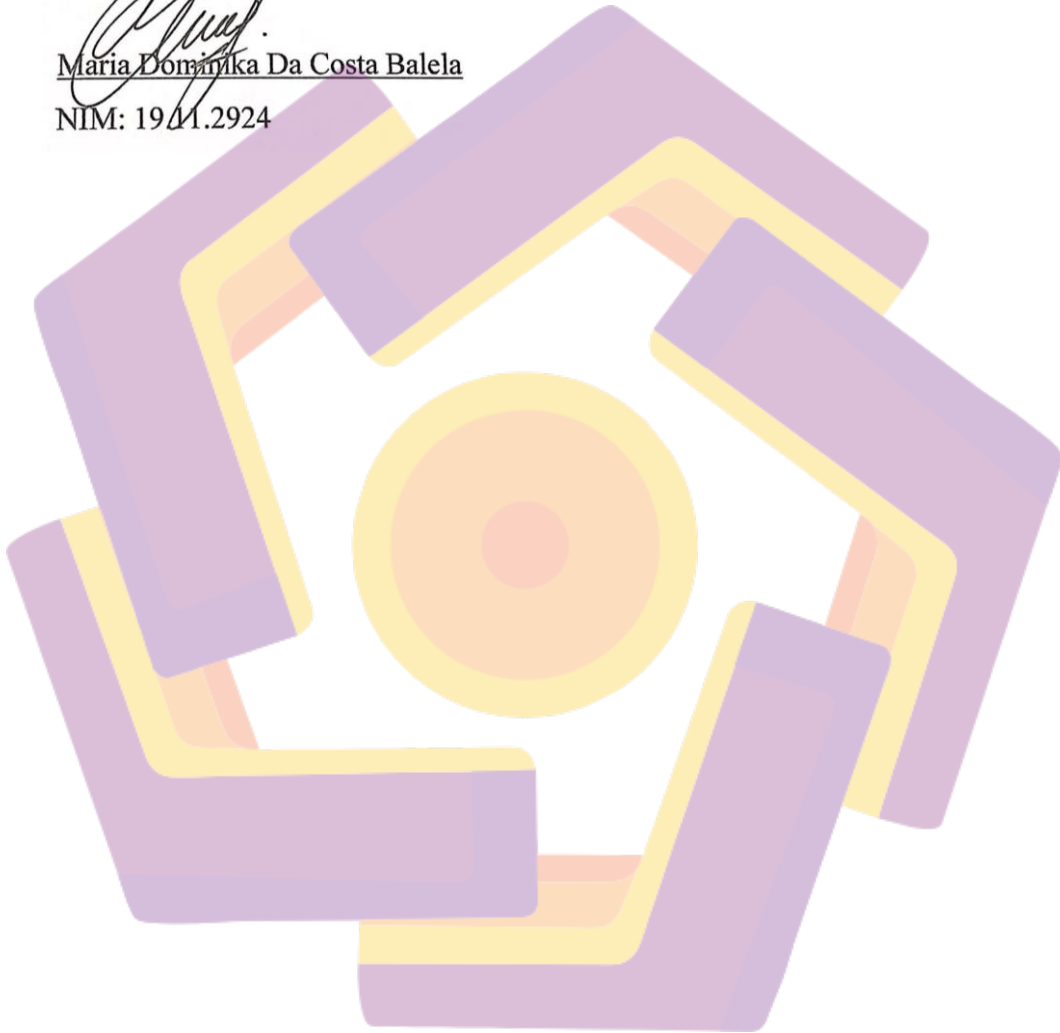
1. Kepada kedua orang tua saya yang senantiasa selalu mendukung dan mendoakan serta memberikan kasih sayang yang berlimpah.
2. Kepada semua keluarga yang selalu memberikan semangat yang luar biasa.
3. Kepada Bapak **Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom** selaku dosen pembimbing, penulis mengucapkan terima kasih atas bimbingan, ajaran, dan ilmu-ilmu baru yang penulis dapatkan dalam penyusunan tugas akhir ini.
4. Kepada **Drs. Sugeng Darmanto** selaku kepala Dina Lingkunga Hidup Kota Yogyakarta karena sudah memberikan izin untuk melakukan penelitian di Dinas Lingkungan Hidup Kota Yogyakarta.
5. Kepada seluruh staf Dinas Lingkungan Hidup Kota Yogyakarta terimakasih telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian dan membantu penulis selama penelitian.
6. Kepada sahabat-sahabat, terimakasih banyak atas dukungan, dorongan, semangat dan kebersamaan yang tidak terlupakan. Kepada teman-teman kelas informatika 05, terima kasih atas kebersamaan yang luar biasa selama empat tahun ini.

