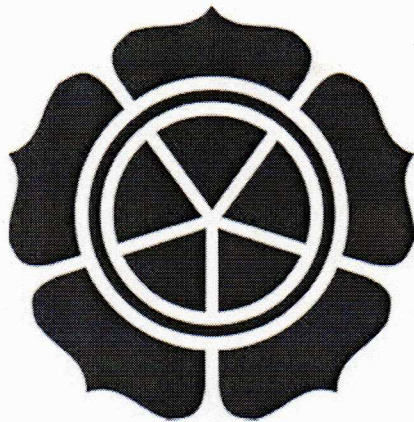


**PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT  
BATIK PEMALANG BERBASIS ANIMASI**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Lambang Elmawan Adikara**

**08.12.2890**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT**

**BATIK PEMALANG BERBASIS ANIMASI**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Lambang Elmawan Adikara**

**08.12.2890**

**JURUSAN SISTEM INFOMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOMYOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT  
BATIK PEMALANG BERBASIS ANIMASI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Lambang Elmawan Adikara**

**08.12.2890**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 11 Mei 2013



**M. Rudyanto Arief, MT**  
**NIK. 190302098**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT**  
**BATIK PEMALANG BERBASIS ANIMASI**

yang disusun oleh

**Lambang Elmawan Adikara**

**08.12.2890**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal 10 Juni 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Sudarmawan, MT**  
**NIK. 190302035**

**Dhani Ariatmanto, M.Kom**  
**NIK. 190302197**

**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302229**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 10 September 2015

**KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
**NIK. 190302001**



## 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, 10 September 2015



**Lambang Elmawan Adikara**

**NIM. 08.12.2890**

## *Motto*

*Pertama ku melihat dengan mata kepala, lalu aku rasakan dengan mata hati, dan aku mulai segala sesuatu dengan melangkah menggunakan mata kaki.*



## PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

1. Tuhan YME berkatnya skripsi ini dapat diselesaikan.
2. Orang tua saya tercinta yang telah membiayai saya selama pendidikan.
3. Teman – teman seperjuangan 08-S1SI-03 semoga semua sukses di masa depan.
4. Teman – Teman Kos Waringinsari
5. Mas Rudi sebagai mas kos yang selalu menyemangati saya.
6. Aa eman, naon, dan aa burjo lainnya atas nasi telurnya yang tidak pernah putus.
7. Mbak laundry depan gang yang tidak diketahui namanya sampai saat ini yang setia mencuci pakaian kotor saya.
8. Ibu kosan yang selalu menjaga rumah sementara saya tetap aman.
9. Teman – teman game Godswar Online Indonesia dan Dota 2 yang selalu mengingatkan jika saya terlalu sering bermain game.
10. Semua wisata kuliner yang pernah saya rasakan.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kepada Tuhan YME, berkatnya penulis dapat menyelesaikan skripsi. Skripsi ini disusun dengan tujuan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi studi strata-1 jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta

Dengan Skripsi ini, penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak M. Rudyanto Arief, MT selaku dosen pembimbing yang banyak membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan ibu dosen serta seluruh staf STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya.

