

**DESAIN VIDEO IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG  
KEBERSIHAN LINGKUNGAN MENGGUNAKAN TEKNIK  
MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Zulfikar Romadhona Adiputra**

**12.11.6544**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**DESAIN VIDEO IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG  
KEBERSIHAN LINGKUNGAN MENGGUNAKAN TEKNIK  
MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Zulfikar Romadhona Adiputra**

**12.11.6544**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**DESAIN VIDEO IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG  
KEBERSIHAN LINGKUNGAN MENGGUNAKAN TEKNIK  
MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI**

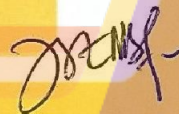
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Zulfikar Romadhona Adiputra**

**12.11.6544**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 1 April 2019

**Dosen Pembimbing,**



**Yuli Astuti, M.Kom**  
**NIK. 190302146**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**DESAIN VIDEO IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG  
KEBERSIHAN LINGKUNGAN MENGGUNAKAN TEKNIK  
MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Zulfikar Romadhona Adiputra**

**12.11.6544**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 Desember 2016

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Yuli Astuti, M.Kom**  
NIK. 190302146



**Anggit Dwi Hartanto, M.kom**  
NIK. 190302163



**Amir F sofyan, ST, M.kom**  
NIK. 190302047



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 1 April 2019

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



## 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.

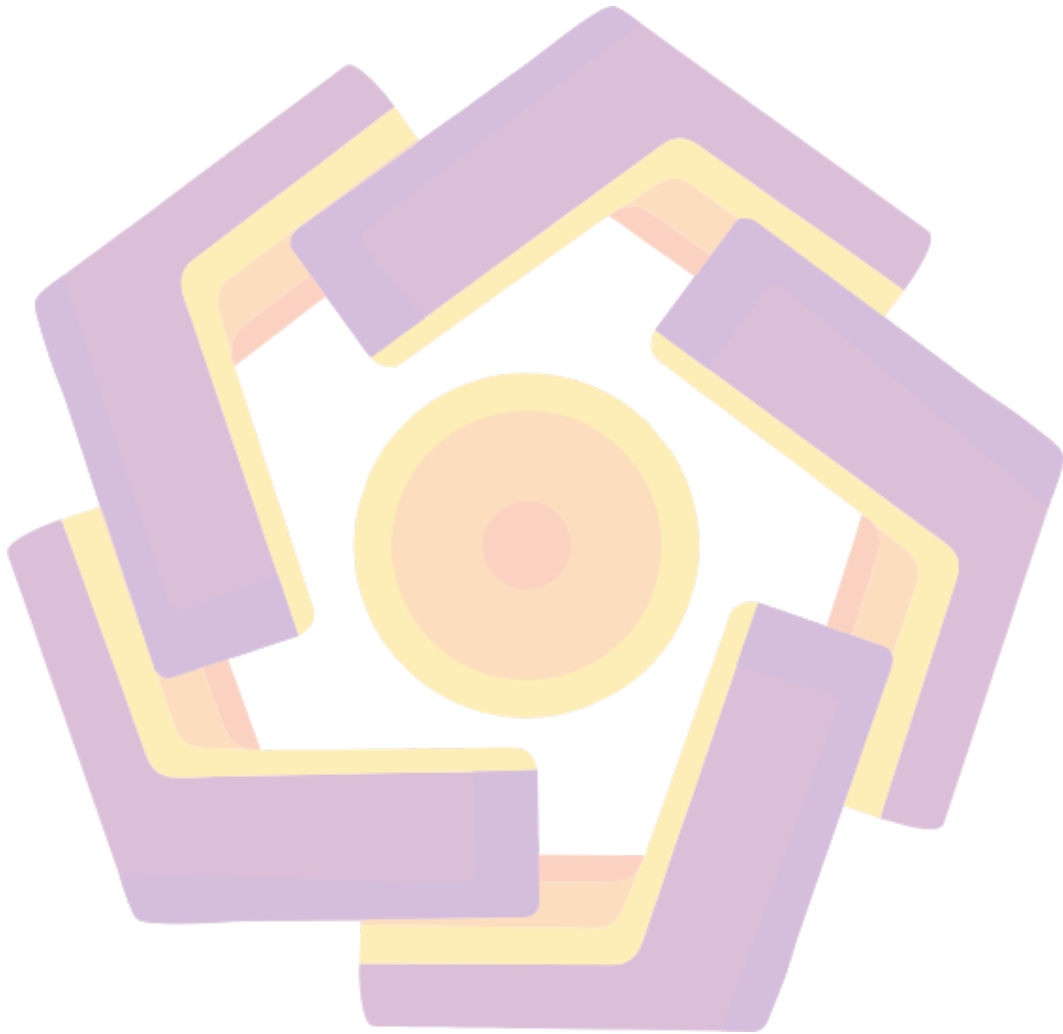
Yogyakarta, 1 April 2019



Nama Zulfikar Romadhona Adiputra  
NIM. 12.11.6544

## MOTTO

*“Why do we fall ? So we can lern to pick ourselves back up” ~ Alfred*



## PERSEMBAHAN

Pertama, saya ingin mengucapkan syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT yang memberikan limpahan rahmat, hidayah serta karunianya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

Kemudian, Saya juga ingin mempersembahkan skripsi ini kepada kedua Orangtua saya Ayah saya Adi Susetyo dan Ibunda saya Sripurwati yang tidak pernah berhenti untuk mensupport, mengingatkan serta mendoakan agar skripsi ini segera selesai.