Akhir kata penulis mengharapkan skripsi ini dapat memberikan manfaat. Semoga Tuhan yang Maha Esa senantiasa selalu memberikan lindungan dan berkat bagi kita semua.

Yogyakarta, 12 Juli 2023

  
Maria Domayka Da Costa Balela

NIM: 1911.2924





## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN .....	xiv
INTISARI .....	xv
ABSTRACT.....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>5</b>
2.1 Studi Literatur.....	5
2.2 Dasar Teori .....	8
2.2.1 Multimedia.....	8
2.2.2 Definisi Iklan .....	10
2.2.3 Definisi Animasi .....	12
2.2.4 Motion Graphic.....	13
2.2.5 Analisis SWOT .....	14
2.2.6 Tahapan Produksi.....	14
2.2.7 Skala Likert.....	15

2.2.8	Menentukan Jumlah Responden .....	16
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>18</b>
3.1	Objek Penelitian.....	18
3.2	Alur Penelitian .....	19
3.2.1	Metode Pengumpulan Data.....	20
3.2.2	Analisis Masalah.....	20
3.2.3	Metode Perancangan.....	21
3.2.4	Evaluasi.....	21
3.2.5	Distribution .....	22
3.2.6	Publikasi Video.....	22
3.2.7	Analisis Hasil Video .....	22
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	22
3.3.1	Kebutuhan Fungsional .....	22
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	23
3.3.3	Kebutuhan Anggaran Biaya.....	23
3.4	Analisis Kelayakan .....	23
3.4.1	Kelayakan Teknologi .....	24
3.4.2	Kelayakan Operasional .....	24
3.4.3	Kelayakan Hukum .....	24
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>25</b>
4.1	Hasil Pengumpulan Data .....	25
4.1.1	Wawancara.....	25
4.1.2	Observasi.....	26
4.1.3	Dokumentasi .....	29
4.2	Analisis Masalah.....	29
4.2.1	Identifikasi Masalah.....	29
4.2.2	Analisis SWOT .....	30
4.2.3	Solusi yang Ditawarkan .....	31
4.3	Pra-Produksi.....	31
4.3.1	Pengembangan Ide .....	31
4.3.2	Merancang Konsep .....	32
4.3.3	Pembuatan <i>Storyboard</i> .....	32
4.4	Produksi .....	35

4.4.1	Pembuatan Aset .....	35
4.4.2	Pembuatan Animasi .....	39
4.4.3	<i>Recording</i> .....	44
4.5	Pasca-Produksi.....	45
4.5.1	<i>Compositing</i> .....	45
4.5.2	<i>Editing</i> .....	46
4.5.3	<i>Rendering</i> .....	46
4.5.4	Hasil Video <i>Motion Graphic</i> .....	47
4.6	Evaluasi.....	48
4.6.1	Menentukan Jumlah Responden .....	48
4.6.2	Uji Kuisisioner.....	49
4.6.3	Distribution .....	53
4.6.4	Publikasi Video.....	53
4.6.5	Analisis Hasil Iklan.....	58
<b>BAB V PENUTUP</b> .....		<b>59</b>
5.1	Kesimpulan .....	59
5.2	Saran .....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		<b>61</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....		<b>64</b>