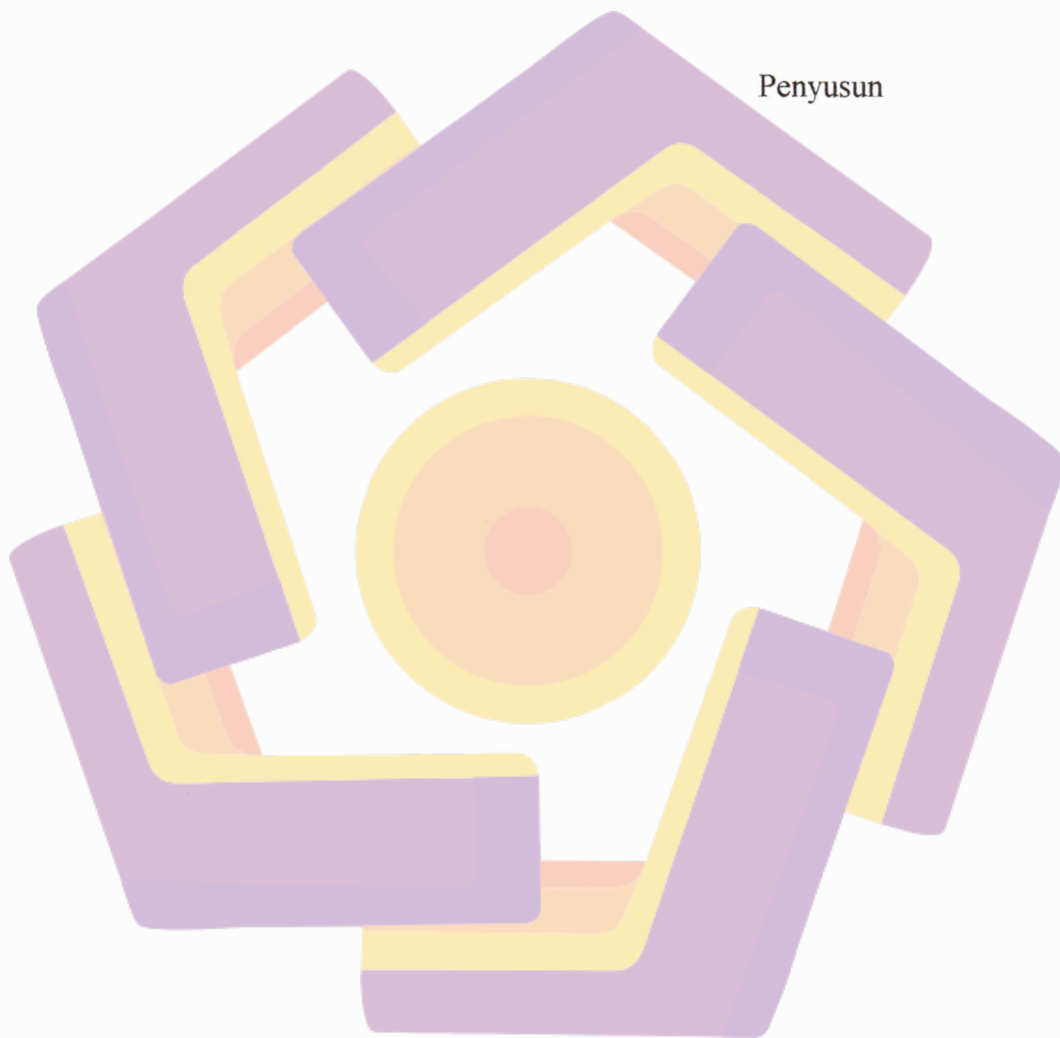
Penulis menyadari masih adanya keterbatasan dalam skripsi ini, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan skripsi ini sehingga dapat lebih bermanfaat bagi pembaca.



Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat pembaca dan penulis lainnya.