Saya juga berterimakasih kepada Almater saya UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta khususnya Jurusan Informatika dan semua civitas akademika yang sudah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Saya juga sangat berterima kasih kepada Ibu Yuli Astuti yang sudah memberikan kesabarannya, saran, serta bimbingannya dalam pengerjaan skripsi ini.

Saya juga berterimakasih kepada seluruh teman-teman saya yang telah banyak sekali mensupport : Ilham Hamali, Chanifudin, Barkah Nurohman, Azis Nursasono, Tyar, Hamsari, Ody, Muhamad Fahrul Setiyo Utomo, Ardi Setiyansah Dhimas Adi Satria, Siska Febriani, Fitrah Hidayat, Rahmat Yani Hidayat, Eko Prabowo , Eko Nur Arif Iswanto, Hutomo Panji, Adit, Gangga Gumpita Ganesawaara, Bimo Prakoso, Dwi Winarno, Fx Toro, Arifin, Febrian Cahyo Purnomo, Ita Rahmatiah Mustamin, Suryaningsih, Velly Sinarta, Heri, Diaz,

Prastiwi Khunthi, Fariq Adnan, Budi Utomo, Wafa luthfan, Khasris Fachturohman, Fanny Yulianto, Ahmad Irul, Arga Wicaksono, Muhamad Hamdi Samendaya, Kilang Asmara Perdana Putra, Danang Rananto Asatman, Rezza Fachkri, Fheby Pratama, Faturozak, Rizky Pratama, Surya, Achmad Ichsan Fathoni, Ade Aulia Ramadhan, Rio Safutra, Tomy Saputro.

Terimakasih kepada Tamma Wanmufti dan Aisah Purnama Wijayanti yang sudah banyak sekali mensupport dalam menyelesaikan skripsi ini serta memberikan isnpirasi kepada saya.

Saya juga mengucapkan terimakasih banyak kepada pasukan Kost 175: Gito Suseno, Muhsin, Riyan.

Saya juga berterima kasih kepada seluruh keluarga besar S1-TI-12 yang tidak bisa saya ucapkan satu persatu , dan terimakasih juga kepada Maulana Iman Pratama.



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diharapkan.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku Ketua UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan motivasi dan nasihat untuk terus maju.
2. Bapak Sudarmawan, MT, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan saran nam masukan selama masa perkuliahan.
3. Ibu Yuli Astuti, M.kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan bagi peneliti dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya selama masa kuliah.