## DAFTAR TABEL

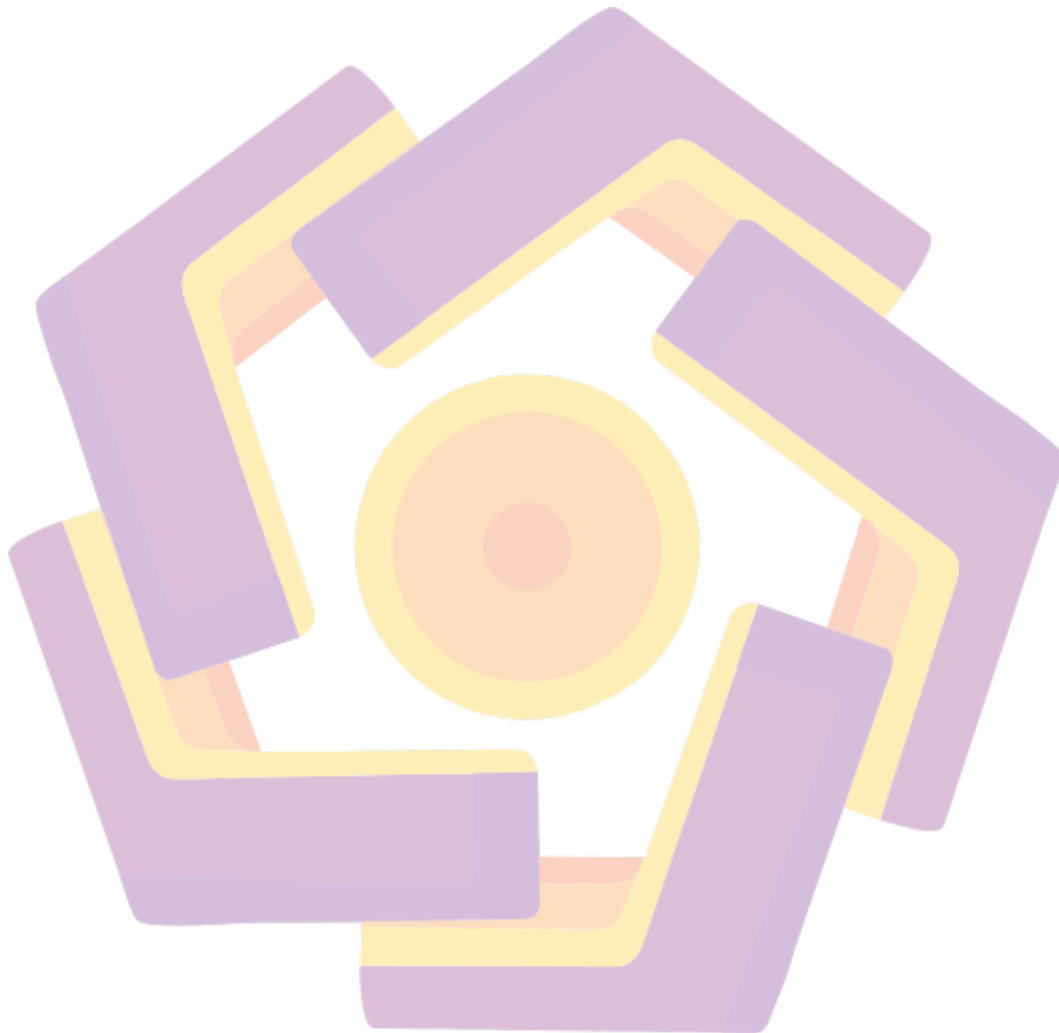
Tabel 2.1 Skor Pernyataan Skala Likert	15
Tabel 2.2 Pengkategorian Skor Jawaban	16
Tabel 3.1 Tabel Kebutuhan Biaya	23
Tabel 4.1 Hasil Wawancara	25
Tabel 4.2 Analisis SWOT	30
Tabel 4.3 Storyboard	33
Tabel 4.4 Tabel Asset	36
Tabel 4.5 Kesesuaian Pernyataan dengan Parameter	49
Tabel 4.6 Skala Nilai	51
Tabel 4.7 Hasil Jawaban Kuisisioner	51
Tabel 4.8 Hasil Iklan Instagram	58