Yogyakarta,

Penyusun



## DAFTAR ISI

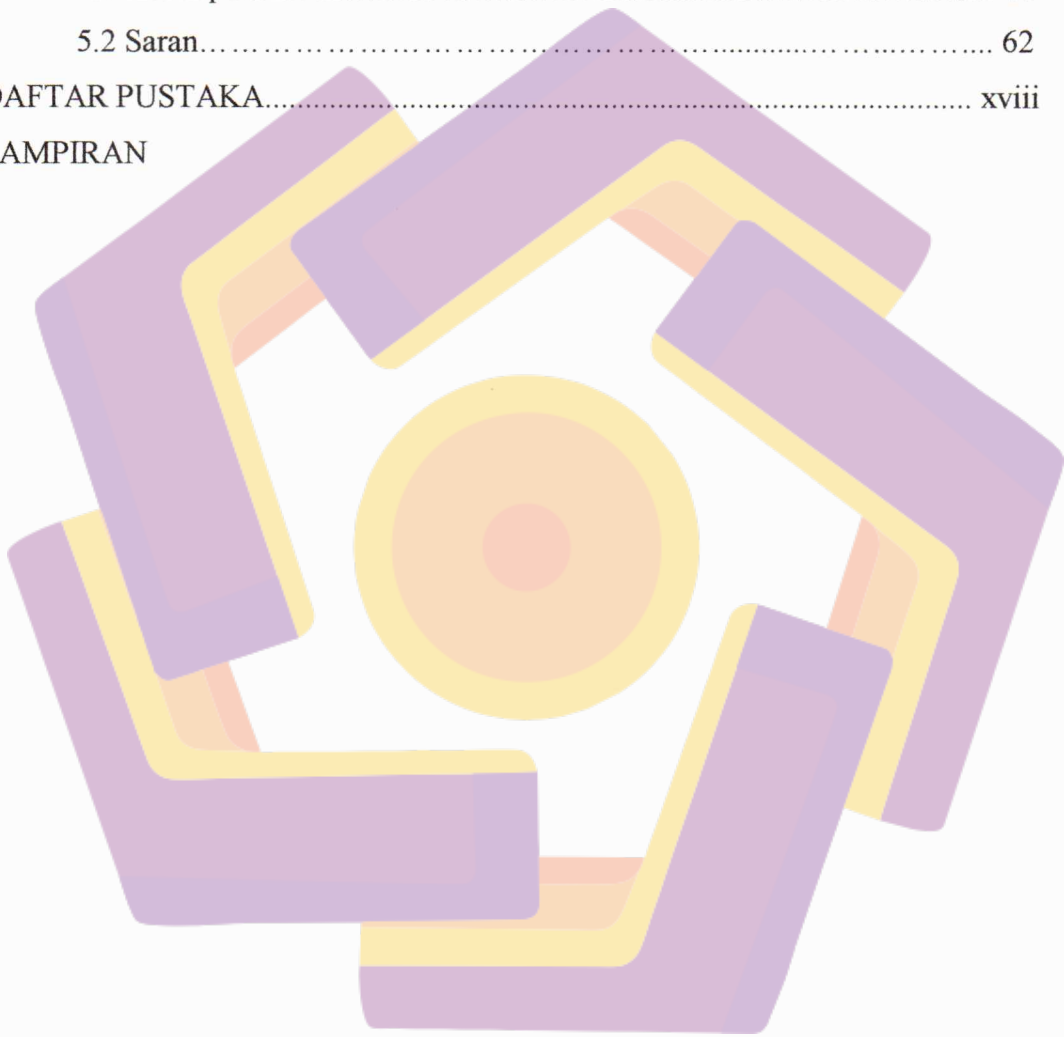
HALAMAN COVER.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI .....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....	8
2.1 Pengertian Animasi .....	8
2.1.1 Prinsip-prinsip Animasi.....	8
2.1.2 Jenis-Jenis Animasi .....	9
2.1.3 Animasi Komputer .....	10
2.1.4 Animasi 2D.....	10
2.1.5 Animasi 3D.....	10
2.1.6 Animasi 4D.....	10
2.1.7 Animasi vektor.....	11

