

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN LAYANAN
MASYARAKAT MENGURANGI TINDAKAN *BULLYING*
MENGUNAKAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI



disusun oleh

Ayu Fitri Retnoningsih

15.11.8701

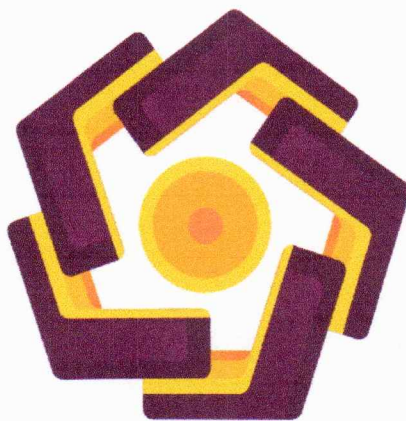
**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**



**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN LAYANAN
MASYARAKAT MENGURANGI TINDAKAN *BULLYING*
MENGUNAKAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Ayu Fitri Retnoningsih

15.11.8701

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT MENGURANGI TINDAKAN *BULLYING* MENGUNAKAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ayu Fitri Retnoningsih

15.11.8701

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 31 Januari 2019

Dosen Pembimbing,

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.

NIK. 190302164

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT MENGURANGI TINDAKAN *BULLYING* MENGUNAKAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ayu Fitri Retnoningsih

15.11.8701

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Februari 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.
NIK. 190302164

Ainul Yaqin, M.Kom.
NIK. 190302255

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom.
NIK. 190302215



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
25 Februari 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.

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, Februari 2019



Ayu Fitri Retnoningsih

NIM. 15.11.8701

MOTTO

*“Berangkat dengan penuh keyakinan, berjalan dengan penuh keihlasan,
istiqomah dalam menghadapi cobaan. Yakin, Ikhlas, Istiqomah itu kunci dalam
hidup”*

(Muhammad Zainuddin Abdul Madjid)

*“Sukses tidak diukur dari posisi yang berhasil dicapai seseorang dalam
hidupnya tapi dari hambatan – hambatan yang diatasinya.”*

(Booker J. Washington)

*“Pemenang bukanlah orang yang tak pernah gagal, tapi pemenang ialah
mereka yang tak pernah menyerah”*

(Hitam Putih)

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan berkat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Saya juga merasa berterima kasih kepada orang-orang disekitar saya yang telah secara langsung maupun tidak langsung membantu saya dalam mengerjakan Skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Bapak saya Suwarno, Ibu saya Dal Pina, Kakak saya Mas Jumadi, Mbak Rina dan Adik saya Altaf, yang tak henti-hentinya mendo'akan, memberi semangat, memotivasi, dan selalu memberikan yang terbaik bagi penulis.
2. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan dan bimbingan positif dalam menyelesaikan Skripsi.
3. SMP Negeri 3 Banguntapan yang telah memperbolehkan penulis melakukan penelitian.
4. Team 26 November (Andre, Farid, Firzan) dan Hendrik terima kasih selama 3,5 tahun ini banyak membantu, selalu sabar, selalu ada buat penulis disaat senang maupun susah.
5. Teman-teman kelas 15 IF 04, yang telah menjadi teman penulis semasa kuliah serta kenangan yang tidak dapat penulis rasakan di kesempatan lain.
6. Serta semua pihak yang telah membantu serta mendukung penulis yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi tepat pada waktunya dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat Mengurangi Tindakan Bullying Menggunakan Teknik Motion Graphic” Skripsi ini disusun untuk melengkapi tugas akhir kuliah dan memenuhi syarat kelulusan program Pendidikan S1 Teknik Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta. Selama mengikuti pendidikan Strata 1 Teknik Informatika sampai dengan proses penyelesaian Skripsi, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, membina, dan membimbing penulis untuk itu khususnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan kemudahan dalam menyelesaikan pendidikan.
2. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing penulis selama penyusunan Skripsi ini.
3. Bapak/Ibu Dosen di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan beberapa disiplin ilmu yang berguna.
4. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa S1 Informatika angkatan 2015, yang telah banyak berdiskusi dan bekerjasama dengan penulis selama masa pendidikan.

