

**PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT “BAHAYA
MEROKOK” DENGAN MOTION GRAPHIC ANIMASI 2D
DAN TEKNIK ROTOSCOPING**

SKRIPSI



disusun oleh

Laila Qodarsih

16.11.0034

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

**PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT “BAHAYA
MEROKOK” DENGAN MOTION GRAPHIC ANIMASI 2D
DAN TEKNIK ROTOSCOPING**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh:

Laila Qodarsih

16.11.0034

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT “BAHAYA
MEROKOK” DENGAN MOTION GRAPHIC ANIMASI 2D
DAN TEKNIK ROTOSCOPING**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Laila Qodarsih

16.11.0034

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi pada tanggal
19 September 2020

Dosen Pembimbing,

**Barka Satva, M.Kom NIK.
190302126**

PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT “BAHAYA
MEROKOK” DENGAN MOTION GRAPHIC ANIMASI 2D
DAN TEKNIK ROTOSCOPING

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Laila Qodarsih

16.11.0034

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 September 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Haryokok, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302286

Tanda Tangan

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

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, 26 September 2020



Laila Qodarsih
NIM. 16.11.0034

MOTTO

“Kita berdoa kalau kesusahan dan membutuhkan sesuatu, mestinya kita juga berdoa dalam kegembiraan besar dan saat rezeki melimpah.”

(Kahlil Gibran)

“Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah.”

(Thomas Alva Edison)

“Jadilah kuat menghadapi hal-hal mudah dan rumit untuk mencapai kesuksesan”

