

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG ALUR  
PEMBUATAN E-KTP DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**



**disusun oleh**

**Novlita Indriyani**

**17.11.1728**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG ALUR  
PEMBUATAN E-KTP DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Novita Indriyani**

**17.11.1728**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

# SKRIPSI

## PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG ALUR PEMBUATAN E-KTP DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Novita Indriyani**

17.11.1728

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 19 November 2020

**Dosen Pembimbing**

**Bernadette M. Kom**

NIK. 190302243

**SKRIPSI**  
**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG ALUR**  
**PEMBUATAN E-KTP DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Novita Indriyani**

17.11.1728

telah dipertahankan di depan Dewan  
Penguji pada tanggal 19 November 2020

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Uvoek Anggoro Saputro, M.Kom**  
NIK. 190302419

**Bernadhed, M.Kom**  
NIK. 190302243

**Mel P Kurniawan, M.Kom**  
NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 19 November 2020

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Krisnawati, S.Si, MT**  
NIK. 190302038

## SURAT 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.

Semua urusan yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 19 November 2020



Neeta Indriyani  
17.11.1728

## MOTTO

“Jika kehidupan tidak dijalani dengan penuh kesungguhan kita akan menjalaninya dengan penuh kelemahan” - (Buku 7 Rahasia Meningkatkan Produktivitas Diri)

“Hidup tak selalu baik, yakinlah kita bisa menjadi yang terbaik”. - (Buku Be Okay)

“Berjalanlah dengan tegak dan mantap. Percaya bahwa kita termasuk kedalam barisan orang hebat.” (Buku Seni Berbicara Asyik Dalam Segala Situasi)