Penulis menyadari, Skripsi ini masih banyak kelemahan dan kekurangan. Karena itu kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati, semoga keberadaan Skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan kita, khususnya tentang Iklan Layanan Masyarakat Mengurangi Tindakan Bullying.

Yogyakarta, Februari 2019

Ayu Fitri Retnoningsih

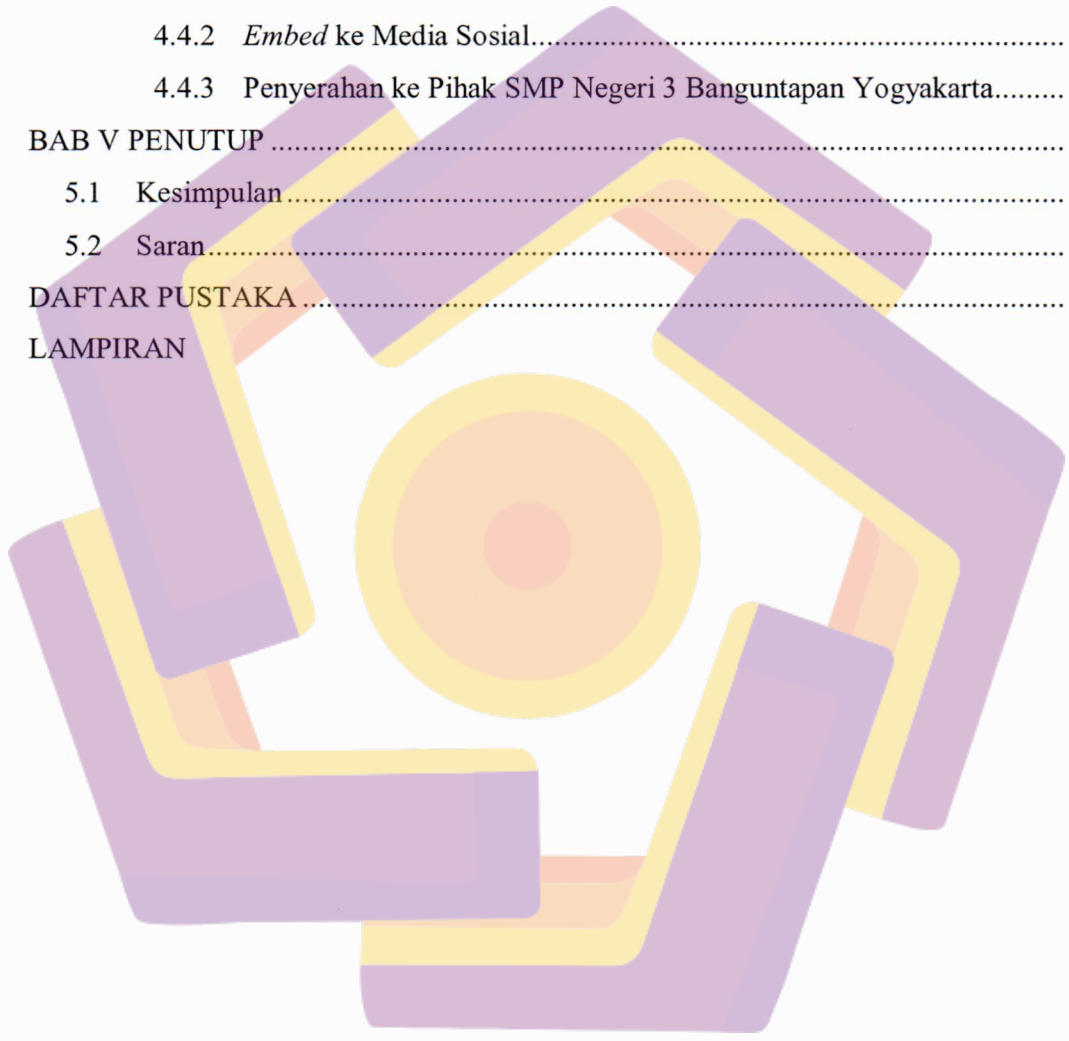
DAFTAR ISI

JUDUL	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.5.1 Manfaat Bagi Penulis.....	3
1.5.2 Manfaat Bagi Masyarakat	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Kualitatif.....	4
1.6.2 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.3 Metode Analisis.....	6
1.6.4 Metode Perancangan.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8

