

**PEMBUATAN MOTION GRAPHIC IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
MENGENAI PERTOLONGAN PERTAMA
SAAT TERSEDAK PADA ANAK**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

Mya Mar'atus Sholikhah

19.22.2311

**PROGRAM SARJANA
JURUSAN SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2020

**PEMBUATAN MOTION GRAPHIC IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
MENGENAI PERTOLONGAN PERTAMA
SAAT TERSEDAK PADA ANAK**

SKRIPSI

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



Disusun Oleh :

Mya Mar'atus Sholikhah

19.22.2311

**PROGRAM SARJANA
JURUSAN SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2020

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MOTION GRAPHIC IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
MENGENAI PERTOLONGAN PERTAMA
SAAT TERSEDAK PADA ANAK**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mya Mar'atus Sholikhah

19.22.2311

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Agustus 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng
NIK. 190302105

Afrig Aminuddin, S.Kom., M.Eng
NIK. 190302xxx

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Agustus 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, 14 September 2020



Mya Mar'atus Sholikhah
19.22.2311

MOTTO

“... Dan Dia bersama kamu dimana saja kamu berada...”
(Q.S Al-Hadid : 4)

“... Aku telah melimpahkan kepadamu kasih sayang yang datang dari-Ku; dan agar engkau diasuh dibawah pengawasan-Ku”
(Q.S Ta-Ha : 39)

“Dan Dia mendapatimu sebagai seorang yang bingung, lalu Dia memberi petunjuk.”
(Q.S Ad-Dhuha : 7)

“Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain), dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap”
(Q.S Al-Insyirah : 1-8)

-Mya Mar'atus Sholikhah-



PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karuniaNya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Rasulullah SAW.

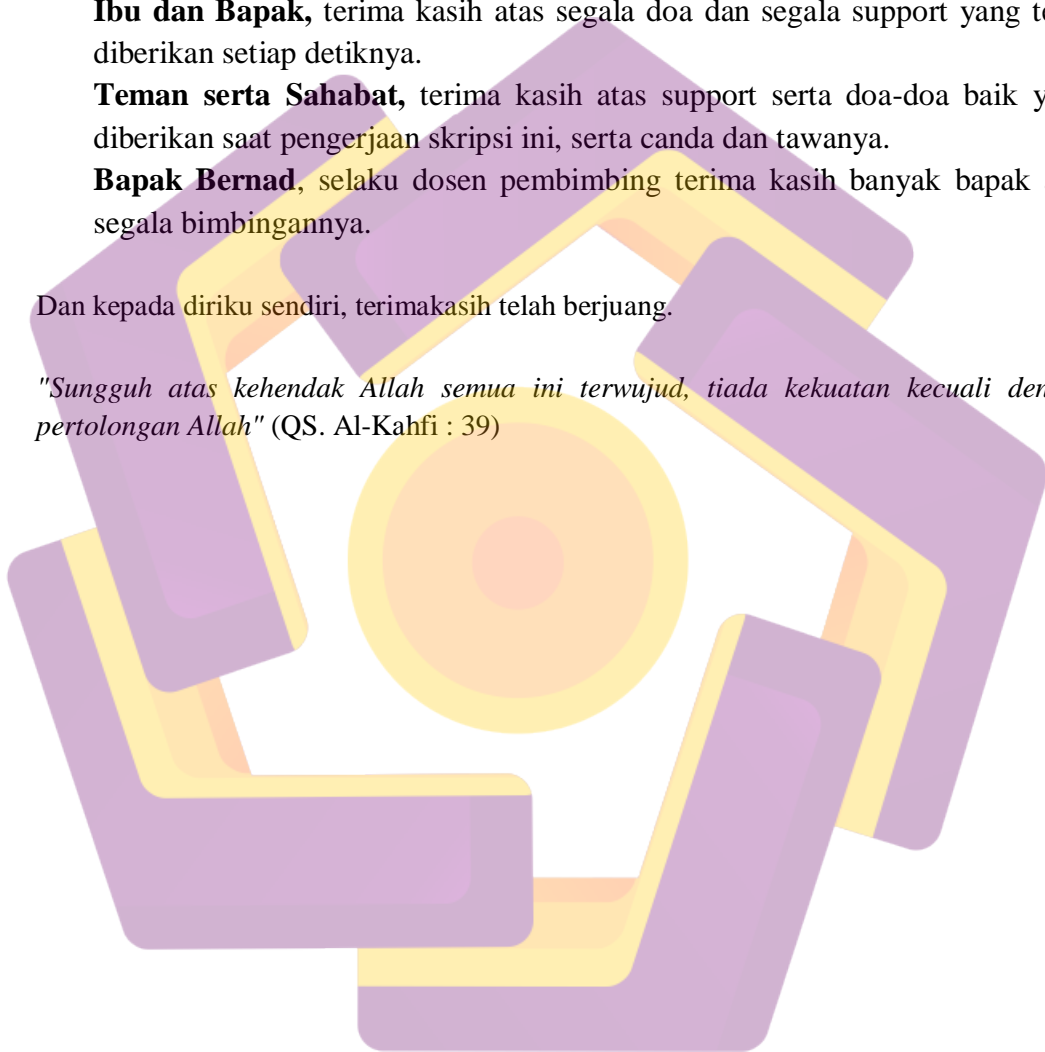
Ibu dan Bapak, terima kasih atas segala doa dan segala support yang telah diberikan setiap detiknya.

