

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN LAYANAN
MASYARAKAT PADA PUSKESMAS
NGAGLIK 2 YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Eko Kurnia Setya Gunawan

12.11.5913

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN LAYANAN
MASYARAKAT PADA PUSKESMAS
NGAGLIK 2 YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Mencapai Derajat Sarjana S1
Program Studi Informatika



disusun oleh

Eko Kurnia Setya Gunawan

12.11.5913

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN LAYANAN
MASYARAKAT PADA PUSKESMAS NGAGLIK 2 YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Eko Kurnia Setya Gunawan

12.11.5913

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 20 Mei 2019

Dosen Pembimbing,


Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN LAYANAN
MASYARAKAT PADA PUSKESMAS NGAGLIK 2 YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Eko Kurnia Setya Gunawan

12.11.5913

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Mei 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Robert Marco, M.T.
NIK. 190302228

Ike Verawati, M.Kom
NIK. 190302237

Mei P.Kurniawan, M. Kom
NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 April 2019

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, 20 Mei 2019



Eko Kurnia Setya Gunawan
NIM. 12.11.5913

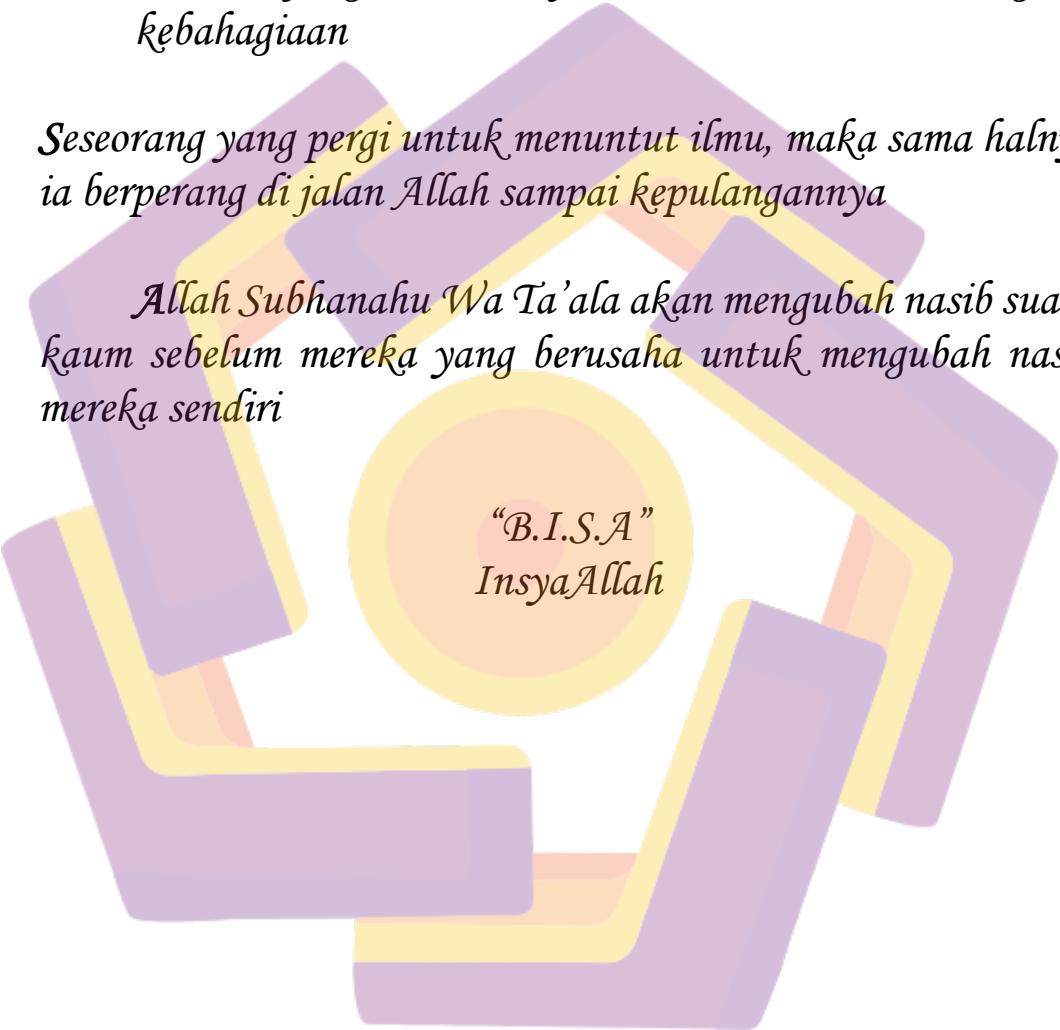
MOTTO

Berusaha dan berdo'a adalah kunci dari sebuah kesuksesan

Ilmu yang bermanfaat akan mendatangkan kebahagiaan

Seseorang yang pergi untuk menuntut ilmu, maka sama halnya ia berperang di jalan Allah sampai kepulangannya

Allah Subhanahu Wa Ta'ala akan mengubah nasib suatu kaum sebelum mereka yang berusaha untuk mengubah nasib mereka sendiri



*"B.I.S.A"
Insya Allah*

PERSEMBAHAN



Puji syukur Alhamdulillah tidak lupa saya panjatkan kepada-Nya. Dia yang berkuasa atas segalanya dan Dia pula yang menentukan segalanya. Dengan rasa syukur yang mendalam skripsi ini kupersembahkan kepada :

1. Kedua Orangtuaku tercinta Ayahanda Gunawan dan Ibunda Sutiah yang telah berjasa dan dengan doanya selalu mengiringi langkahku, memberikan motivasi baik moril maupun material. Semoga Allah swt melindungi dan memberikan syurga kepada keduanya;
2. Kedua Mertuaku tercinta Ayahanda H. Mujayin, SE, M.Si dan Ibunda Hj. Sunarni yang telah memberikan saya support untuk terus dapat menyelesaikan skripsi;