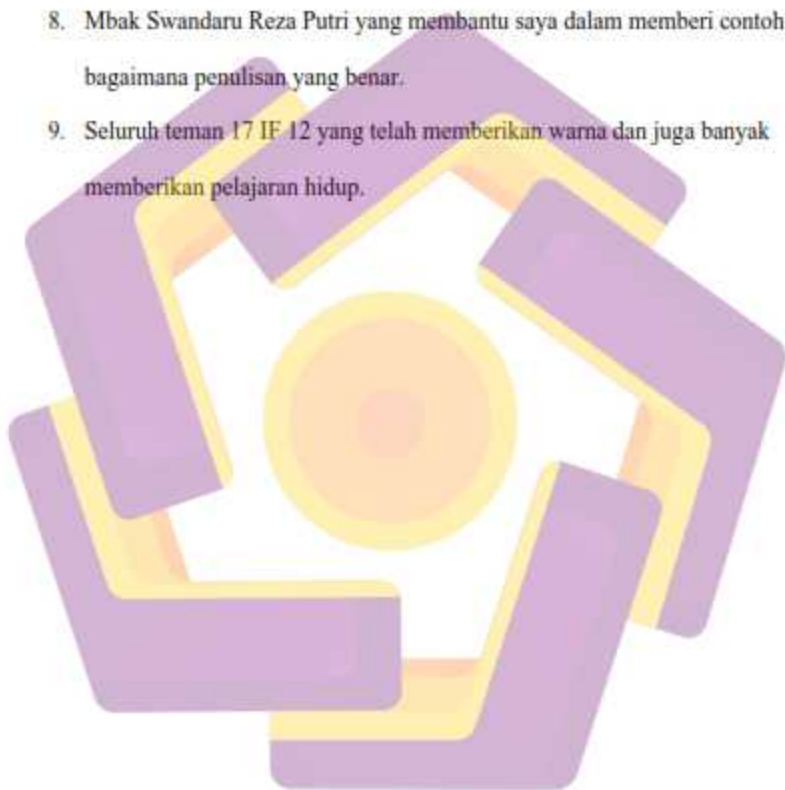


## PERSEMBAHAN

Puji syukur yang tak terhingga saya ucapkan kepada Allah SWT, Tuhan penguasa alam yang telah meridhoi dan mengabulkan segala do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi berjudul **“Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Tentang Alur Pembuatan E-KTP Dengan Teknik Motion Graphic”** sesuai dengan yang diharapkan oleh penulis. Alhamdulillah, dengan rasa bangga dan bahagia penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT karena atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga padaNya sebagai penguasa alam yang mengabulkan segala do'a.
2. Kedua orang tua dan keluarga saya yang selalu mendukung setiap langkah baik yang saya ambil.
3. Bapak Bernadhed, M.Kom selaku dosen pembimbing, terima kasih sudah membimbing dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi. Terima kasih atas segala kesabaran dan ilmu yang diberikan selama ini.
4. Dinas Kependudukan Dan Pencatatan Sipil (DISDUKCAPIL) Kabupaten Klaten dan Kecamatan Kemalang yang telah membantu dalam pengambilan data dan memberi masukan.
5. Ahmad Zuhair Dzulfiqar yang selama ini sangat membantu saya dalam mengerjakan asset skripsi dan selalu meluangkan waktu untuk menemani begadang.

6. Gita cahyani yang membantu dalam perekaman narasi dan memberi dukungan.
7. Dyna Ayu Selviana yang menyediakan makanan dan peralatan seperti printer dll.
8. Mbak Swandaru Reza Putri yang membantu saya dalam memberi contoh bagaimana penulisan yang benar.
9. Seluruh teman 17 IF 12 yang telah memberikan warna dan juga banyak memberikan pelajaran hidup.





## KATA PENGANTAR

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diharapkan. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita pada jalan kebaikan.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu dan Bapak saya yang selalu menyelipkan doa di setiap sujudnya agar penulis dapat menjadi pribadi yang lebih baik dan terus maju.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. , selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Bernadhed, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dengan sepenuh hati.
5. Segenap Dosen dan civitas akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.

6. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 14 Mei 2019

Novita Indriyani

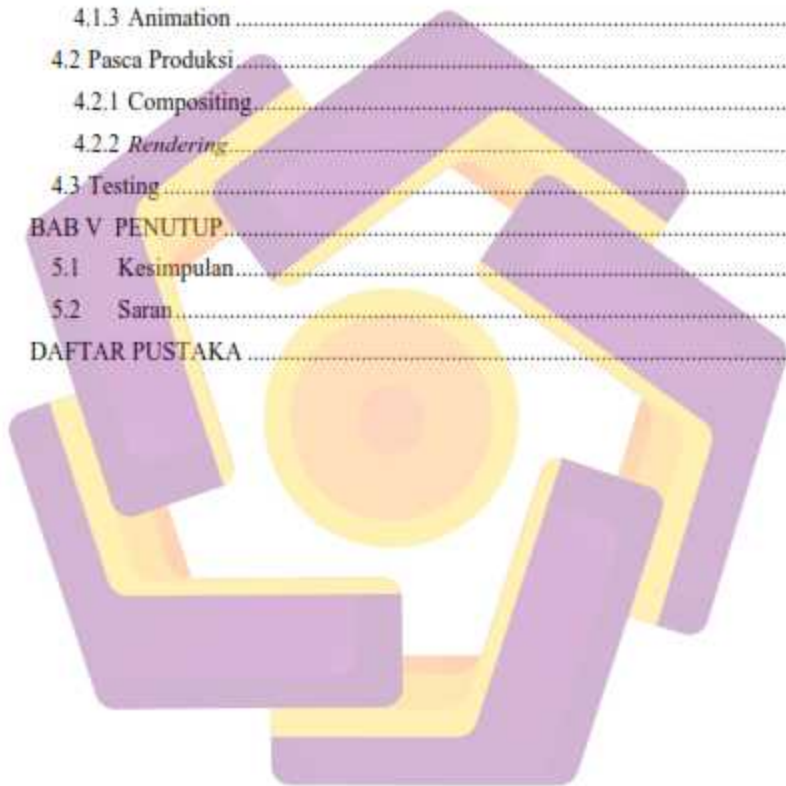
17.11.1728

## DAFTAR ISI

|                                    |       |
|------------------------------------|-------|
| DAFTAR ISI.....                    | xi    |
| DAFTAR TABEL.....                  | xiv   |
| DAFTAR GAMBAR.....                 | xv    |
| DAFTAR LAMPIRAN.....               | xvii  |
| INTISARI.....                      | xviii |
| <i>ABSTRACT</i> .....              | xix   |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....     | 1     |
| 1.1 Latar Belakang Masalah.....    | 1     |
| 1.2 Rumusan Masalah.....           | 2     |
| 1.3 Batasan Masalah.....           | 2     |
| 1.4 Tujuan Penelitian.....         | 3     |
| 1.5 Manfaat Penelitian.....        | 3     |
| 1.6 Metode Penelitian.....         | 3     |
| 1.6.1 Metode Pengumpulan Data..... | 4     |
| 1.6.1.1 Metode Observasi.....      | 4     |
| 1.6.1.2 Metode Wawancara.....      | 5     |
| 1.6.1.3 Metode Kepustakaan.....    | 5     |
| 1.6.1.4 Metode Literatur.....      | 5     |
| 1.6.2 Metode Perancangan.....      | 5     |
| 1.7 Sistem Penulisan.....          | 6     |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI</b> ..... | 8     |
| <b>2.1 Tinjauan Pustaka</b> .....  | 8     |
| <b>2.2 Landasan Teori</b> .....    | 11    |
| 2.2.1 Kebijakan Publik.....        | 11    |
| 2.2.2 Implementasi Kebijakan.....  | 12    |
| 2.2.3 KTP Elektronik.....          | 13    |
| 2.2.4 Multimedia.....              | 14    |
| 2.2.5 Objek-Objek Multimedia.....  | 14    |
| 2.2.5.1 Text.....                  | 14    |
| 2.2.5.2 Grafik.....                | 15    |

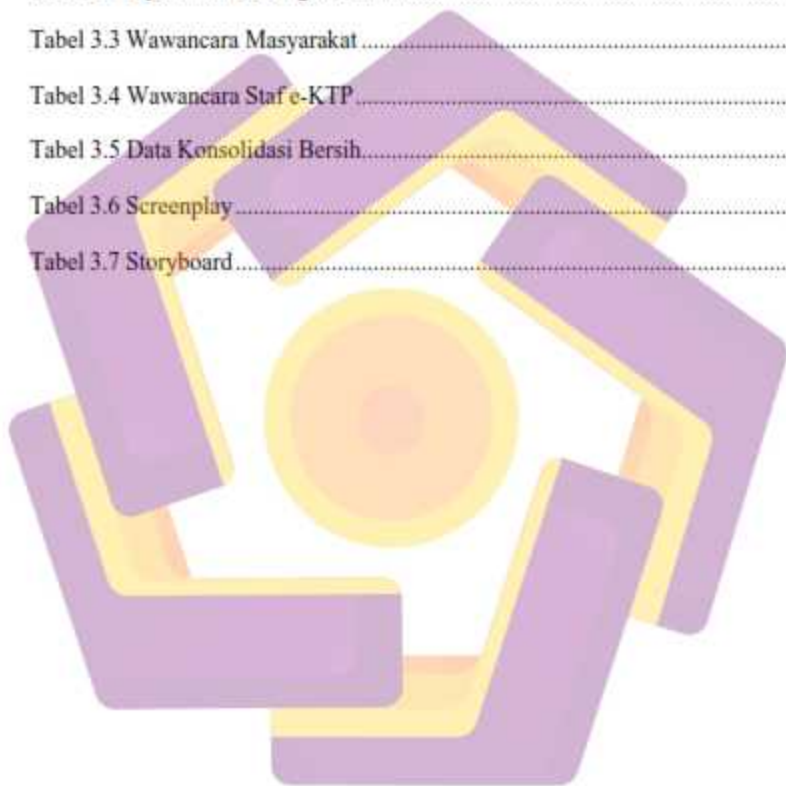
|                |                                       |           |
|----------------|---------------------------------------|-----------|
| 2.2.5.3        | Bunyi .....                           | 16        |
| 2.2.5.4        | Video .....                           | 16        |
| 2.2.5.5        | Animasi .....                         | 17        |
| 2.2.6          | Iklan.....                            | 18        |
| 2.2.7          | Iklan Layanan Masyarakat .....        | 19        |
| 2.2.8          | Tahap Pembuatan Iklan.....            | 20        |
| 2.2.8.1        | Tahap Pra Produksi.....               | 20        |
| 2.2.8.2        | Tahap Produksi.....                   | 22        |
| 2.2.8.3        | Tahap Pasca Produksi.....             | 25        |
| 2.2.9          | Motion Graphic .....                  | 27        |
| 2.2.10         | Animasi .....                         | 28        |
| <b>2.3</b>     | <b>Analisa .....</b>                  | <b>29</b> |
| 2.3.1          | Analisis Kebutuhan Sistem .....       | 29        |
| 2.3.1.1        | Jenis Kebutuhan Sistem.....           | 30        |
| 2.3.1.2        | Kebutuhan Fungsional/ Informasi ..... | 30        |
| 2.3.1.3        | Kebutuhan Non-fungsional .....        | 30        |
| <b>BAB III</b> | <b>METODE PENELITIAN.....</b>         | <b>31</b> |
| 3.1            | Analisa Kebutuhan .....               | 31        |
| 3.1.1          | Kebutuhan Fungsional .....            | 31        |
| 3.1.2          | Kebutuhan Non-Fungsional .....        | 32        |
| 3.1.2.1        | Kebutuhan Perangkat Keras .....       | 32        |
| 3.1.2.2        | Kebutuhan Perangkat Lunak .....       | 32        |
| 3.2            | Pengumpulan Data .....                | 33        |
| 3.2.1          | Observasi.....                        | 33        |
| 3.2.2          | Wawancara.....                        | 40        |
| 3.2.3          | Literasi.....                         | 45        |
| 3.3            | Studi Kelayakan .....                 | 48        |
| 3.3.1          | Kelayakan Teknologi .....             | 48        |
| 3.3.2          | Kelayakan Operasional .....           | 48        |
| 3.3.3          | Kelayakan Ekonomi.....                | 49        |
| 3.3.4          | Kelayakan Hukum.....                  | 49        |
| 3.4            | Perancangan.....                      | 49        |
| 3.4.1          | Kerangka Penelitian .....             | 49        |
| 3.5            | Tahap Pra Produksi.....               | 50        |