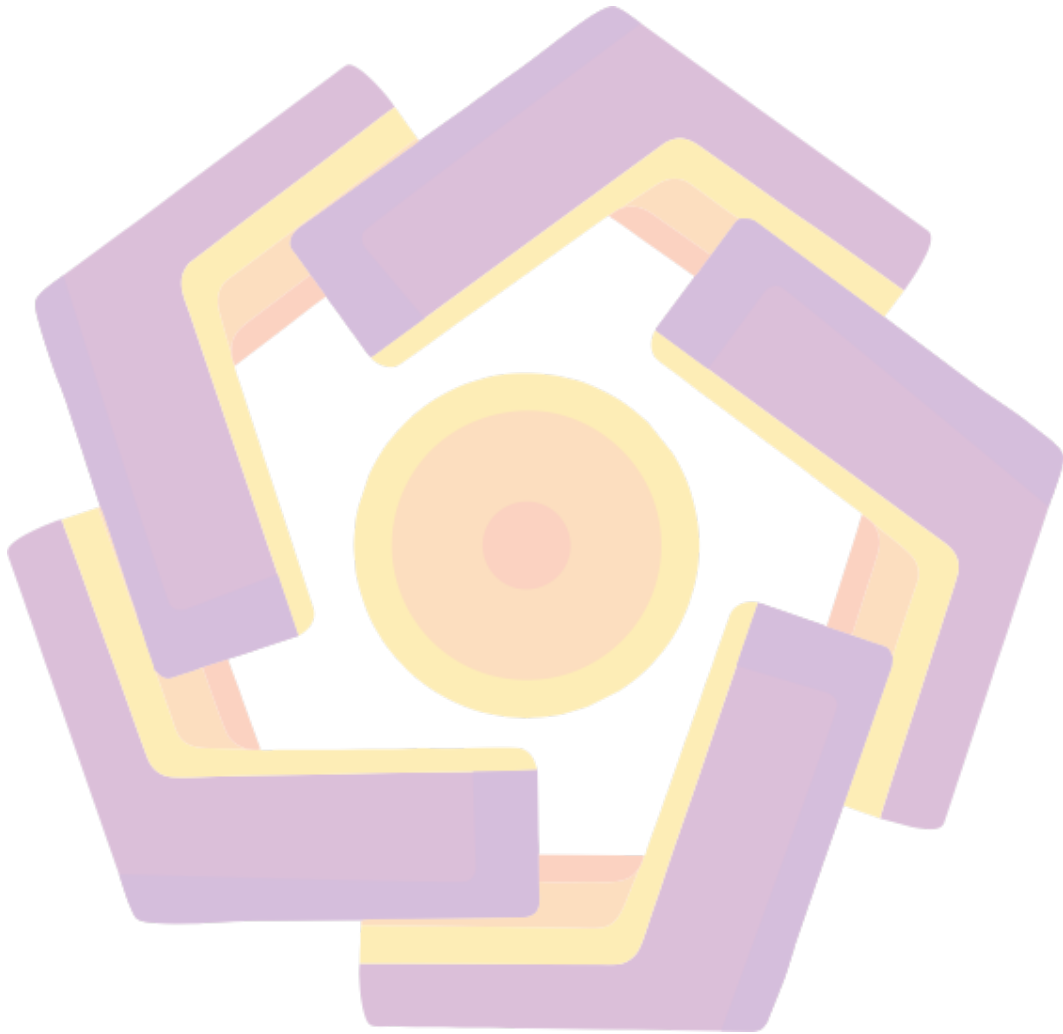
## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI.....	xii
ABSTRAC.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penlelitian.....	5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.5.2 Tahapan Perancangan.....	5
1.5.3 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
2.2 Dasar Teori.....	10
2.2.1 Definisi Iklan.....	10
2.2.2 Jenis Iklan.....	10
2.2.3 Iklan Layanan Masyarakat.....	11
2.3 Pengertian Animasi.....	11

2.3.1 Jenis-Jenis Animasi.....	12
2.3.2 Prinsip Animasi.....	13
2.3.3 Tahapan Pembuatan Animasi.....	25
2.2.4 Software yang Digunakan.....	27
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>25</b>
3.1 Diskripsi Umum.....	25
3.2 Analisis SWOT.....	25
3.3 Analisis Kebutuhan.....	26
3.3.1 Kebutuhan Fungsional.....	26
3.3.2 Kenutuhan Non Fungsional.....	26
3.4 Pra Produksi.....	28
3.4.1 Ide.....	28
3.4.1 Tema.....	28
3.4.2 Logline.....	28
3.4.3 Sinopsis.....	29
3.4.4 Pembuatan Karakter.....	31
3.4.5 Naskah.....	33
3.4.6 Storyboard.....	35
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHSAN.....</b>	<b>38</b>
4.1 Produksi.....	38
4.1.1 Drawing.....	38
4.1.2 Coloring.....	40
4.1.3 Background.....	42
4.1.4 Dubbing.....	46
4.1.5 Sound Editing.....	47
4.2 Pasca Produksi.....	47
4.2.1 Editing.....	47
4.2.2 Rendering.....	61
4.3 Hasil Video.....	62