3. Kepada Istriku tercinta Intan Deby Jayaningsih dan Anakku tercinta Maghfirah Althafunisa yang tiada hentinya memberiku support dan doa;
4. Sahabat yang selalu memberi saran dan bantuan kepada saya selama kuliah maupun selama mengerjakan skripsi ini;
5. Teman-teman S1-TI-03 angkatan 2012 Universitas AMIKOM Yogyakarta kalian selalu di hati dan akan selamanya di hati;
6. Puskesmas Ngaglik 2 Yogyakarta yang telah memberikan inspirasi dan semangat berbagi dalam karya;

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala kuasa dan nikmat yang telah dilimpahkan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat Pada Puskesmas Ngaglik 2 Yogyakarta”. Selain merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana S-1 pada Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta, skripsi ini merupakan wujud aplikasi dari pengetahuan yang penulis peroleh selama mengikuti perkuliahan. Penulis mencoba merancang dan membuat iklan layanan masyarakat sebagai bentuk pengabdian penulis untuk memberikan hasanah dan manfaat kepada Puskesmas Ngaglik 2 dan masyarakat.

Penulis menyadari bahwa selesainya penulisan skripsi ini tidak terlepas dari peran banyak pihak yang senantiasa membantu dan mendukung penulis. Oleh karena itu penghargaan dan ucapan rasa terima kasih yang tak terhingga penulis sampaikan kepada Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Selanjutnya ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada ;

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta;
2. Bapak/ibu selaku dosen penguji, yang telah banyak memberikan masukan yang berarti demi penyempurnaan skripsi ini;

3. Bapak/Ibu dosen, staff dan karyawan Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bantuan yang bermanfaat;
4. Puskesmas Ngaglik 2 Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian;
5. Seluruh rekan satu angkatan yang telah bersama-sama senasib dan sepenanggungan dalam rasa kekeluargaan menjalani pendidikan ini;
6. Teman dan sahabat dimanapun berada yang selalu memberikan semangat;
7. Keluarga tercinta istri dan anakku yang telah memberikan inspirasi dalam menjalankan kehidupan;
8. Orang tua tercinta 'Ayahanda Gunawan dan Ibunda Sutiah yang tiada pernah lelah memberikan do'a dan cintanya.