2.2	Dasar Teori Iklan	9
2.2.1	Definisi Iklan.....	9
2.2.2	Fungsi, Tujuan dan Jenis Iklan.....	10
2.3	Iklan Layanan Masyarakat.....	12
2.4	<i>Bullying</i>	13
2.4.1	Definisi <i>Bullying</i>	13
2.4.2	Karakteristik <i>Bullying</i>	13
2.4.3	Ciri-Ciri <i>Bullying</i>	14
2.5	Konsep Dasar Multimedia	15
2.5.1	Pengertian Multimedia.....	15
2.5.2	Karakteristik Multimedia	15
2.5.3	Jenis-Jenis Multimedia	16
2.5.4	Elemen-Elemen Multimedia	16
2.6	Animasi.....	18
2.6.1	Pengertian Animasi.....	18
2.7	Teknik <i>Motion Graphic</i>	19
2.7.1	Definisi <i>Motion Graphic</i>	19
2.7.2	Sejarah <i>Motion Graphic</i>	19
2.7.3	Konsep Dasar Teknik <i>Motion Graphic</i>	20
2.8	Jenis Kebutuhan	22
2.8.1	Kebutuhan Fungsional	22
2.8.2	Kebutuhan Non Fungsional	22
2.9	Tahap-Tahap Produksi	23
2.9.1	Pra Produksi	23
2.9.2	Produksi	24
2.9.3	Pasca Produksi.....	25
2.10	Evaluasi	25
2.10.1	Sejarah Skala Likert.....	25
2.10.2	Skala Likert	25
2.10.3	Rumus Presentase Skala Likert	26
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		28

