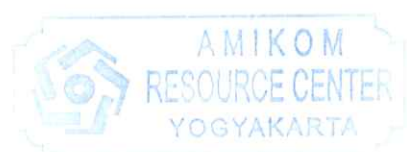


**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG
NARKOBA BERBASIS MOTION GRAPHIC
UNTUK REMAJA**

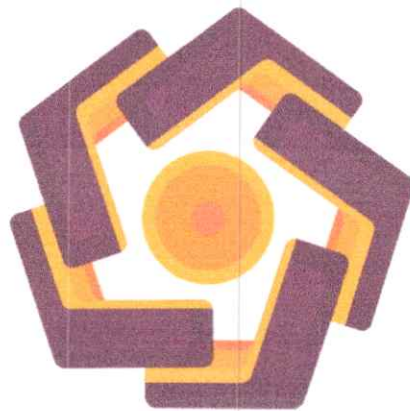


disusun oleh
Stepanus Bagus Hendrik Dwi Atmojo
15.11.9155

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



**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG
NARKOBA BERBASIS MOTION GRAPHIC
UNTUK REMAJA**



disusun oleh
Stepanus Bagus Hendrik Dwi Atmojo
15.11.9155

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG
NARKOBA BERBASIS MOTION GRAPHIC
UNTUK REMAJA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Stepanus Bagus Hendrik Dwi Atmojo

15.11.9155

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 26 september 2018

Dosen Pembimbing,



Kusnawi, S.Kom, M.Eng.
NIK. (190302112)

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG
NARKOBA BERBASIS MOTION GRAPHIC
UNTUK REMAJA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Stepanus Bagus Hendrik Dwi Atmojo
15.11.9155

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 maret 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Kusnawi, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302112

Mei P. Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.
NIK. 190302164

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 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.