2.2 Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	11
2.3 Peralatan yang Digunakan.....	11
2.3.1 Kamera foto.....	11
2.4. Standart Video.....	12
2.4.1 NTSC.....	12
2.4.2 PAL.....	12
2.4.3 SECAM.....	13
2.4.4 HDTV.....	13
2.5Definisi Periklanan.....	13
2.5.1 Karakteristik Iklan Televisi.....	13
2.5.2 Kriteria Iklan yang Baik.....	14
2.5.3 Jenis-Jenis Iklan Televisi.....	14
2.5.4 Frekuensi penayangan Iklan .....	15
2.5.5 Tujuan Periklanan Televisi.....	15
2.5.6 Strategi Iklan yang Efektif.....	16
2.5.7 Durasi pada Iklan dan Tarif Iklan.....	18
2.6 Teori Iklan Layanan Masyarakat.....	20
2.6.1 Definisi Iklan Layanan Masyarakat.....	20
2.6.2 Manfaat Iklan Layanan Masyarakat.....	21
2.6.3 Isi Iklan Layanan Masyarakat .....	21
2.6.4 Tujuan Umum Iklan Layanan Masyarakat.....	22
2.6.5 Syarat-syarat Iklan.....	23
2.6.6 Efektifitas Iklan Layanan Masyarakat.....	23
2.7 Proyeksi kegiatan.....	24
2.7.1 Pra-Produksi.....	24
2.7.2 Produksi.....	26
2.7.3 Pasca Produksi.....	26
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN IKLAN ANIMASI .....	27
3.1 Tinjauan Umum.....	27
3.1.1 Sejarah Batik.....	27
3.2 Tahap Analisis.....	29

3.2.1 Mengidentifikasi Masalah.....	30
3.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	31
3.2.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	31
3.2.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	31
3.2.2.3 Kebutuhan Brainware.....	32
3.3 Perancangan Iklan.....	33
3.3.1 Tahap Praproduksi.....	33
3.3.1.1 Storyboard.....	33
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	40
4.1 Produksi.....	40
4.1.1 Teknik Produksi.....	40
4.1.1.1 Pemotretan.....	40
4.1.1.2 Video Editing.....	40
4.1.2 Langkah-Langkah Produksi.....	40
4.1.2.1 Survey .....	40
4.1.2.2 <i>Preview</i> .....	42
4.1.2.3 Memindahkan Foto dari Kamera.....	43
4.1.2.4 Pembuatan <i>Vector</i> .....	44
4.2 Pasca Produksi.....	48
4.2.1 <i>Editing</i> .....	48
4.2.1.1 Memulai <i>Project Editing</i> .....	48
4.2.1.1.1 Pemodelan nama batik.....	48
4.2.1.1.2 Animasi.....	49
4.2.1.1.2.1 Pemodelan animasi kata pembuka.....	49
4.2.1.1.2.2 Pemodelan animasi pada motif batik Sawat Rante.....	50
4.2.1.1.2.3 Pembuatan animasi pada motif batik Kependak.....	51
4.2.1.1.2.4 Animasi Kamera.....	52
4.2.1.1.2.5 Pemodelan kalimat penutup.....	55