## DAFTAR GAMBAR

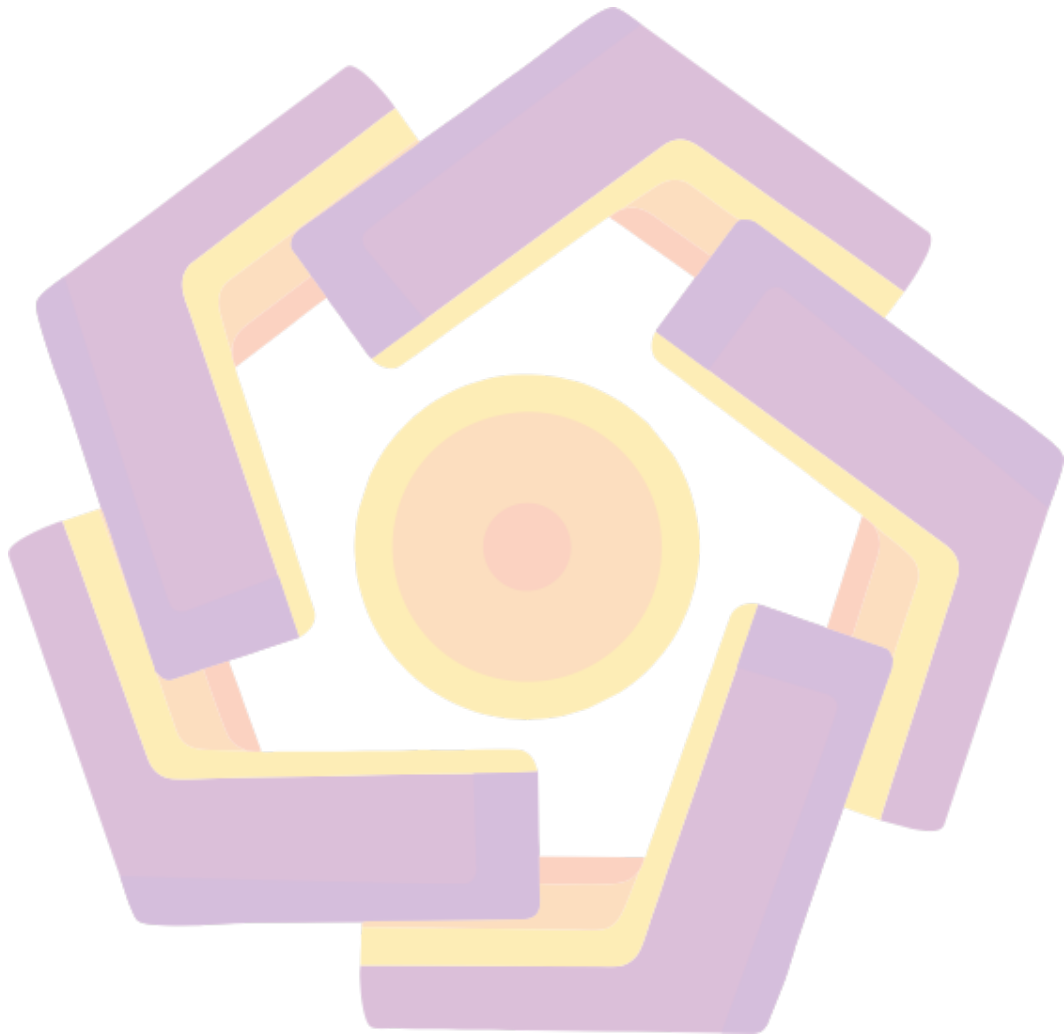
Gambar 2.1 Elemen Multimedia	8
Gambar 2.2 Rumus Presentase	15
Gambar 2.3 Rumus Slovin	16
Gambar 3.1 Logo DLH Kota Yogyakarta	18
Gambar 3.2 Alur Penelitian	19
Gambar 4.1 Komposisi Sampah Kota Yogyakarta	27
Gambar 4.2 Sungai Gajah Wong	27
Gambar 4.3 Bank Sampah Stasiun Lempuyangan	28
Gambar 4.4 Jembatan Gambiraloka, Jl. Kusumanegara	28
Gambar 4.5 Tampilan Refrensi Dari Youtube	29
Gambar 4.6 Tampilan Awal Corel Draw X7	35
Gambar 4.7 Pembuatan Aset Motion Graphic	36
Gambar 4.8 Proses Motion Graphic Karakter 1	39
Gambar 4.9 Proses Motion Graphic Karakter 2	40
Gambar 4.10 Proses Motion Graphic Aset Penyakit	41
Gambar 4.11 Proses Motion Graphic Tong Sampah	41
Gambar 4.12 Proses Motion Graphic Mobil	42
Gambar 4.13 Proses Motion Graphic Banjir	42
Gambar 4.14 Proses Motion Graphic Sungai	43
Gambar 4.15 Proses Motion Graphic Background Bauh Sampah	43
Gambar 4.16 Proses Recording	44
Gambar 4.17 Hasil Recording	45
Gambar 4.18 Proses Compositing	45
Gambar 4.19 Proses Editing	46
Gambar 4.20 Proses Rendering Video	47
Gambar 4.21 Potongan Video Motion Graphic Iklan Layanan Masyarakat	47
Gambar 4.22 Tampilan Awal Instagram DLH	54
Gambar 4.23 Tampilan Iklan Berhasil Publikasi	54
Gambar 4.24 Pilihan Tujuan Iklan	55