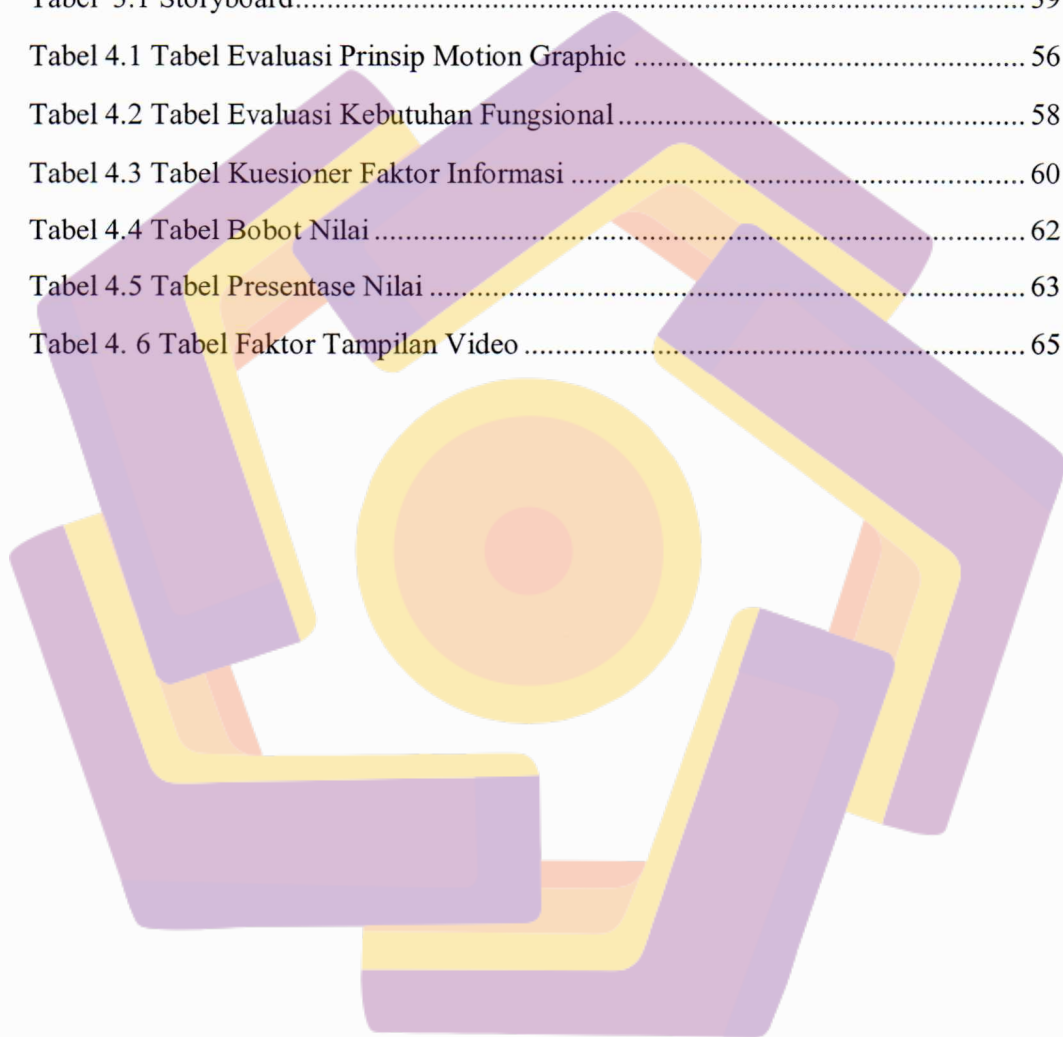
3.1	Gambaran Umum Sekolah.....	28
3.1.1	Sejarah SMP Negeri 3 Banguntapan Yogyakarta	28
3.1.2	Struktur Organisasi SMP Negeri 3 Banguntapan Yogyakarta	29
3.1.3	Visi dan Misi	30
3.1.3.1	Visi SMP Negeri 3 Banguntapan Yogyakarta.....	30
3.1.3.2	Misi SMP Negeri 3 Banguntapan Yogyakarta.....	30
3.2	Pengumpulan Data	31
3.2.1	Wawancara.....	31
3.2.2	Kuesioner	32
3.2.3	Observasi.....	33
3.2.3.1	<i>Website</i>	33
3.3	Analisis Kebutuhan	33
3.3.1	Kebutuhan Fungsional	34
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional	34
3.4	Pra Produksi.....	36
3.4.1	Konsep Dasar	36
3.4.2	Naskah	36
3.4.3	<i>Storyboard</i>	39
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		42
4.1	Produksi.....	42
4.1.1	Pembuatan Gambar Karakter	42
4.1.2	Perekaman Narasi.....	44
4.2	Pasca Produksi	46
4.2.1	<i>Compositing</i>	46
4.2.1.1	<i>Compositing Video Per Scene</i>	46
4.2.1.2	Penggabungan antar <i>Scene</i>	52
4.2.2	<i>Editing</i>	54
4.2.2.1	Menambahkan Narasi dan Backsound Dalam Video	54
4.2.3	<i>Rendering</i>	55
4.3	Evaluasi	56
4.3.1	Prinsip <i>Motion Graphic</i>	56

4.3.2	Perbandingan Kebutuhan Informasi dengan Hasil Akhir	57
4.3.3	Kuisisioner Faktor Informasi	60
4.3.4	Kuisisioner Faktor Tampilan Video	61
4.4	Implementasi.....	63
4.4.1	<i>Publish Media Online</i>	63
4.4.2	<i>Embed</i> ke Media Sosial.....	67
4.4.3	Penyerahan ke Pihak SMP Negeri 3 Banguntapan Yogyakarta.....	68
BAB V PENUTUP		69
5.1	Kesimpulan.....	69
5.2	Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA		71
LAMPIRAN		