## DAFTAR TABEL

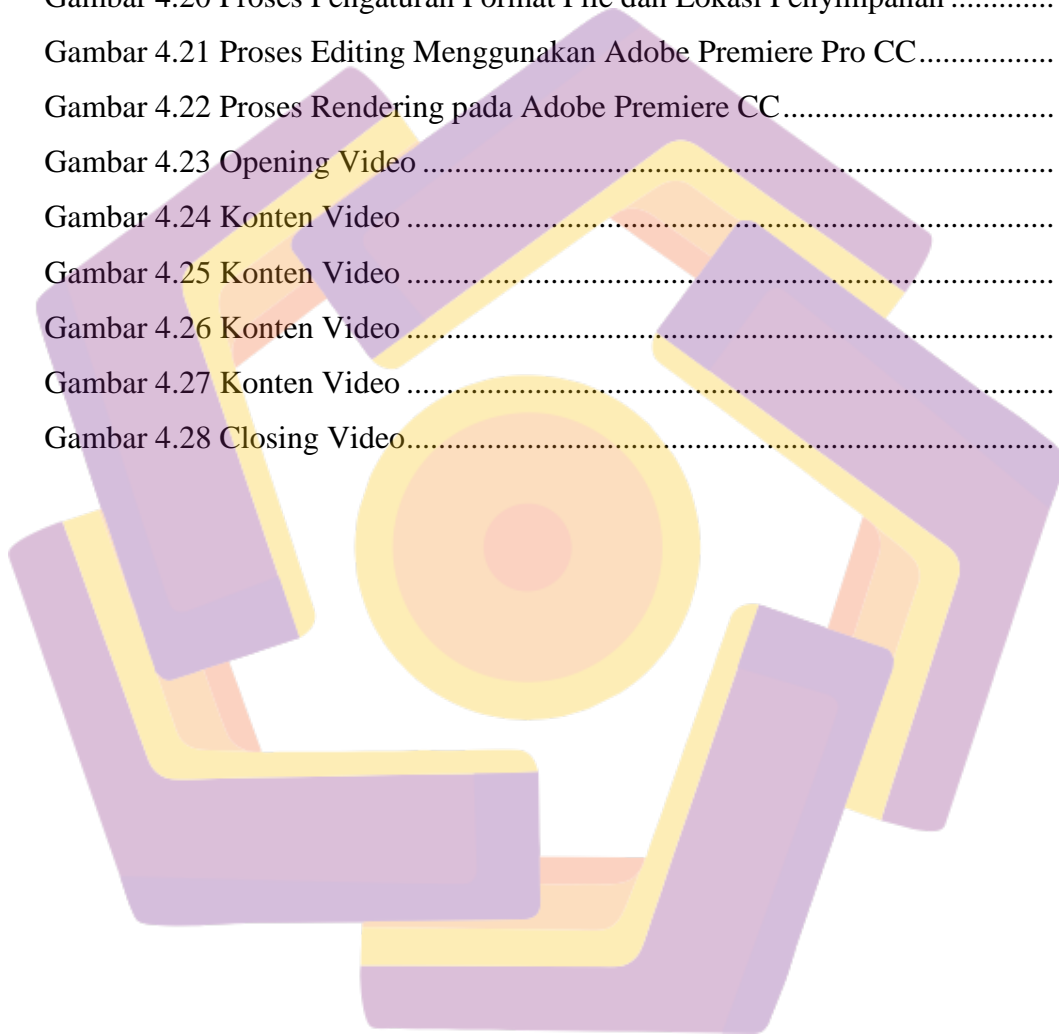
Tabel 3.5	Tabel Storyboard.....	40
-----------	-----------------------	----