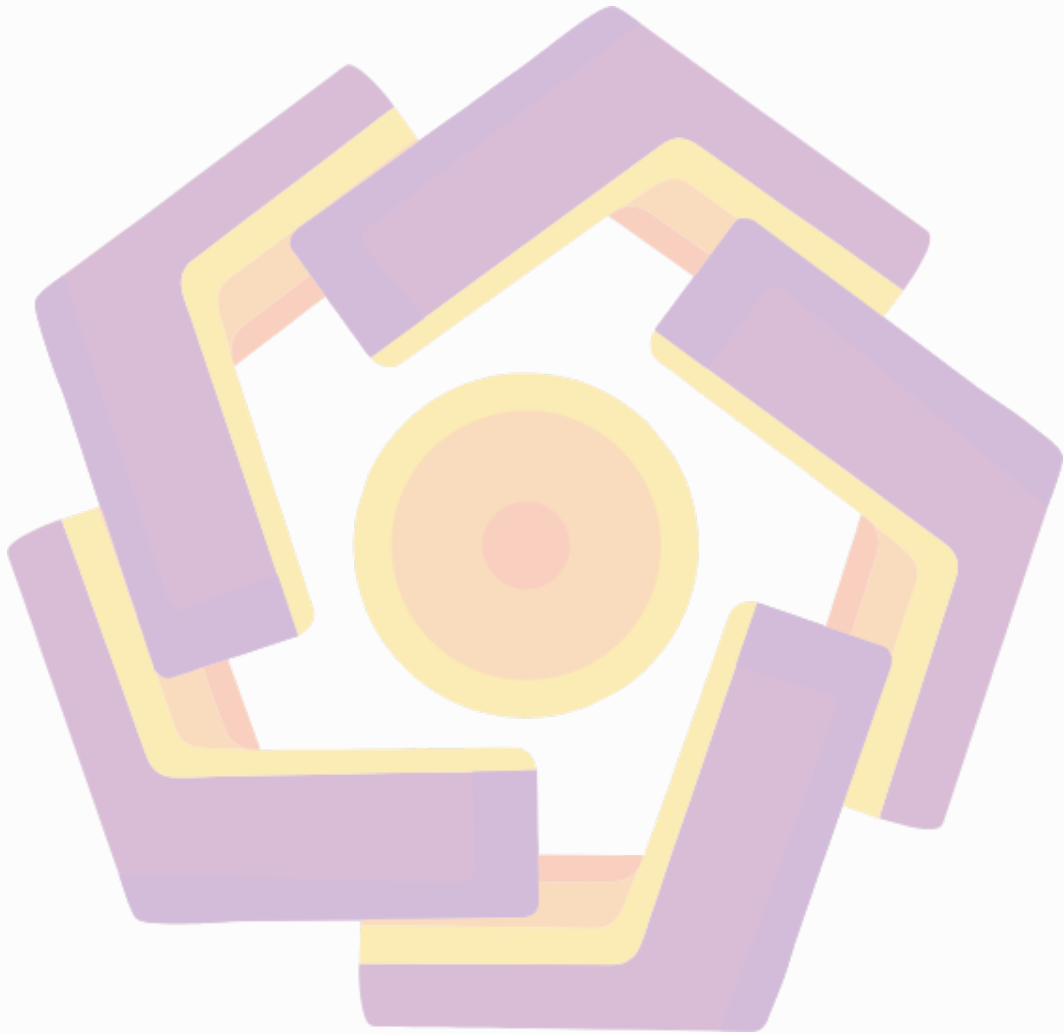


4.2.1.2.3 Pemodelan Objek 4D.....	56
4.2.1.2.4 <i>Audio Video Mixing</i> .....	57
4.2.2 <i>Rendering</i> .....	59
4.3 <i>Review Editing</i> .....	60
BAB 5 PENUTUP.....	61
5.1 Kesimpulan.....	61
5.2 Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....	xviii
LAMPIRAN	



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Proyeksi Kegiatan.....	24
Tabel 3.1 <i>Hardware</i> .....	32
Tabel 3.2 <i>Storyboard</i> .....	33
Tabel Lampiran.....	62