Teman serta Sahabat, terima kasih atas support serta doa-doa baik yang diberikan saat pengerjaan skripsi ini, serta canda dan tawanya.

Bapak Bernad, selaku dosen pembimbing terima kasih banyak bapak atas segala bimbingannya.

Dan kepada diriku sendiri, terimakasih telah berjuang.

"Sungguh atas kehendak Allah semua ini terwujud, tiada kekuatan kecuali dengan pertolongan Allah" (QS. Al-Kahfi : 39)



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini. Tidak lupa sholawat serta salam penulis haturkan pada junjungan Nabi besar kita yakni Muhammad SAW.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya Skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

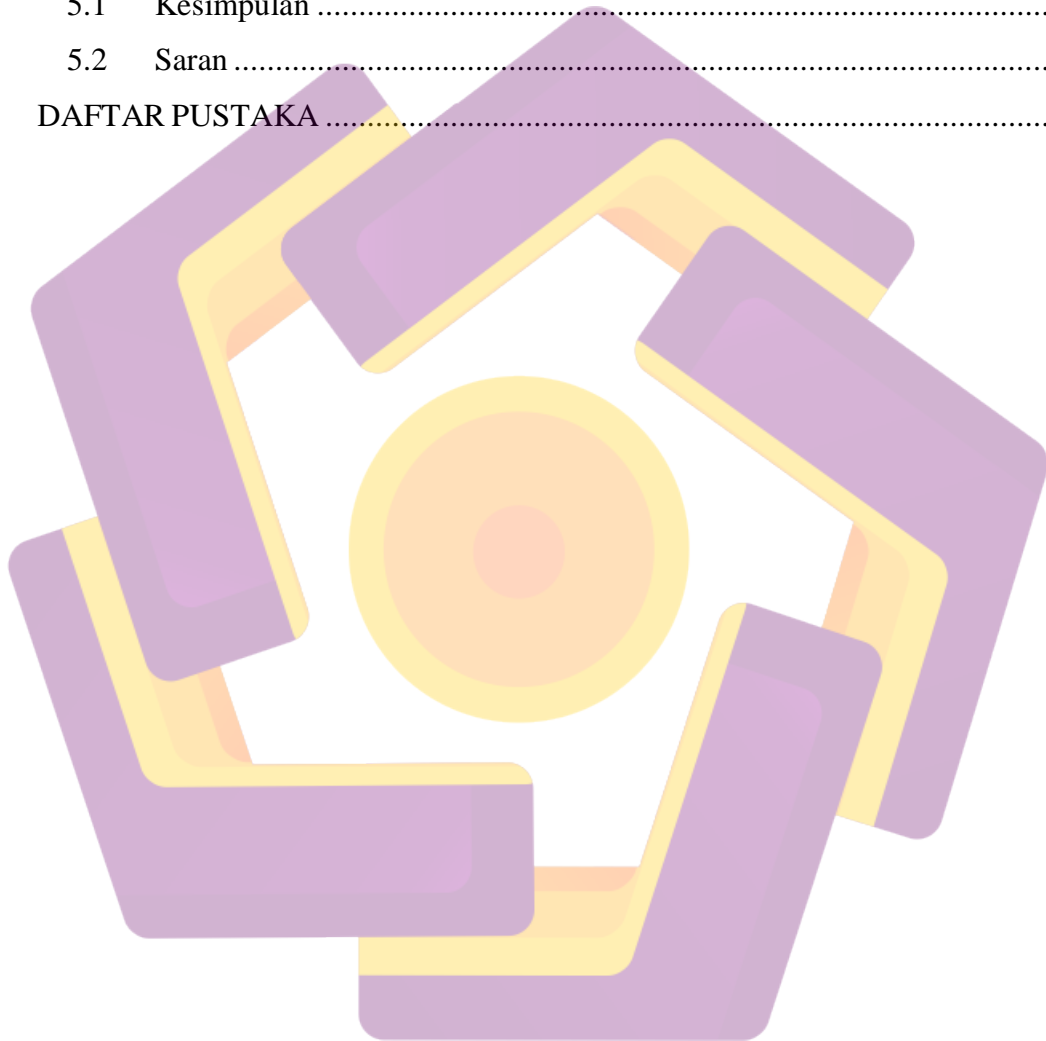
1. Universitas AMIKOM Yogyakarta selaku pihak yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Ketua Program Studi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Bernadhed, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberi petunjuk, bimbingan dan nasehatnya dalam proses penulisan Skripsi ini.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1. Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2. Metode Analisis.....	3
1.5.3. Metode Produksi.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Konsep Dasar Iklan	9
2.2.1 Pengertian Iklan.....	9
2.2.2 Sejarah Iklan.....	10
2.3 Iklan Layanan Masyarakat	13
2.4 Konsep Dasar Multimedia	13
2.4.1. Pengertian Multimedia.....	13
2.4.2. Elemen Multimedia	14
2.5 Konsep Dasar Animasi	17
2.5.1 Pengertian Animasi	17
2.5.2 Jenis Animasi	18