|  |                        |           |
|--|------------------------|-----------|
| 3.5.1                                    | Ide Cerita .....       | 50        |
| 3.5.2                                    | Pembuatan Narasi.....  | 51        |
| 3.5.3                                    | Storyboard.....        | 57        |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b> |                        | <b>69</b> |
| 4.1                                      | Tahap Produksi.....    | 69        |
| 4.1.1                                    | Pembuatan aset .....   | 69        |
| 4.1.2                                    | Perekaman Narasi ..... | 72        |
| 4.1.3                                    | Animation .....        | 73        |
| 4.2                                      | Pasca Produksi.....    | 79        |
| 4.2.1                                    | Compositing .....      | 79        |
| 4.2.2                                    | <i>Rendering</i> ..... | 81        |
| 4.3                                      | Testing.....           | 82        |
| <b>BAB V PENUTUP.....</b>                |                        | <b>87</b> |
| 5.1                                      | Kesimpulan.....        | 87        |
| 5.2                                      | Saran.....             | 88        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>              |                        | <b>89</b> |



## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian..... | 10 |
| Tabel 3. 1 Spesifikasi Perangkat Keras.....        | 32 |
| Tabel 3. 2 Spesifikasi Perangkat Lunak.....        | 33 |
| Tabel 3.3 Wawancara Masyarakat.....                | 41 |
| Tabel 3.4 Wawancara Staf e-KTP.....                | 42 |
| Tabel 3.5 Data Konsolidasi Bersih.....             | 45 |
| Tabel 3.6 Screenplay.....                          | 51 |
| Tabel 3.7 Storyboard.....                          | 57 |