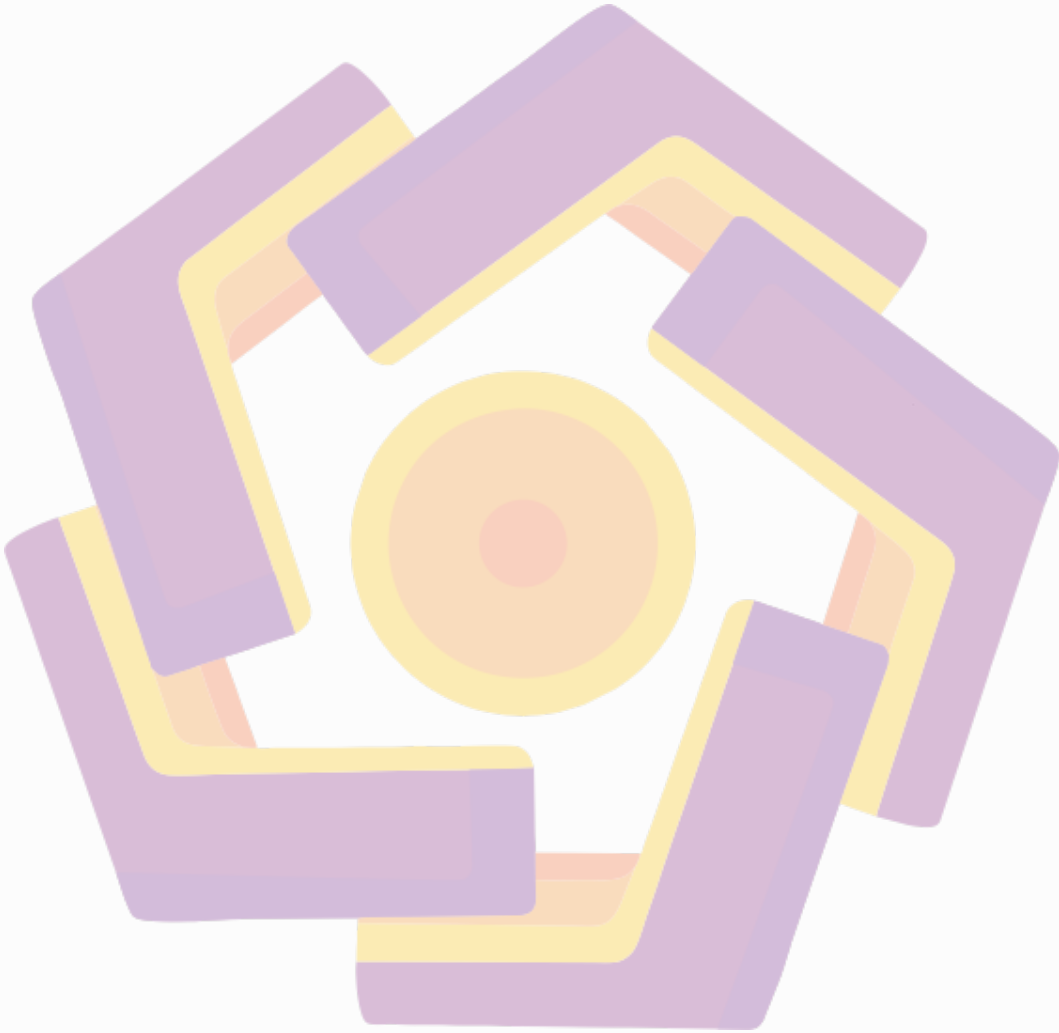


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kamera.....	12
Gambar 4.1 Canting Parang Curiga.....	42
Gambar 4.2 Canting Gemek Setekem.....	42
Gambar 4.3 Canting Kependak.....	43
Gambar 4.4 Motif Kain Sawat Rante.....	43
Gambar 4.5 <i>Vector</i> Kata Pembuka.....	44
Gambar 4.6 <i>Vector</i> motif Parang Curiga.....	45
Gambar 4.7 <i>Vector</i> motif Sawat Rante.....	45
Gambar 4.8 <i>Vector</i> motif Gemek Setekem.....	46
Gambar 4.9 <i>Vector</i> motif Kependak.....	46
Gambar 4.10 Kata penutup.....	47
Gambar 4.11 logo UNESCO.....	47
Gambar 4.12 Pemodelan nama batik Sawat Rante.....	49
Gambar 4.13 Pemodelan kata pembuka.....	50
Gambar 4.14 Animasi motif Sawat Rante.....	50
Gambar 4.15 Animasi tangkai bunga Sawat Rante.....	51
Gambar 4.16 Penggabungan animasi motif Sawat Rante.....	51
Gambar 4.17 Animasi layer bunga Kependak.....	52
Gambar 4.18 Animasi layer tangkai Kependak.....	52
Gambar 4.19 Animasi pergerakan kamera.....	53
Gambar 4.20 Pemodelan kamera motif Parang Curiga.....	53
Gambar 4.21 Animasi pergerakan kamera motif Gemek Setekem.....	54
Gambar 4.22 Pemodelan kalimat penutup.....	55
Gambar 4.23 Animasi pergerakan kata di kalimat penutup.....	56
Gambar 4.24 Pemodelan kata PUNAH.....	57
Gambar 4.25 Pemodelan logo UNESCO.....	57
Gambar 4.26 Pengaturan <i>Format Editing</i> .....	58