DAFTAR TABEL

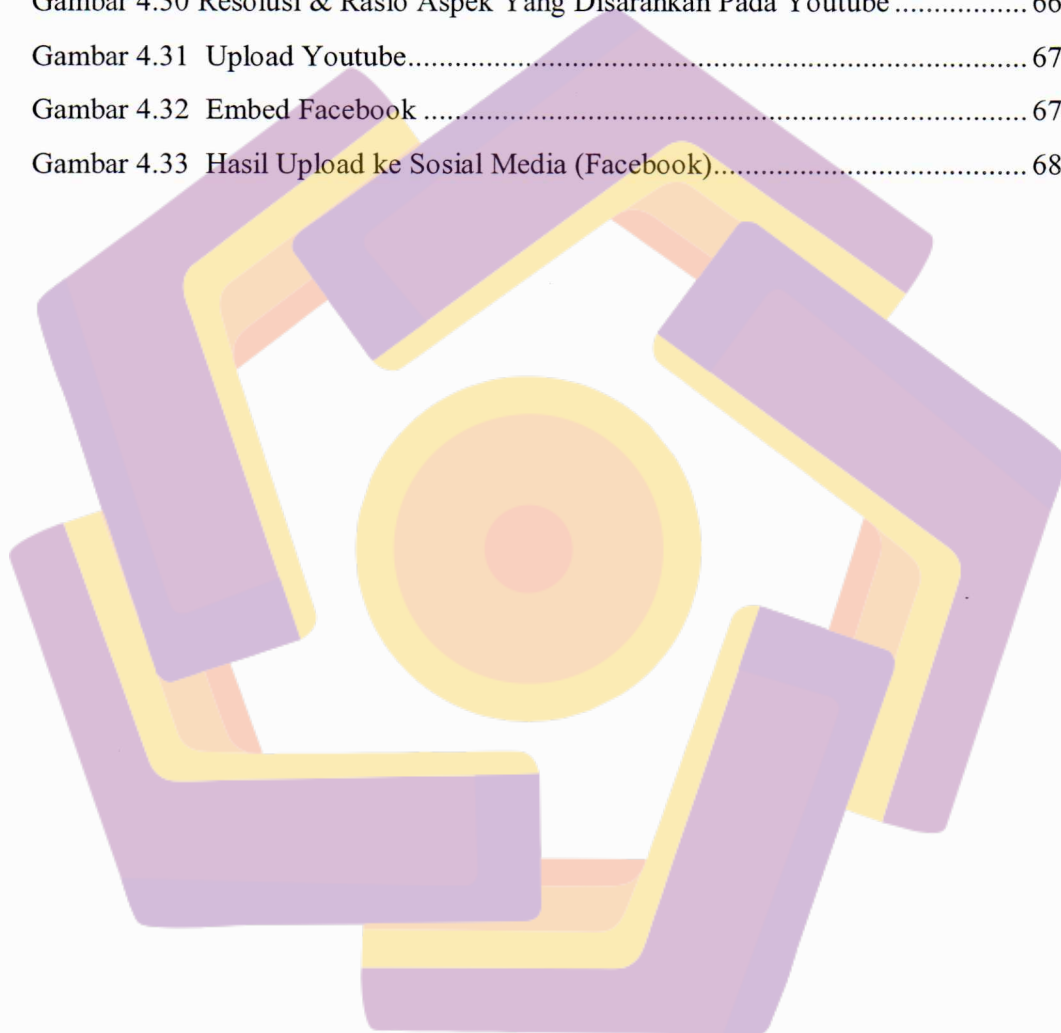
Tabel 2.1 Tabel Evaluasi Skala Likert	26
Tabel 2.2 Presentase Nilai	27
Tabel 3.1 Storyboard.....	39
Tabel 4.1 Tabel Evaluasi Prinsip Motion Graphic	56
Tabel 4.2 Tabel Evaluasi Kebutuhan Fungsional.....	58
Tabel 4.3 Tabel Kuesioner Faktor Informasi	60
Tabel 4.4 Tabel Bobot Nilai	62
Tabel 4.5 Tabel Presentase Nilai	63
Tabel 4. 6 Tabel Faktor Tampilan Video	65