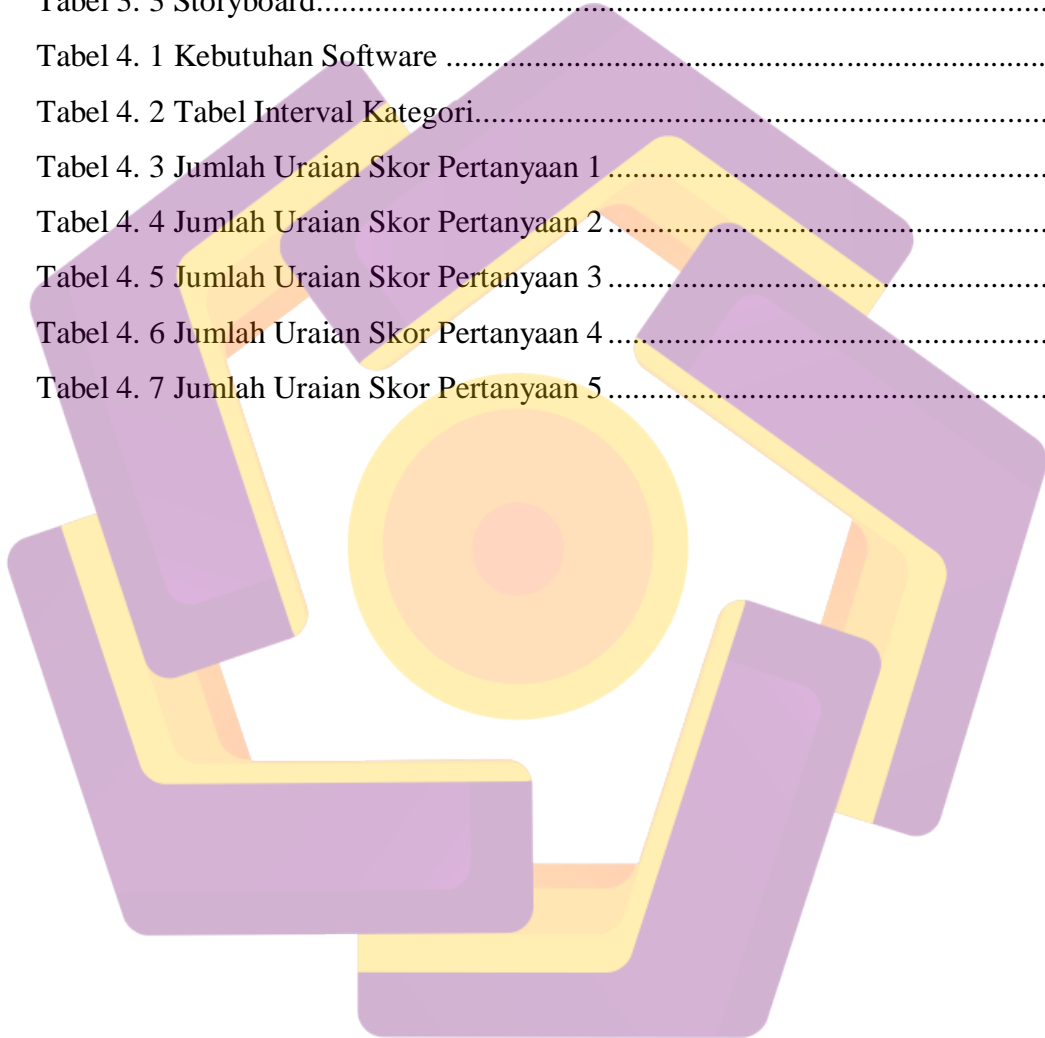
2.5.3	Teknik Animasi	22
2.5.4	Prinsip Animasi	30
2.6	<i>Motion Graphic</i>	37
2.7	Analisis Kebutuhan Sistem	37
2.7.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	38
2.7.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	38
2.8	Tahapan Produksi	39
2.8.1	Pra Produksi	39
2.8.2	Produksi	42
2.8.3	Pasca Produksi.....	43
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		45
3.1	Analisis Masalah	45
3.2	Solusi yang Diterapkan	46
3.3	Analisis Kebutuhan.....	47
3.3.1.	Kebutuhan Fungsional	47
3.3.2.	Kebutuhan Non-Fungsional	48
3.4	Tahap Pra Produksi.....	49
3.4.1	Perancangan Ide Cerita	50
3.4.2	Perancangan Naskah.....	51
3.4.3	Perancangan Storyboard	56
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		62
4.1	Tahap Produksi.....	62
4.1.1	Pembuatan Karakter	62
4.1.2	Pembuatan Background dan Asset	65
4.1.3	Export Asset	71
4.1.4	Proses Pembuatan Animasi	73
4.1.5	Dubbing	78
4.2	Tahap Pasca Produksi	79
4.2.1	Convert Audio dan Video	79
4.2.2	Editing.....	80
4.2.3	Rendering	84