Yogyakarta, 20 Mei 2019

Penulis,

Eko Kurnia Setya Gunawan

DAFTAR ISI

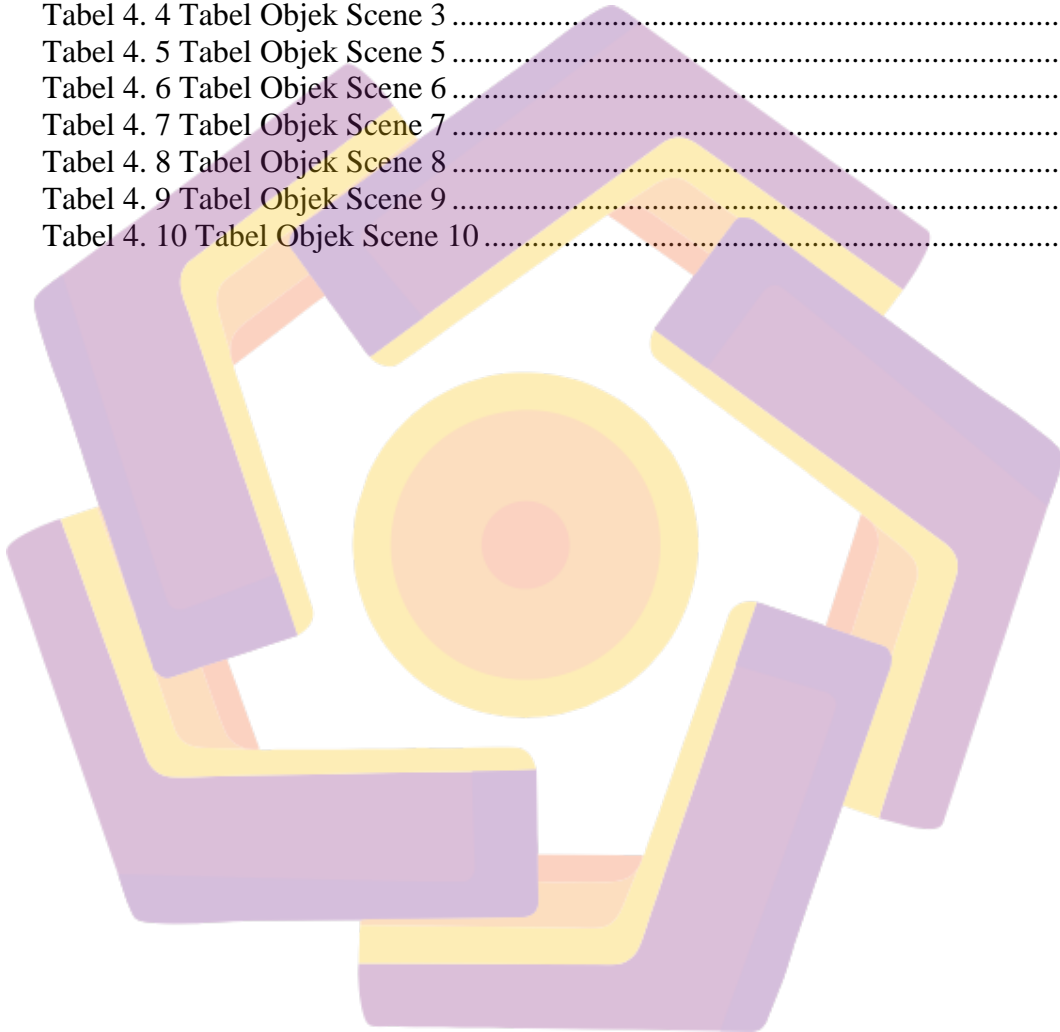
JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vii
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud Penelitian.....	3
1.5 Tujuan Penelitian.....	3
1.6 Manfaat Penelitian.....	4
1.7 Metode Penelitian.....	5
1.8 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Multimedia.....	9
2.2.1 Sejarah Multimedia.....	9
2.2.2 Pengertian Multimedia.....	10
2.2.3 Elemen-Elemen Multimedia.....	11
2.2.4 Resolusi Video Pada Multimedia.....	13
2.3 Iklan.....	14