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Struktur Organisasi SMP Negeri 3 Banguntapan Yogyakarta	29
Gambar 3.2 Pertanyaan seputar bullying disekolah	32
Gambar 3.3 Website SMP Negeri 3 Banguntapan Yogyakarta	33
Gambar 4.1 Layer Linework	42
Gambar 4.2 Hasil Design Gambar Karakter Menggunakan Layer Linework.....	42
Gambar 4.3 Hasil Selection Tools	43
Gambar 4.4 Hasil Pewarnaan Menggunakan Bucket	43
Gambar 4.5 Perrekaman Narasi	44
Gambar 4.6 Noise Reduction	45
Gambar 4.7 Memaksimalkan Vocal	45
Gambar 4.8 Membuat New Composition	47
Gambar 4.9 Hasil Pembuatan Scene 1	47
Gambar 4.10 Hasil Pembuatan Scene 2	48
Gambar 4.11 Hasil Pembuatan Scene 3	48
Gambar 4.12 Hasil Pembuatan Scene 4	48
Gambar 4.13 Hasil Pembuatan Scene 5	49
Gambar 4.14 Hasil Pembuatan Scene 6	49
Gambar 4.15 Hasil Pembuatan Scene 7	49
Gambar 4.16 Hasil Pembuatan Scene 8	50
Gambar 4.17 Hasil Pembuatan Scene 9	50
Gambar 4.18 Hasil Pembuatan Scene 10	50
Gambar 4.19 Hasil Pembuatan Scene 11	51
Gambar 4.20 Hasil Pembuatan Scene 12	51
Gambar 4.21 Hasil Pembuatan Scene 13	51
Gambar 4.22 Hasil Pembuatan Scene 14	52
Gambar 4.23 Hasil Pembuatan Scene 15	52
Gambar 4.24 Membuat Sequence Baru	53
Gambar 4.25 Hasil Import Video	53

Gambar 4.26 Menggabungkan Video Per Scene.....	54
Gambar 4.27 Menyusun File	54
Gambar 4.28 Unlink Sound.....	55
Gambar 4.29 Rendering	56
Gambar 4.30 Resolusi & Rasio Aspek Yang Disarankan Pada Youtube	66
Gambar 4.31 Upload Youtube.....	67
Gambar 4.32 Embed Facebook	67
Gambar 4.33 Hasil Upload ke Sosial Media (Facebook).....	68



INTISARI

Pada zaman yang semakin modern senantiasa mempengaruhi pola pikir manusia untuk selalu berperan aktif mengikuti perkembangan tersebut agar mampu bertahan dan mengembangkan pola kehidupan. Era komputerisasi dan smartphone merupakan wujud nyata dari perkembangan yang terus terjadi. Demikian juga platform sosial media yang semakin dikembangkan untuk mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer melalui unsur teks, gambar, suara, video dan animasi melalui platform sosial media.

Kemudahan berinteraksi dengan dunia luar melalui platform sosial media, mendorong pelaku bisnis semakin kreatif mempromosikan produk nya. Berbagai inovasi produk jasa dan barang dibagikan melalui platform youtube. Setiap hari, jutaan video YouTube dibagikan melalui Facebook, Twitter dan social media lainnya.

Dari hasil “Perancangan dan Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat Mengurangi Tindakan Bullying Menggunakan Teknik Motion Graphic” ini nantinya dapat di aplikasikan menjadi sebuah media sarana untuk edukasi yang dapat di sematkan ke dalam platform YouTube. Sehingga dapat memberi informasi serta gambaran secara jelas tentang cara Mengurangi Tindakan Bullying melalui platform video YouTube.

Kata kunci : Video, Iklan, Layanan, Masyarakat, *Bullying* dan *Motion Graphic*.

ABSTRACT

In an increasingly modern era it always influences the human mindset to always play an active role in following these developments in order to be able to survive and develop patterns of life. The era of computerization and smartphones is a tangible manifestation of ongoing developments. Likewise social media platforms are increasingly being developed to change the way humans interact with computers through text, image, sound, video and animation elements through social media platforms.

The ease of interacting with the outside world through social media platforms, encourages business people to be more creative in promoting their products. Various product and service innovations were distributed through the YouTube platform. Every day, millions of YouTube videos are shared via Facebook, Twitter and other social media.

From the results of "Designing and Making Public Service Ads Reducing Bullying Measures Using Motion Graphic Techniques" this can later be applied to become a media for educational tools that can be embedded into the YouTube platform. So that it can provide information and a clear picture of how to reduce bullying actions through the YouTube video platform .

Keywords: *Videos, Advertising, Services, Society, Bullying and Motion Graphic.*