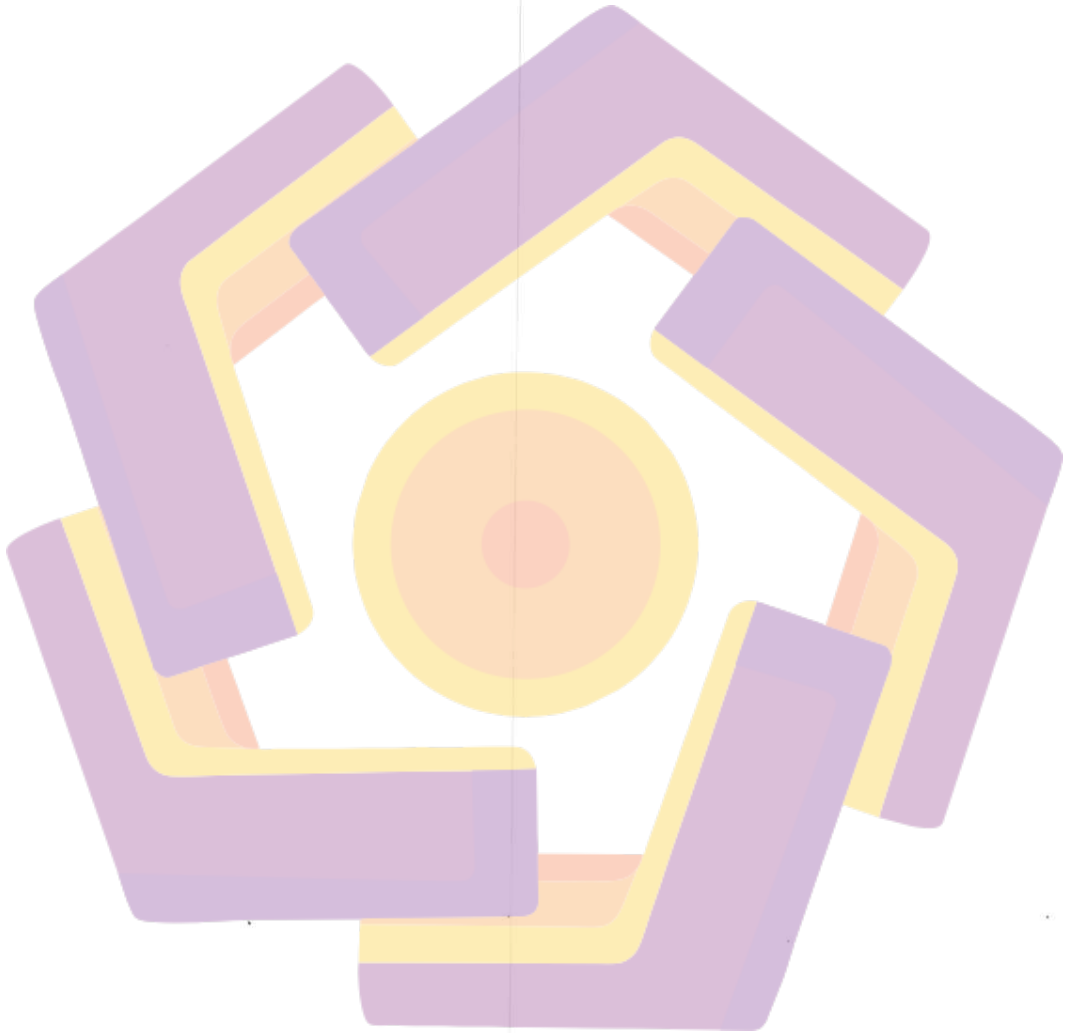
Yogyakarta, 25 maret 2019



Stepanus Bagus Hendrik Dwi Atmojo
NIM. 15.11. 9155

MOTTO

“Selalu berusaha walaupun kegagalan senantiasa menghantui.”



PERSEMBAHAN

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan YME atas anugrah dan kemudahan yang telah diberikan, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya tercinta, Bapak Mateus Hariyono dan Ibu Suharti. Serta kakak dan adik tersayang, serta dukungan dan doa yang selalu dipanjatkan. Terimakasih atas perjuangan yang diberikan, mungkin sedikit bagian yang membuat mereka bangga.
2. Seluruh keluarga besar Trah Trimo Diharjo yang telah memberikan motivasi dan semangat kepada saya untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak dosen pembimbing terbaik saya, terimakasih bapak Kusnawi karena telah memberikan arahan dan masukan untuk skripsi saya. Beliau juga selalu berbaik hati kepada saya dan semua anak didik beliau.
4. Teman-teman kelas 15.S1.IF.10 tercinta, terimakasih telah memberikan keceriaan dan terimakasih untuk suka duka nya selama tiga tahun ini.
5. Teman-teman satu kontrakan terimakasih sudah memberikan semangat untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Segenap teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih banyak karena sudah memberikan do'a dan dukungan kepada saya.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan YME yang telah memberikan nikmat dan karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul “PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG NARKOBA BERBASIS MOTION GRAPHIC UNTUK REMAJA” ini dapat diselesaikan dengan baik dan sesuai dengan waktu yang diharapkan. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan pada Strata 1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis telah menerima banyak bantuan, bimbingan serta dukungan yang sangat bermanfaat dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Kusnawi, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing dari penulis yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memotivasi selama proses pembuatan skripsi.
4. Bapak dan ibu dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama perkuliahan.
5. Bapak, ibu, kakak dan adik saya yang telah memberikan dukungan dan do'a kepada penulis.
6. Teman-teman yang telah memberikan dukungan, do'a serta bantuan dalam mengerjakan skripsi.
7. Terimakasih juga kepada semua pihak yang sudah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Pada akhir kata, penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Karenan itu, penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan saran dan kritik yang bersifat membangun untuk kesempurnaan skripsi ini serta semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 25 maret 2019