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2	Pose to Pose .....	14
Gambar 2.3	Timing .....	15
Gambar 2.4	Stretch and Squash .....	15
Gambar 2.5	Anticipation.....	16
Gambar 2.6	Secondary Action .....	17
Gambar 2.7	Follow through dan overlapping acton .....	18
Gambar 2.8	Slow in and slow out.....	19
Gambar 2.9	Arch.....	20
Gambar 2.10	Exaggeration.....	20
Gambar 2.11	Staging.....	21
Gambar 2.12	Appeal .....	21
Gambar 2.13	Personality.....	22
Gambar 3.1	Rancangan Karakter Anto .....	31
Gambar 3.2	Rancangan Karakter Pak Yusuf .....	32
Gambar 3.3	Rancangan Bu Desi .....	33
Gambar 4.1	Pembuatan Karakter .....	39
Gambar 4.2	Proses Penyimpanan di Adobe Illustrator .....	40
Gambar 4.3	Coloring.....	41
Gambar 4.4	Skesta Background.....	42
Gambar 4.5	Gambar Laptop.....	43
Gambar 4.6	Gambar Sampah.....	44
Gambar 4.7	Gambar Tempat Sampah.....	45
Gambar 4.8	Gambar Pembawa Berita.....	46
Gambar 4.9	Tampilan Lembar Kerja Baru .....	48
Gambar 4.10	Tampilan New Composition .....	49
Gambar 4.11	Tampilan Proses Import As.....	50
Gambar 4.12	Tampilan Proses Composition .....	51
Gambar 4.13	Tampilan Web Download Duik .....	52
Gambar 4.14	Tampilan New Project.....	53

Gambar 4.15 Tampilan Import File .....	54
Gambar 4.16 Tampilan Objek Setelah Diberi Efek Puppet .....	55
Gambar 4.17 Tampilan Puppet Pin Yang Aktif .....	56
Gambar 4.18 Tampilan Duik.Jsk .....	57
Gambar 4.19 Tampilan Awal Adobe Premiere Pro CC .....	58
Gambar 4.20 Proses Pengaturan Format File dan Lokasi Penyimpanan .....	59
Gambar 4.21 Proses Editing Menggunakan Adobe Premiere Pro CC .....	60
Gambar 4.22 Proses Rendering pada Adobe Premiere CC .....	61
Gambar 4.23 Opening Video .....	62
Gambar 4.24 Konten Video .....	63
Gambar 4.25 Konten Video .....	64
Gambar 4.26 Konten Video .....	65
Gambar 4.27 Konten Video .....	66
Gambar 4.28 Closing Video .....	67



## INTISARI

Lingkungan memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap kesehatan dimana pada penelitian ini di latar belakang oleh permasalahan dimana kebiasaan masyarakat yang sering membuang sampah sembarangan, dimana hal ini akan mengakibatkan kerugian bagi masyarakat itu sendiri contohnya sebagai banjir, wabah penyakit, dan lingkungan yang tidak sehat.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa masih kurangnya kesadaran masyarakat akan kebersihan lingkungan itu sendiri. Maka dari itu dibutuhkanlah sebuah media yang berupa video iklan layanan masyarakat yang bertujuan untuk menyadarkan masyarakat betapa pentingnya kesehatan dan dampak yang akan terjadi ketika masyarakat membuang sampah sembarangan dan tidak menjaga lingkungan dengan baik

Video iklan layanan masyarakat ini akan didesain dengan teknik motion graphic dan visual yang menarik menggunakan Adobe After Effect dengan tujuan agar masyarakat lebih mudah dalam memahami maksud dari video iklan layanan masyarakat tersebut serta memberikan motivasi bagi masyarakat untuk saling membantu menjaga kebersihan lingkungan agar tetap bersih dan nyaman untuk ditinggali.

**Kata Kunci:** Iklan layanan masyarakat, Adobe After Effect, Motion Graphic

## **ABSTRACT**

*The environment has a profound influence on health which in this study in the background by the background of problems in which the habits of the people who frequent littering, where this would result in losses for the community itself for example as floods, disease, and an unhealthy environment.*

*From the above it can be concluded that there is still a lack of public awareness of environmental cleanliness itself. Therefore dibutuhkanlah a form of media that video public service announcements that aims to make people aware of how important health and the impact that would occur when masyarakat littering and keep the environment well*

*Video public service announcements will be designed with the technique of motion graphic and visually appealing using Adobe After Effects in order to make people easier to understand the intent of the video public service ads, and provide motivation for people to help each other maintain the cleanliness of the environment to stay clean and comfortable to live.*

**Keyword: Public service announcement, Adobe After Effect, Motion Graphic**