## DAFTAR GAMBAR

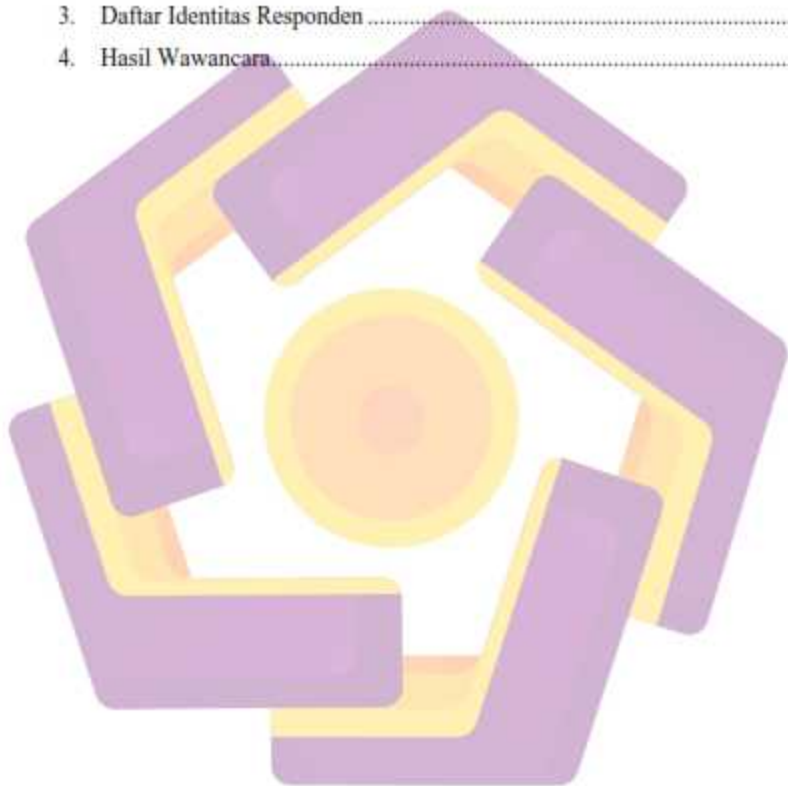
|  |    |
|--|----|
| Gambar 2. 1 e-KTP .....                          | 14 |
| Gambar 2. 2 Text.....                            | 15 |
| Gambar 2. 3 Grafik .....                         | 15 |
| Gambar 2. 4 Bunyi .....                          | 16 |
| Gambar 2. 5 Video .....                          | 17 |
| Gambar 2. 6 <i>Animasi</i> .....                 | 18 |
| Gambar 2. 7 Iklan Komersil.....                  | 19 |
| Gambar 2. 8 Iklan Non Komersil.....              | 19 |
| Gambar 2. 9 Iklan Layanan Masyarakat .....       | 20 |
| Gambar 2. 10 <i>Screenplay</i> .....             | 21 |
| Gambar 2. 11 <i>Storyboard</i> .....             | 22 |
| Gambar 2. 12 Pembuatan Bahan.....                | 23 |
| Gambar 2. 13 Narasi .....                        | 24 |
| Gambar 2. 14 <i>Background</i> .....             | 25 |
| Gambar 2. 15 Contoh <i>Compositing</i> .....     | 26 |
| Gambar 2. 16 Contoh <i>Editing</i> .....         | 26 |
| Gambar 2. 17 Contoh <i>Rendering</i> .....       | 27 |
| Gambar 3. 1 Kantor Kecamatan Kemalang .....      | 34 |
| Gambar 3. 2 Lobi Kantor Kecamatan Kemalang ..... | 35 |
| Gambar 3. 3 Ruang Tunggu Kantor Kecamatan.....   | 35 |
| Gambar 3. 4 Ruang Perekaman e-KTP .....          | 36 |
| Gambar 3. 5 Alat Perekam Sidik Jari.....         | 37 |
| Gambar 3. 6 Alat Perekam Retina.....             | 38 |
| Gambar 3. 7 Alat Perekam Tanda Tangan .....      | 39 |
| Gambar 3. 8 Ruang Foto .....                     | 40 |
| Gambar 3. 9 Kerangka Penelitian .....            | 50 |
| Gambar 4.1 <i>Create New Document</i> .....      | 69 |
| Gambar 4.2 Lembar Kerja Baru.....                | 70 |

|   |    |
|---|----|
| Gambar 4.3 Pembuatan Background .....                     | 70 |
| Gambar 4.4 Penambahan Text .....                          | 71 |
| Gambar 4.5 Penambahan Design Object .....                 | 71 |
| Gambar 4.6 Penambahan Effect Gelembung .....              | 72 |
| Gambar 4.7 Perekaman Audio .....                          | 73 |
| Gambar 4.8 New Composition.....                           | 74 |
| Gambar 4.9 Lembar Kerja Kosong .....                      | 74 |
| Gambar 4.10 Import Gambar .....                           | 75 |
| Gambar 4.11 Import As .....                               | 75 |
| Gambar 4.12 Gambar Telah Di Import .....                  | 76 |
| Gambar 4.13 Menarik gambar ke tab timeline.....           | 76 |
| Gambar 4.14 Penataan Aset .....                           | 77 |
| Gambar 4.15 Time Indicator Saat Memulai Gerak.....        | 77 |
| Gambar 4.16 Keyframe Pada Akhir Gerak .....               | 78 |
| Gambar 4.17 Keyframe Assisten .....                       | 78 |
| Gambar 4.18 Rendering .....                               | 79 |
| Gambar 4.19 Membuat Project Baru .....                    | 80 |
| Gambar 4.20 Import Aset.....                              | 80 |
| Gambar 4.21 Proses Cut.....                               | 81 |
| Gambar 4.22 Tampilan Rendering.....                       | 82 |
| Gambar 4.23 Penyerahan Iklan Kepada DISDUKCAPIL.....      | 84 |
| Gambar 4.24 Penyerahan Iklan Kepada Kantor Kecamatan..... | 85 |
| Gambar 4.25 Penayangan Iklan Di Sosial Media .....        | 85 |