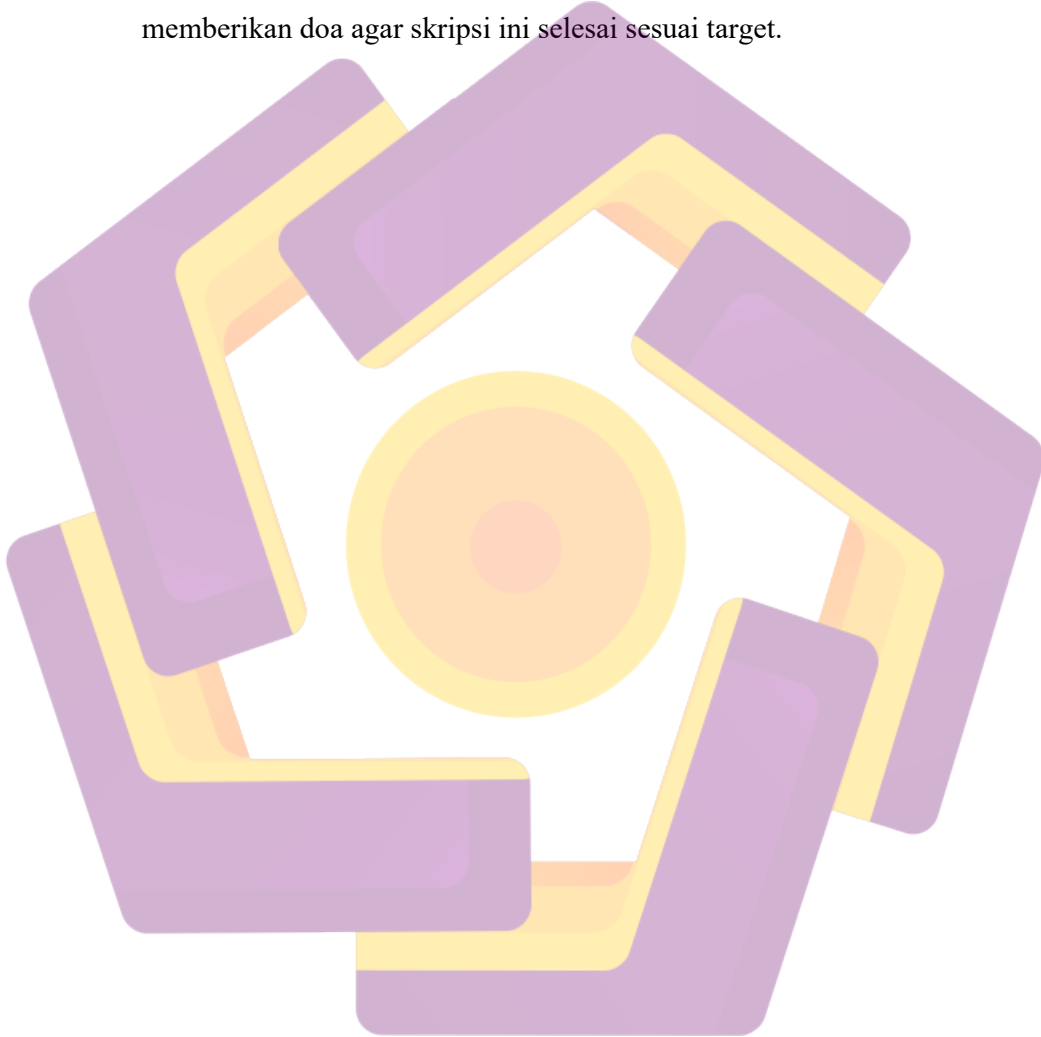


PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kupersembahkan kepada Allah SWT yang Maha Kuasa yang tidak pernah meninggalkan dan mengabulkan doa yang selalu kupanjatkan. Terimakasih atas rasa syukur, nikmat, dan karunia yang telah Engkau berikan. Terimakasih Engkau telah memberi pertolongan, kekuatan, kesabaran, ilmu, serta memberiku orang-orang di sekeliling saya, selalu memberikan semangat dan doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Untuk itu saya ucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua saya , Bapak Amri Yuwono dan Ibu Asih Wahyuni yang senantiasa telah membesarkan saya, memberikan kasih sayang, selalu mendukung dan mendoakan segala sesuatu yang saya kerjakan.
2. Saudara kandung saya tersayang, Puji Lestari Yuwono, Cahyo Prakoso dan Wahyu Putro Yuwono yang selalu mendoakan dan memberikan support saat pengerjaan skripsi.
3. Dosen Pembimbing saya, Bapak Barka Satya, M.Kom yang telah membimbing dan membantu dalam pengerjaan skripsi ini.
4. Semua dosen Universitas Amikom Yogyakarta telah mendidik saya dari semester awal sampai semester akhir.
5. Sahabat seperjuanganku Fatimah Hafizh Masjid, yang mendengarkan keluh kesahku membantu memberikan saran dan pendapat dalam pembuatan skripsi. Makasih atas doa dan dukungannya semoga kita menjadi orang sukses.
6. Sahabatku Informatika 01, Linda, Arlin dan Ririn. Makasih atas doa dan dukungan kalian, yang sudah menghabiskan waktu bersama dibangku kuliah. Semoga kita semua menjadi orang sukses dikemudian hari.
7. Terimakasih untuk mbak Vemy, mbak Nisa dan mas Angga yang sudah membantu dan mendoakan saya selama pengerjaan skripsi.
8. Terimakasih juga Hanna Aulia, sama-sama pejuang skripsi temen ngeluh temen ngerjain bareng.

9. Sahabat holidayku Krista, Ari dan Riska. Makasih kalian sudah mau menjadi sahabatku, doaku terbaik ntuk kalian.
10. Seluruh teman-temanku kelas 16 IF-01 dan keluarga besar Universitas Amikom Yogyakarta yang tidak bisa disebutkan satu per satu.
11. Teman-teman sekolah saya SMK terimakasih telah mendukung dan memberikan doa agar skripsi ini selesai sesuai target.