**Gambar 4.27 Pengaturan Pilihan Umum.....59**

**Gambar 4.28 Tampilan *Work Area Editing*.....59**





## INTISARI

Perkembangan Teknologi Informasi sangat cepat seiring dengan kebutuhan akan Informasi dan pertumbuhan tingkat kecerdasan manusia yang semakin lama cenderung semakin membutuhkan alat bantu untuk mempelajari suatu hal yang digunakan untuk menunjang dan menyelesaikan suatu permasalahan. Dengan adanya perkembangan teknologi komputer maka perusahaan memakai teknologi komputer sebagai pengolah data untuk menghasilkan informasi periklanan. Barang atau benda adalah kebutuhan yang paling utama dan berbagai usaha dilakukan untuk memenuhinya. Usaha tersebut antara lain adalah melakukan penjualan ataupun melakukan pemesanan suatu barang oleh suatu individu, perusahaan dan kelompok sosial.

Batik adalah salah satu cara pembuatan bahan pakaian. Selain itu batik bisa mengacu pada dua hal. Yang pertama adalah teknik pewarnaan kain dengan menggunakan malam untuk mencegah pewarnaan sebagian dari kain. Dalam literatur internasional, teknik ini dikenal sebagai *wax-resist dyeing*. Pengertian kedua adalah kain atau busana yang dibuat dengan teknik tersebut, termasuk penggunaan motif-motif tertentu yang memiliki kekhasan.

Beberapa saran yang dapat diberikan kepada pabrik batik di Pemalang yaitu perlumeningkatkan kegiatan pemasarannya dengan menciptakan media promosi mengenai batik Pemalang yang menarik, efektif, efisien, tepat sasaran dan inovatif kepada masyarakat serta selalu meningkatkan kualitas. Sebab pemilihan dalam perancangan media periklanan yang tepat sangat membantu perusahaan dalam keberhasilan promosi dan pemasarannya.

**Kata kunci :** Iklan, Animasi, Batik

## **ABSTRACT**

*Rapid development of information technology in line with the need for information and the growth rate of human intelligence that the longer tend increasingly need tools to learn something that is used to support and solve a problem. With the development of computer technology, the company put on computer technology as a data processor to generate the advertising information. Goods or things are the most important needs and the efforts made to comply. These efforts include making a sale or an order of a product by an individual, enterprise and social groups. Batik is one way of making fabric. Besides batik can refer to two things. The first is a technique of coloring cloth using the night to prevent staining part of the fabric. In the international literature, this technique is known as wax-resist dyeing. The second notion is cloth or clothing made with these techniques, including the use of certain motifs that have specificity.*

*One of the communication system in its delivery to the other party at the same time informing about the development of national batik is by way of advertising, then made a media campaign through advertising as a media campaign to promote batik in Pematang. Batik in Pematang not less good with batik in other cities, only batik in Pematang still many people who know. One step forward was taken with the advertising made Batik in Pematang this will produce a product in the form of advertising media Batik Pematang in the form of video advertising as the primary media and a way of making from the beginning until the sale will be explained in this video.*

*Some advice that can be given to the batik factory in Pematang that needs to improve its marketing activities to create a media campaign about batik Pematang attractive, effective, efficient, effective and innovative to the community and always improve quality. For the selection of the proper design of advertising media help the company in the successful promotion and marketing.*

**Keywords:** Advertising, Animation, Batik