## DAFTAR LAMPIRAN

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| 1. Contoh Surat Penelitian.....     | 93 |
| 2. Daftar Pertanyaan Wawancara..... | 94 |
| 3. Daftar Identitas Responden.....  | 96 |
| 4. Hasil Wawancara.....             | 97 |



## INTISARI

Berdasarkan hasil polling yang dilakukan e-Ktp.com tahun 2016 didapatkan data bahwa 58,0% penduduk mengeluhkan kurangnya sosialisasi dan informasi mengenai e-KTP.. Pidato yang disampaikan mendagri sampai tahun 2016 penduduk yang belum melakukan perekaman e-KTP sebanyak 22 juta penduduk yang tersebar di seluruh Indonesia. Dan data dari dinas catatan sipil kabupaten klaten terdapat 309.903 jumlah warga yang belum melakukan perekaman e-KTP.

Motion graphic adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai solusi desain grafis profesional dalam menciptakan suatu desain komunikasi yang dinamis dan efisien untuk film, televisi dan internet. Pada dunia perdagangan, informasi, dan hiburan adalah suatu tantangan, Ketika dimana *audience* memutuskan apakah tidak atau akan untuk saluran, keluar dari situs web, atau Ketika menonton trailer, untuk melihat film. Maka dari itulah diperlukan strategi, kreativitas, dan keterampilan dari seorang designer broadcasting, designer judul film dan animator dalam seni *motion graphic*.

Berdasarkan hasil uji coba, Perancangan Iklan Layanan Masyarakat "Alur Pembuatan E-KTP Dengan Metode *Motion Graphic*" ini dapat disimpulkan proses perancangan iklan layanan masyarakat terbagi menjadi tiga tahap yaitu pra produksi, produksi dan pasca-produksi. Tahap pra-produksi meliputi pembuatan naskah storyboard dan perekaman audio. Tahap produksi meliputi pembuatan asset dan animasi. Tahap yang terakhir adalah pasca-produksi meliputi proses compositing, rendering dan testing. Dari uji coba ini, juga dapat disimpulkan bahwa Iklan Layanan Masyarakat ini dapat memberikan edukasi kepada masyarakat tentang alur pembuatan e-KTP.

**Kata kunci** : Iklan Layanan Masyarakat, Motion Graphic, e-KTP, Media Sosialisasi

## ABSTRACT

*Based on the results of a poll conducted by e-Ktp.com in 2016, it was found that 58.0% of the population complained about the lack of socialization and information about e-KTP. Speeches delivered by the Minister of Home Affairs until 2016 there were 22 million people who had not recorded their e-KTP. throughout Indonesia . And data from the civil registry office of Klaten district, there are 309,903 people who have not done e-KTP registration.*

*Motion graphic is a term used to describe various professional graphic design solutions in creating a dynamic and efficient communication design for film, television and the internet. In the world of commerce, information, and entertainment is a challenge, when the audience decides whether or not to channel, exits the web site, or when watching a trailer, to see a movie. So from that we need strategy, creativity, and skills from a broadcasting designer, film title designer and animator in motion graphic art.*

*Based on the trial results, Designing Public Service Ads "The Flow of Making E-KTP With Motion Graphic Method, it can be concluded that the design process of public service advertisements is divided into three stages, namely pre-production, production and post-production. The pre-production stage includes storyboarding and audio recording. The production stage includes making assets and animation. The last stage is post-production which includes the process of compositing, rendering and testing. From this trial, it can be concluded that this Public Service Advertisement can educate the public about the flow of making e-KTP.*

*Keywords: Public Service Advertisements, Motion Graphic, e-KTP, Media Socializati*