Stepanus Bagus Hendrik Dwi Atmojo
NIM. 15.11. 9155

DAFTAR ISI

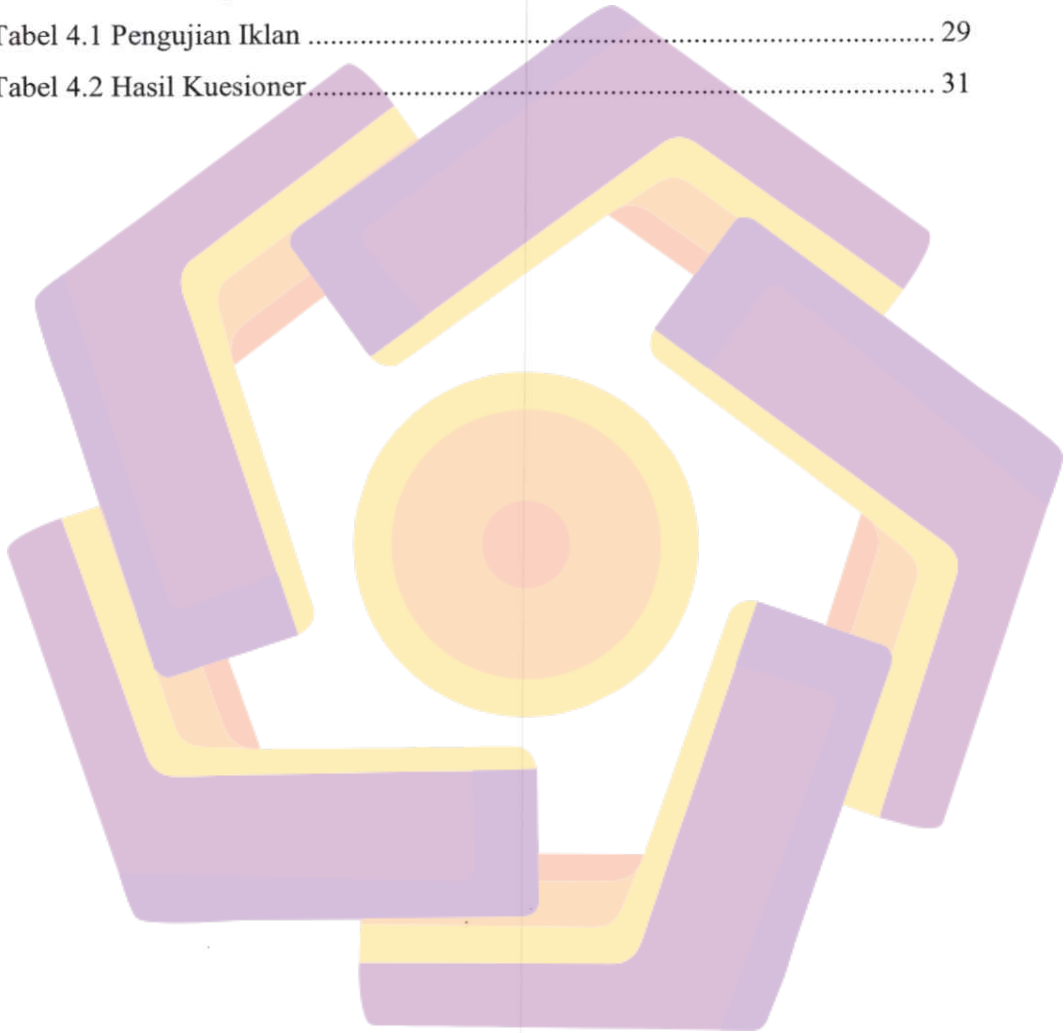
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Metode Studi Pustaka.....	3
1.6.3 Metode Perancangan.....	3
1.7 Sistematika Penlisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Dasar Teori.....	8
2.2.1 Narkoba.....	8
2.2.1.1 Jenis-jenis Narkoba	8

2.2.2	Multimedia	10
2.2.2.1	Komponen Multimedia.....	10
2.2.3	Motion Graphic	11
2.2.3.1	Tahap Pembuatan Motion Graphic.....	12
2.2.4	Iklan Layanan Masyarakat	13
2.2.4.1	Tujuan Iklan Layanan Masyarakat.....	14
2.2.4.2	Manfaat Iklan Layanan Masyarakat.....	14
2.3	Metode Analisis.....	15
2.4	Langkah-langkah Produksi.....	15
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		17
3.1.	Analisis Masalah	17
3.1.1.	Identifikasi Masalah	17
3.1.2.	Analisis SWOT	17
3.2.	Solusi yang Diberikan	19
3.3.	Analisis Kebutuhan Sistem	19
3.3.1.	Kebutuhan Fungsional.....	19
3.3.2.	Kebutuhan Non Fungsional.....	20
3.3.2.1.	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	20
3.3.2.2.	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	20
3.3.2.3.	Kebutuhan Pengguna (Brainware).....	20
3.4.	Perancangan Iklan Layanan Masyarakat.....	20
3.4.1.	Perancangan Ide	21
3.4.2.	Perancangan Konsep	21
3.4.3.	Pembuatan Icon.....	21
3.4.4.	Pembuatan Background.....	22
3.4.5.	Perancangan Storyboard.....	22
3.4.6.	Perancangan Naskah	24