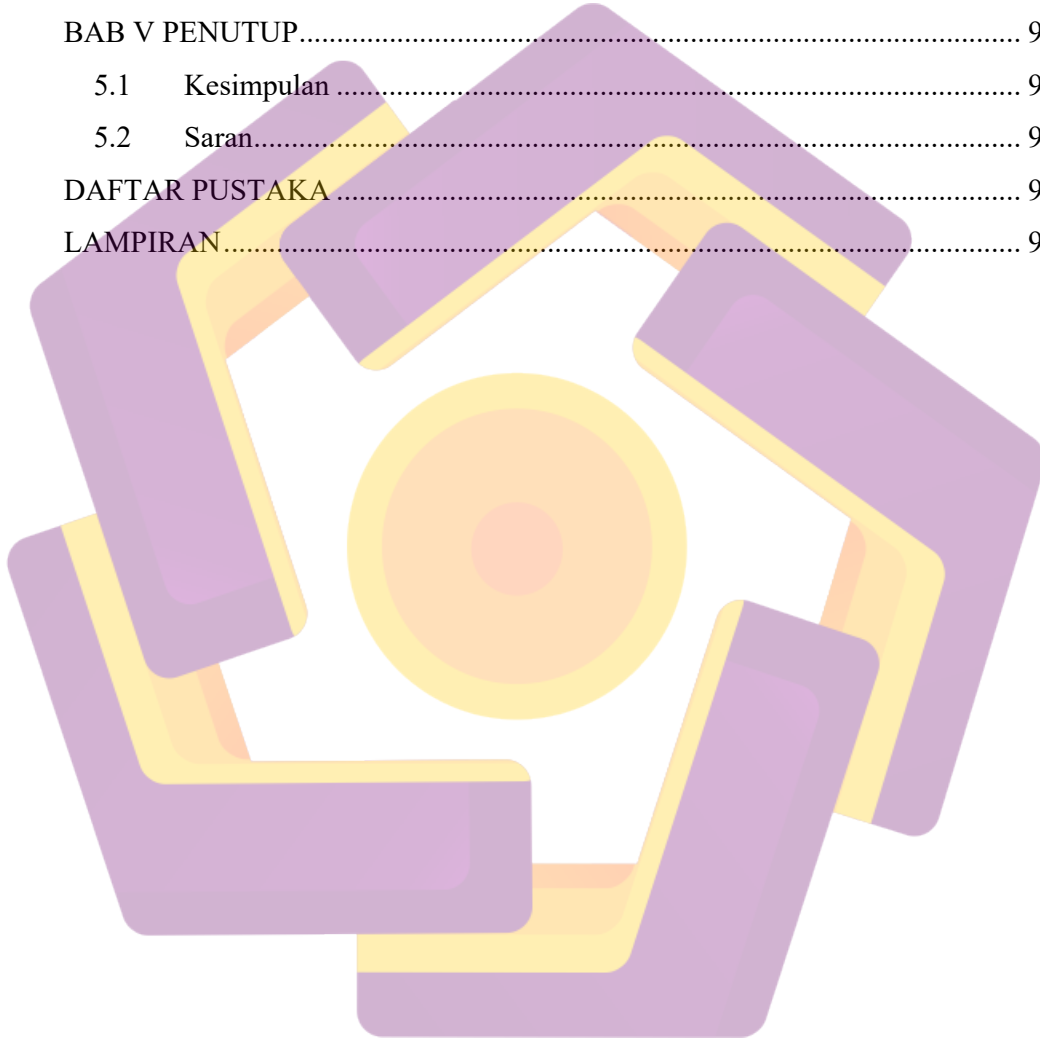
DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan	6
1.6.4 Metode Pengembangan	6
1.6.5 Metode Testing	6
1.6.6 Metode Implementasi.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Dasar Teori.....	12

2.2.1	Definisi Mutimedia	12
2.2.2	Jenis –Jenis Multimedia	12
2.2.3	Unsur Sistem Mutimedia	13
2.3	Iklan.....	14
2.3.1	Pengertian Iklan	14
2.3.2	Jenis Iklan	15
2.4	Aturan Penayangan Iklan Rokok.....	17
2.5	Langkah-Langkah Dalam Strategi Merancang Iklan	17
2.6	Rokok	18
2.6.1	Definisi Rokok	18
2.6.2	Pengertian Perokok Aktif.....	18
2.6.3	Pengertian Peokok Pasif.....	19
2.6.4	Bahaya Kimia Yang Terkandung Dalam Rokok	19
2.6.5	Jenis Rokok	20
2.7	Animasi	21
2.7.1	Pengertian Animasi	21
2.7.2	Teknik Animasi.....	21
2.7.3	Prinsip-Prinsip Animasi	22
2.8	Konsep Teknik <i>Motion Graphic</i>	26
2.8.1	<i>Motion Graphic</i>	26
2.8.2	Konsep Dasar Teknik <i>Motion Graphic</i>	27
2.9	Metode Analisis.....	29
2.9.1	Analisis SWOT	29
2.10	Analisis Kebutuhan Sistem.....	30
2.11	Tahap Produksi	31
2.11.1	Pra-Produksi.....	31
2.11.2	Produksi	31
2.11.3	Pasca Produksi	34
BAB III METODE PENELITIAN		35
3.1	Metode Observasi.....	35