Gambar 4.25 Pilihan Audience	55
Gambar 4.26 Menentukan Audience	56
Gambar 4.27 Menentukan Budget dan Duration	56
Gambar 4.28 Tahapan Preview	57
Gambar 4.29 Tampilan Setelah Berhasil Promosi	57



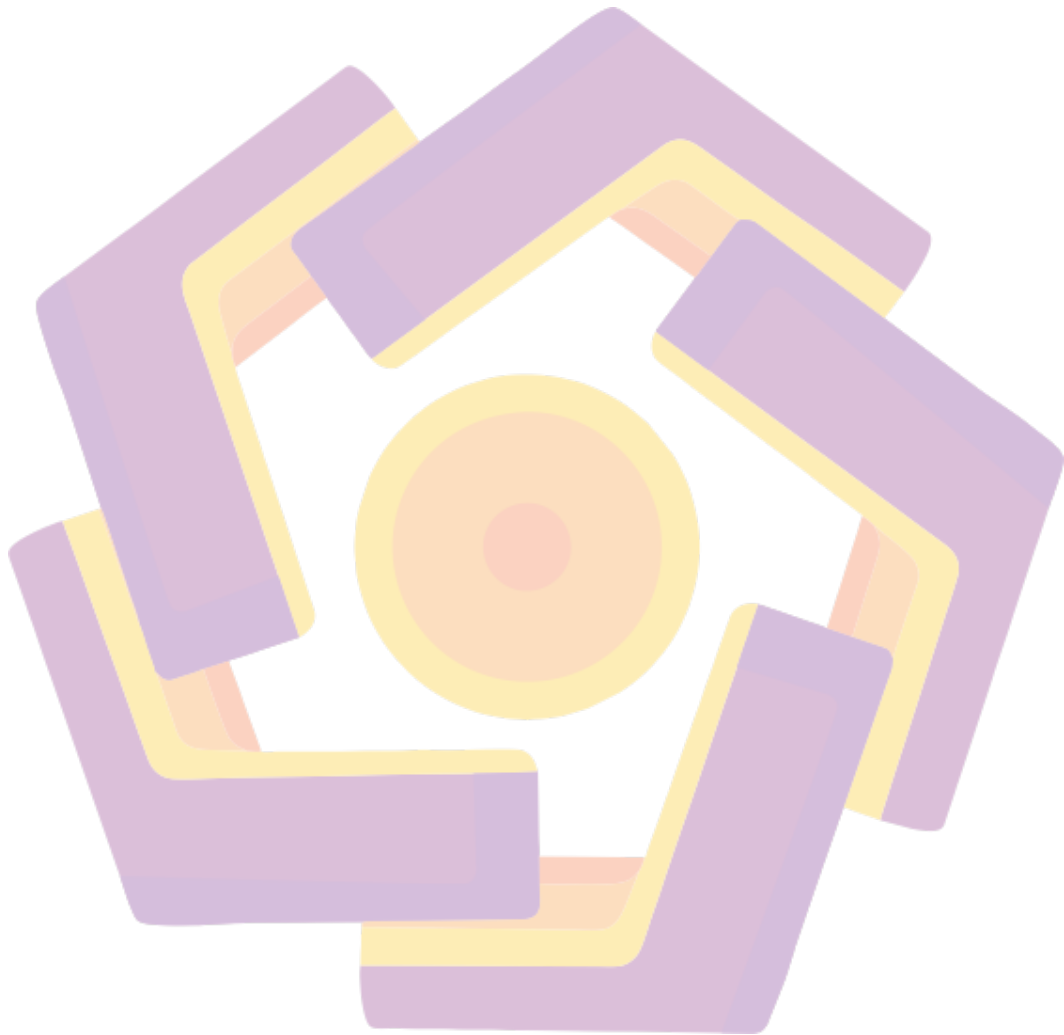
## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuisisioner	64
Lampiran 2 Surat Distribution	66
Lampiran 3 Dokumentasi Penelitian	67



## DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

DLH	Dinas Lingkungan Hidup
TPA	Tempat Pembuangan Sampah





## INTISARI

Kota Yogyakarta merupakan salah satu kota yang berkembang pesat di Indonesia, dengan jumlah penduduk yang terus meningkat dapat berpengaruh pada peningkatan jumlah timbulan sampah. Kota Yogyakarta sendiri menempati urutan ke dua pemasok sampah terbesar di TPA Piyungan. Dinas Lingkungan Hidup kota Yogyakarta membatasi hanya sampah organik yang dibuang ke TPA Piyungan karena mengingat daya tampung TPA Piyungan hanya sampai pertengahan tahun 2023. Sampai saat ini masih banyak masyarakat kota Yogyakarta yang membuang sampah sembarangan, hal tersebut mempersulit proses pemilahan sampah dan dapat menimbulkan berbagai masalah bagi lingkungan dan juga Kesehatan. Oleh sebab itu peneliti bermaksud merancang iklan layanan masyarakat tentang bahaya sampah terhadap lingkungan menggunakan teknik *motion graphic* sebagai media edukasi dan sosialisasi untuk masyarakat kota Yogyakarta. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan 3 tahap perancangan yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Hasil penelitian ini berupa video iklan layanan masyarakat dengan alur video sebab akibat membuang sampah sembarangan, yang ditayangkan di social media yaitu Instagram, dengan memanfaatkan fitur iklan Instagram untuk mengiklankan/mempromosikan ke masyarakat. Berdasarkan hasil kuesioner yang diberikan kepada 100 responden yaitu masyarakat kota Yogyakarta Video Iklan Layanan Masyarakat ini dinilai sangat baik dan layak ditontonkan ke masyarakat.

**Kata kunci:** Iklan Layanan Masyarakat, *Motion Graphic*, Sampah, Media Edukasi.

## ABSTRACT

*The city of Yogyakarta is one of the rapidly growing cities in Indonesia, with an ever-increasing population that can affect the increase in the amount of waste generation. The city of Yogyakarta itself ranks as the second largest waste supplier at the Piyungan garbage dump. The Yogyakarta City Environment Service limits only organic waste that is disposed of at the Piyungan garbage dump because considering the capacity of the Piyungan garbage dump is only until the middle of 2023. Until now there are still many people in the city of Yogyakarta who dispose of waste carelessly, this complicates the process of sorting waste and can cause various problems. for the environment as well as health. Therefore the researcher intends to design a public service advertisement about the dangers of waste to the environment using techniques motion graphic as a medium of education and socialization for the people of the city of Yogyakarta. Data collection was carried out by interviews, observations, and documentation. This study uses 3 stages of design, namely pre-production, production, and post-production. The results of this study are video public service advertisements with a video flow of the causes and effects of littering, which are broadcast on social media, namely Instagram, by utilizing Instagram's advertising features to advertise/promote to the public. Based on the results of the questionnaire given to 100 respondents, namely the people of the city of Yogyakarta, this Public Service Advertisement Video is considered very good and worthy of being watched to the public.*

**Keyword:** *Public service announcements, Motion Graphic, Garbage, Education Media*