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	25
4.1. Produksi Iklan	25
4.1.1. Manajemen File.....	25
4.1.2. Penganimasian.....	25
4.1.3. Import Audio.....	27
4.1.4. Rendering	27
4.2. Pengujian Iklan.....	28
4.3. Pascaproduksi Iklan.....	30
4.4. Kuesioner	30
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	32
5.1. Kesimpulan.....	32
5.2. Saran.....	32
DAFTAR PUSTAKA	33
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan dan Persamaan.....	7
Tabel 3.1 Analisis SWOT	18
Tabel 3.2 Perancangan Naskah	24
Tabel 4.1 Pengujian Iklan	29
Tabel 4.2 Hasil Kuesioner.....	31



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Ikon Jenis Narkoba.....	21
Gambar 3.2 Background.....	22
Gambar 3.3 Storyboard Intro.....	22
Gambar 3.4 Storyboard Pengertian Narkoba.....	23
Gambar 3.5 Storyboard Jenis Narkoba.....	23
Gambar 3.6 Storyboard Dampak Narkoba.....	23
Gambar 4.1 Manajemen File.....	25
Gambar 4.2 Penganimasian.....	26
Gambar 4.3 Import Audio.....	27
Gambar 4.4 Rendering.....	28
Gambar 4.5 Publikasi Iklan.....	30

INTISARI

Narkoba merupakan bahan atau obat-obatan yang berbahaya apabila disalahgunakan. Narkoba saat ini sudah menjadi masalah yang serius dan membawa Indonesia dalam keadaan darurat. Jumlah penyalahgunaan untuk usia remaja saat ini juga banyak. Hal ini disebabkan psikologis remaja yang masih belum stabil sehingga mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitarnya. Pengaruh narkoba pada remaja bahkan dapat berakibat lebih fatal karena menghambat perkembangan kepribadiannya.

Perancangan ini bertujuan memberikan informasi kepada masyarakat khususnya remaja tentang jenis narkoba, dampak penyalahgunaan narkoba dan penanganan atau rehabilitasi terhadap penyalahgunaan narkoba. Informasi tersebut dikemas dalam bentuk motion graphic dengan ikon-ikon dan animasi sederhana yang mempermudah remaja untuk menerima pesan secara visual. Perancangan ini menggunakan metode prosedural yang menggariskan langkah-langkah untuk menghasilkan produk.

Metode ini diawali dengan latar belakang, tujuan perancangan, pengumpulan data pustaka, identifikasi data, analisis, perancangan media, proses produksi, dan hasil desain. Dari perancangan ini, dihasilkan media utama berupa “Iklan Layanan Masyarakat tentang Narkoba Berbasis Motion Graphic” yang memberikan informasi tentang narkoba, jenis narkoba, dampak penyalahgunaan narkoba, dan kata motivasi tentang narkoba.

Kata Kunci: Narkoba, Multimedia, Motion Graphic.

ABSTRACT

Drugs are substances or drugs that are dangerous if misused. Today's drugs have become a serious problem and brought Indonesia into an emergency. There is also a large amount of abuse for teenagers. This is due to the psychology of adolescents who are still not stable so that they are easily affected by the surrounding environment. The influence of drugs on adolescents can even have more fatal consequences because it inhibits the development of his personality.

This design aims to provide information to the public, especially teenagers about the types of drugs, the impact of drug abuse and the handling or rehabilitation of drug abusers. The information is packaged in the form of motion graphics with simple icons and animations that make it easier for teens to receive messages visually. This design uses procedural methods that outline the steps to produce a product.

This method begins with the background, design goals, library data collection, data identification, analysis, media design, production processes, and design results. From this design, the main media was produced in the form of "Motion Graphic-Based Public Service Advertisements" that provide information about drugs, types of drugs, the effects of drug abuse, and motivational words about drugs.

Keywords: Drugs, Multimedia, Motion Graphic.