2.3.1	Pengertian Iklan	14
2.3.2	Tujuan Iklan.....	15
2.3.3	Manfaat Iklan.....	17
2.3.4	Jenis-Jenis Iklan.....	17
2.4	Motion Graphic	20
2.4.1	Pengertian Motion Graphic.....	21
2.4.2	Sejarah Motion Graphic.....	21
2.4.3	Prinsip Dalam Motion Graphic.....	22
2.5	Tahapan Dalam Membuat Iklan	26
2.5.1	Tahap Pra Produksi.....	26
2.5.2	Tahap Produksi	27
2.5.3	Tahap Pasca Produksi	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		28
3.1	Tinjauan Umum.....	28
3.1.1	Profil Puskesmas Ngaglik 2 Sleman Yogyakarta	28
3.1.2	Visi dan Misi Puskesmas Ngaglik 2 Sleman Yogyakarta	29
3.1.3	Tujuan Puskesmas Ngaglik 2 Sleman Yogyakarta.....	30
3.1.4	Sasaran Puskesmas Ngaglik 2 Sleman Yogyakarta.....	30
3.1.5	Tata Nilai Puskesmas Ngaglik 2 Sleman Yogyakarta.....	30
3.2	Analisis.....	31
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	31
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	32
3.3	Perancangan	35
3.3.1	Tema atau Topik.....	35
3.3.2	Survey dan Riset.....	35
3.3.3	Analisis Data.....	36
3.3.4	Narasi.....	36
3.3.5	Storyboard.....	39
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		45
4.1	Data yang diperlukan untuk Perancangan dan Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat Pada Puskesmas Ngaglik 2 Sleman Yogyakarta	47
4.1.1	Puskesmas Ngaglik 2 Sleman Yogyakarta	47
4.1.2	Dokter Spesialis TBC (Pakar Kesehatan).....	48
4.1.3	Hardware.....	49

4.1.4	Software.....	49
4.1.5	Brainware.....	50
4.2	Analisis pengolahan data dan software yang digunakan dalam Perancangan dan Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat Pada Puskesmas Ngaglik 2 Sleman Yogyakarta	50
4.3	Pra Produksi Iklan Layanan Masyarakat Pada Puskesmas Ngaglik 2 Sleman Yogyakarta.....	51
4.3.1	Konsep Iklan Layanan Masyarakat Pada Puskesmas Ngaglik 2 Sleman Yogyakarta.....	51
4.3.2	Narasi Iklan Layanan Masyarakat Pada Puskesmas Ngaglik 2 Sleman Yogyakarta.....	52
4.3.3	Karakter Iklan Layanan Masyarakat Pada Puskesmas Ngaglik 2 Sleman Yogyakarta.....	52
4.3.4	Objek Gambar Iklan Layanan Masyarakat Pada Puskesmas Ngaglik 2 Sleman Yogyakarta.....	53
4.3.5	<i>Storyboard</i> Iklan Layanan Masyarakat Pada Puskesmas Ngaglik 2 Sleman Yogyakarta.....	59
4.4	Produksi Iklan Layanan Masyarakat Pada Puskesmas Ngaglik 2 Sleman Yogyakarta.....	59
4.4.1	Desain Gambar Vektor Ilustrasi Iklan Layanan Masyarakat Pada Puskesmas Ngaglik 2 Sleman Yogyakarta.....	59
4.4.2	Record Audio atau Dubbing Iklan Layanan Masyarakat Pada Puskesmas Ngaglik 2 Sleman Yogyakarta.....	63
4.5	Paska Produksi Iklan Layanan Masyarakat Pada Puskesmas Ngaglik 2 Sleman Yogyakarta.....	65
4.5.1	Compositing dan Editing Adobe After Effect CS4.....	65
4.5.2	Composition, Editing dan Rendering Adobe Premiere CS6.....	85
4.5.3	Editing Video Pada Adobe Premire CS6.....	87
4.5.4	Rendering Adobe Premiere CS6.....	88
BAB V	PENUTUP	90
5.1	Kesimpulan.....	90
DAFTAR	PUSTAKA	91