3.2	Analisis SWOT.....	37
3.2.1	Analisis Kebutuhan	37
3.2.2	Analisis Kelemahan	38
3.2.3	Analisis Peluang.....	38
3.2.4	Analisis Ancaman	38
3.3	Analisis Kebutuhan	38
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	38
3.3.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	41
3.4	Rancangan Pra-Produksi	45
3.4.1	Ide Cerita.....	45
3.4.2	Rancangan Naskah.....	45
3.4.3	Pembuatan Storyboard	46
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		50
4.1	Pembahasan	50
4.2	Implementasi	51
4.2.1	Tahap Produksi	51
4.2.1.1	Pengambilan Gambar	51
4.2.1.2	Pembuatan Desain	53
4.2.1.3	Pewarnaan (<i>Coloring</i>)	55
4.2.1.4	Penyimpanan <i>File</i> dan <i>Export</i>	57
4.2.1.5	Pembuatan <i>Rotoscoping</i>	58
4.2.1.6	Perekaman Suara	63
4.2.2	Tahap Pasca Produksi	67
4.2.2.1	<i>Compositing</i>	67
4.2.2.1.1	Penganimasian <i>Scene 1</i>	70
4.2.2.1.2	Penganimasian <i>Scene 5</i>	71
4.2.2.1.3	Penganimasian <i>Scene 8</i>	72
4.2.2.1.4	Penganimasian <i>Scene 9</i>	73
4.2.2.1.5	Penganimasian <i>Scene 10</i>	75
4.2.2.2	<i>Rendering Video Compositing</i>	75

4.2.2.3	<i>Editing</i>	77
4.2.2.4	<i>Rendering</i>	78
4.2.2.5	<i>Testing</i>	84
4.2.3	Metode Implementasi	89
BAB V PENUTUP		90
5.1	Kesimpulan	90
5.2	Saran	91
DAFTAR PUSTAKA		93
LAMPIRAN		96



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia	13
Gambar 2.2 Contoh <i>Timing</i>	23
Gambar 2.3 Contoh <i>Squash and Stretch</i>	23
Gambar 2.4 Contoh <i>Anticipation</i>	24
Gambar 2.5 Contoh <i>Esay In and Esay Out</i>	24
Gambar 2.6 Contoh <i>Secondary Action</i>	25
Gambar 2.7 Contoh <i>Exaggeration</i>	26
Gambar 2.8 Contoh <i>Solid Drawing</i>	26
Gambar 2.9 Contoh <i>Motion Graphic</i>	27
Gambar 2.10 Pengambilan Gambar Teknik <i>Medium Shot</i>	33
Gambar 2.11 Pengambilan Gambar Teknik <i>Long Shot</i>	33
Gambar 4.1 <i>Pen Tool</i> pada <i>Adobe Illustrator CS6</i>	53
Gambar 4.2 <i>Add Anchor Point Tool</i> pada <i>Adobe Illustrator CS6</i>	53
Gambar 4.3 <i>Rectangle Tool</i> pada <i>Adobe Illustrator CS6</i>	54
Gambar 4.4 <i>Ellipse Tool</i> pada <i>Adobe Illustrator CS6</i>	54
Gambar 4.5 Tampilan Awal <i>Adobe Illustrator CS6</i>	54
Gambar 4.6 Membuat Dokumen Baru	55
Gambar 4.7 Membuat Objek menggunakan <i>Rectangle Tool</i>	55
Gambar 4.8 Memilih Warna	56
Gambar 4.9 Objek Setelah Diberi Warna	56
Gambar 4.10 Membuat Grup	57
Gambar 4.11 <i>Export File</i> ke .PNG	57
Gambar 4.12 Hasil <i>Export File</i> ke .PNG	58
Gambar 4.13 Hasil Objek Desain .PNG	58
Gambar 4.14 Tampilan File Video pada Lembar Kerja	59
Gambar 4.15 Tampilan <i>Set Timeline Frame Rate</i>	59
Gambar 4.16 Tampilan Setelah Digambar Ulang	60
Gambar 4.17 Tampilan <i>Stroke Path</i>	60