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel Kebutuhan Hardware	32
Tabel 3. 2 Tabel Kebutuhan <i>Software</i>	33
Tabel 3. 3 <i>Story Board</i>	39
Tabel 4. 1 Tabel Karakter	52
Tabel 4. 2 Tabel Objek Scene 1	54
Tabel 4. 3 Tabel Objek Scene 2	54
Tabel 4. 4 Tabel Objek Scene 3	55
Tabel 4. 5 Tabel Objek Scene 5	56
Tabel 4. 6 Tabel Objek Scene 6	56
Tabel 4. 7 Tabel Objek Scene 7	57
Tabel 4. 8 Tabel Objek Scene 8	57
Tabel 4. 9 Tabel Objek Scene 9	58
Tabel 4. 10 Tabel Objek Scene 10	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Lima elemen multimedia	11
Gambar 1.2 Animasi <i>layer</i>	13
Gambar 2.1 Contoh iklan indomie	18
Gambar 2.2 Contoh iklan pencegahan	18
Gambar 2.3 Contoh iklan reklame	20
Gambar 2.4 Contoh <i>motion graphics</i>	21
Gambar 2.5 Contoh <i>gathering, dispersion, exclusion dan chunking</i>	23
Gambar 2.6 Contoh <i>flow</i>	24
Gambar 2.7 Contoh <i>transition</i>	25
Gambar 4.1 Teknik dasar menggunakan <i>Pen Tool</i>	59
Gambar 4.2 Contoh <i>Tab File</i>	60
Gambar 4.3 Contoh gambar membuat dokumen baru pada <i>Adobe Illustrator CC 2014</i>	61
Gambar 4.4 Contoh membuat gambar dari <i>pen tool</i> menggunakan <i>stroke 1pt.</i> ...	61
Gambar 4.5 Contoh gambar memberi warna <i>eyedropper tool</i> atau <i>color picker</i> pada <i>Adobe Illustrator CC 2014</i>	62
Gambar 4.6 Contoh menyimpan (<i>save</i>) karakter atau objek pada <i>Adobe Illustrator CC 2014</i>	63
Gambar 4.7 Contoh gambar pengaturan awal pada proses <i>editing</i> di <i>Audacity</i> ...	63
Gambar 4.8 Proses <i>recording</i> dan <i>editing</i> di <i>Audacity</i>	64
Gambar 4.9 <i>Composition setting</i> Pada <i>Adobe After Effect CS4</i>	66
Gambar 4.10 Gambar Mengimport file.ai kedalam <i>composition</i> Pada <i>Adobe After Effect CS4</i>	66
Gambar 4.11 Gambar dari <i>scene 1</i>	67
Gambar 4.12 Gambar Transisi dari <i>Scene 1</i>	68
Gambar 4.13 Gambar <i>Scene 1 "Tahukah Kamu?"</i>	68
Gambar 4.14 Gambar <i>Effect Position</i> dan <i>Keyframe</i> pada <i>Adobe After Effect CS4</i>	69
Gambar 4.15 Gambar <i>Effect Easy Ease</i> pada <i>Adobe After Effect CS4</i>	69
Gambar 4.16 Gambar Memilih <i>Type Tool</i> Pada <i>Adobe After Effect</i>	70
Gambar 4.17 Gambar Cara Membuat Animasi <i>Text</i>	70
Gambar 4.18 Gambar Efek <i>Position</i> Pada <i>Text</i> dan <i>Trim Path</i>	71
Gambar 4.19 <i>Effect Rotation</i> Pada Data	72
Gambar 4.20 <i>Effect Opacity</i> Pada Data	73
Gambar 4.21 Gambar <i>Rectangle Tool</i> dan Membuat Objek Segi Empat	74
Gambar 4.22 Mengatur <i>Keyframe Start and End</i> dan <i>Stroke</i> Pada <i>Shape 1</i>	74
Gambar 4.23 Menambahkan <i>Effect Trim Path</i>	75
Gambar 4.24 Membuat 12 <i>Copy</i> Sama Rata	75
Gambar 4.25 Mengatur <i>Graph Editor</i> Pada <i>Effect Kembang Api</i>	76
Gambar 4.26 Efek <i>Position</i> Pada <i>Scene 3</i>	77
Gambar 4.27 Efek Logo Puskesmas	77
Gambar 4.28 Gambar <i>Scene 4</i>	78

Gambar 4.29 Gambar Scene 4 Efek <i>Reveal Text</i>	78
Gambar 4.30 Gambar <i>Keyframe Scene 5</i>	79
Gambar 4.31 Gambar <i>Scene 5</i>	79
Gambar 4.32 Gambar Effect Kembang Api Pada Angka 1 Scene 5.....	79
Gambar 4.33 Gambar <i>Keyframe Scene 6</i>	80
Gambar 4.34 Gambar <i>Scene 6</i>	80
Gambar 4.35 Gambar <i>Effect</i> Kembang Api Pada Angka 2 <i>Scene 6</i>	80
Gambar 4.36 Gambar <i>Keyframe Scene 7</i>	81
Gambar 4.37 Gambar <i>Scene 7</i>	81
Gambar 4.38 Gambar <i>Effect</i> Kembang Api Pada Angka 3 <i>Scene 7</i>	82
Gambar 4.39 Gambar <i>Keyframe Scene 8</i>	82
Gambar 4.40 Gambar <i>Scene 8</i>	83
Gambar 4.41 Gambar <i>Effect</i> Kembang Api Pada Angka 4 <i>Scene 8</i>	83
Gambar 4.42 Gambar <i>Keyframe Scene 9</i>	84
Gambar 4.43 Gambar <i>Scene 9</i>	84
Gambar 4.44 Gambar <i>Effect</i> Kembang Api Pada Angka 5 <i>Scene 9</i>	84
Gambar 4.45 Gambar <i>Closing Scene 10</i>	85
Gambar 4.46 Gambar <i>Keyframe Closing Scene 10</i>	85
Gambar 4.47 Membuat Project Baru Di Adobe Premier CS6	87
Gambar 4.48 Gambar <i>Import Objek Ke Adobe Premier CS6</i>	88
Gambar 4.49 Gambar File Yang Akan Di Import	89
Gambar 4.50 <i>Editing pada Adobe Premiere CC</i>	89
Gambar 4.51 <i>Langkah Export Media Pada Adobe Premiere CC</i>	89
Gambar 4.52 Gambar Memilih Format Video.....	89
Gambar 4.53 Proses Tahapan Akhir <i>Rendering</i>	89

INTISARI

Iklan adalah suatu bentuk komunikasi tentang barang atau jasa yang dibuat produsen yang disampaikan melalui media cetak, suara maupun elektronik sehingga dapat menarik perhatian *audiens* (penonton).

Puskesmas Ngaglik 2 Sleman Yogyakarta adalah sebuah instansi pemerintah yang berada di Yogyakarta yang bergerak dibidang kesehatan dan juga masyarakat. Puskesmas Ngaglik 2 Sleman Yogyakarta juga memiliki tujuan untuk meningkatkan derajat kesehatan, akses maupun cangkupan pelayanan kesehatan masyarakat, meningkatkan kerjasama lintas program dan lintas sektor dalam bidang masyarakat, meningkatkan sarana dan prasarana sesuai standar dan meningkatkan pengembangan sistem informasi dalam bidang masyarakat.

Penelitian ini dibuat untuk membuat iklan layanan masyarakat yang berfungsi sebagai salah satu media promosi atau iklan tentang pencegahan bakteri tbc yang dimana agar masyarakat lebih mengerti tentang bahaya dari bakteri tbc.

Kata Kunci : iklan, puskesmas, puskesmas ngaglik 2 sleman yogyakarta.

ABSTRACT

Advertising is a form of communication about goods or services made by producers that are delivered through print, voice and electronic media so that they can attract the attention of the audience (audience).

Ngaglik 2 Health Center Sleman Yogyakarta is a government agency located in Yogyakarta that is engaged in health and also the community. Ngaglik 2 Health Center Sleman Yogyakarta also has a goal to improve health status, access and support public health services, improve cross-program cooperation and across sectors in the community, improve facilities and infrastructure according to standards and improve the development of information systems in the community.

This research was made to make public service advertisements that function as one of the promotional media or advertisements about the prevention of tuberculosis bacteria which in order for the public to understand more about the dangers of TB bacteria.

Keywords: advertising, puskesmas, puskesmas ngaglik 2 sleman yogyakarta.