Gambar 4.18 Tampilan <i>Interface</i> pada <i>Render Video</i>	61
Gambar 4.19 Tampilan Proses <i>Import file</i> di <i>Adobe Audition CS6</i>	63
Gambar 4.20 Tampilan dari <i>File</i> yang di- <i>Import</i>	64
Gambar 4.21 Contoh <i>File</i> yang dipotong	64
Gambar 4.22 <i>Capture Noise</i> pada <i>Adobe Audition CS6</i>	65
Gambar 4.23 Menghilangkan <i>Noise</i> pada <i>Adobe Audition CS6</i>	65
Gambar 4.24 <i>Effect Vocal Enhancer</i>	66
Gambar 4.25 <i>Save File</i> pada <i>Adobe Audition CS6</i>	66
Gambar 4.26 <i>Import File</i> pada <i>After Effects CC 2020</i>	68
Gambar 4.27Memili file yang aka di- <i>Import</i>	68
Gambar 4.28 Membuat <i>New Compositing</i>	69
Gambar 4.29Membuat <i>File</i> ke <i>Timeline</i>	69
Gambar 4.30 Penganimasian <i>Scene 1</i>	71
Gambar 4.31 Penganimasian <i>Scene 5</i>	71
Gambar 4.32 Penganimasian <i>Scene 5</i> ke <i>Scene 6</i>	72
Gambar 4.33 Penganimasian <i>Scene 8</i>	72
Gambar 4.34 <i>Add Zig Zag</i> untuk Transisi.....	73
Gambar 4.35 Transisi dari <i>Scene 8</i> ke <i>Scene 9</i>	73
Gambar 4.36 Pengaturan <i>Tracking Text</i>	74
Gambar 4.37 Penganimasian <i>Scene 9</i>	74
Gambar 4.38 Transisi <i>Scene 9</i> ke <i>Scene 10</i>	74
Gambar 4.39 Penganimasian <i>Scene 10</i>	75
Gambar 4.40 Melakukan <i>Render</i> di <i>Adobe After Effects CC 2020</i>	76
Gambar 4.41 Jendela Kerja <i>Render</i>	76
Gambar 4.42 Jendela kerja <i>Output Module</i>	76
Gambar 4.43 Tampilan <i>Sequence</i>	77
Gambar 4.44 Tampilan <i>File</i> di <i>Timeline</i>	78
Gambar 4.45 Tampilan Penggabungan di <i>Adobe Premiere Pro CS6</i>	78
Gambar 4.46 Tampilan <i>Export Setting</i>	79
Gambar 4.47 Hasil <i>Publishing</i>	89

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian.....	10
Tabel 3.1 Hasil Observasi Iklan Terdahulu dan Iklan Peneliti.....	35
Tabel 3.2 Analisis Lama dan Baru.....	40
Tabel 3.3 Kebutuhan <i>Hardware</i>	42
Tabel 3.4 Kebutuhan <i>Software</i>	43
Tabel 3.5 kebutuhan <i>Brainware</i>	44
Tabel 3.6 Naskah dan <i>Storyboard</i>	46
Tabel 4.1 Software yang digunakan.....	50
Tabel 4.2 Hasil Pengambilan Gambar.....	52
Tabel 4.3 Hasil <i>Rotoscoping</i>	61
Tabel 4.4 Hasil <i>Render</i>	79
Tabel 4.5 Hasil Kuesioner dari Pihak Masyarakat Umum.....	85
Tabel 4.6 Skala Jawaban Setiap Pertanyaan.....	86
Tabel 4.7 Penentuan Interval.....	87
Tabel 4.8 Hasil Uji Penelitian pada Video Iklan.....	88

INTISARI

Animasi adalah rangkainan gambar gerak cepat yang memiliki hubungan satu dengan yang lain untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan. Melalui iklan animasi, ide dan pesan dapat dikemas dengan menarik. Iklan animasi dapat terlihat dengan gambar yang dibuat sesuai prinsip-prinsip animasi sehingga penyampaian pada iklan yang disampaikan kepada penonton dapat tersampaikan dengan baik.

Pada skripsi ini, penulis membuat iklan animasi “Bahaya Merokok”. Agar kebiasaan merokok tidak berlarut-larut, perlu pencegahan dengan membuat iklan layanan masyarakat. Iklan ini dapat memberikan pesan ajakan kepada masyarakat umum untuk menghindari rokok dan memberikan cara pandang pada diri sendiri yang dapat memberi pengaruh positif.

Dalam pembuatan iklan animasi “Bahaya Merokok”, menggunakan *motion graphic* animasi 2D dan teknik *rotoscoping*. Pembuatan iklan ini akan menggabungkan video, suara dan teks. Dengan dibuatnya iklan animasi maka diharap pesan pada iklan animasi bahaya merokok dapat diterima masyarakat umum.

Kata Kunci: Iklan, Animasi, Rotoscoping, Motion Graphic, Bahaya Merokok.

ABSTRACT

Animation is a series of fast motion pictures that relate to one another get the illusion of movement. Through animated advertisements, ideas and messages can be packaged attractively. Animated advertisements can be seen with images made according to the principles of animation so that the delivery of the advertisements to the audience can be conveyed properly.

In this thesis, the author makes an animated ad “Danger of Smoking”. So that the smoking public service advertisements. This advertisement can provide an invitation message to the general public to avoid smoking and provide a perspective on oneself that can have a positive effect.

In making the animated ad “Danger of Smoking”, with 2D animated motion graphics and rotoscoping techniques. This ad creation will combine video, sound and text. By making animated advertisements, it is hoped that the message on the animated advertisements on the dangers of smoking can be accepted by the general public.

Keywords: Advertising, Animation, Rotoscoping, Motion Graphic, Danger of Smoking.