4.3	Publishing.....	85
4.4	Kuisisioner.....	86
4.3.1	Form Kuisisioner	86
4.3.2	Hasil Penilaian Responden	88
BAB IV PENUTUP.....		95
5.1	Kesimpulan	95
5.2	Saran	96
DAFTAR PUSTAKA		97



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Hasil Penelitian	7
Tabel 3.1 Kebutuhan Hardware.....	48
Tabel 3.2 Kebutuhan Spftware	49
Tabel 3. 3 Storyboard.....	56
Tabel 4. 1 Kebutuhan Software	62
Tabel 4. 2 Tabel Interval Kategori.....	89
Tabel 4. 3 Jumlah Uraian Skor Pertanyaan 1	90
Tabel 4. 4 Jumlah Uraian Skor Pertanyaan 2	90
Tabel 4. 5 Jumlah Uraian Skor Pertanyaan 3	91
Tabel 4. 6 Jumlah Uraian Skor Pertanyaan 4	92
Tabel 4. 7 Jumlah Uraian Skor Pertanyaan 5	93



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Mesin Gutenberg pada abad ke-15	10
Gambar 2.2 Istilah Advertising Agency pertama kali digunakan	12
Gambar 2.3 Elemen Multimedia Text	14
Gambar 2.4 Elemen Multimedia Gambar	15
Gambar 2.5 Editing audio	15
Gambar 2.6 Pengambilan Video.....	16
Gambar 2.7 Animasi.....	16
Gambar 2.8 Virtual Reality	17
Gambar 2.9 Animasi Stop Motion.....	18
Gambar 2.10 Cell Animation	19
Gambar 2.11 Time Lapse Animation	20
Gambar 2.12 Claymation	20
Gambar 2.13 Call-out Animation.....	21
Gambar 2.14 Puppet Animation.....	22
Gambar 2.15 Cell Animation	23
Gambar 2.16 Frame Animation.....	23
Gambar 2.17 Sprite Animation	24
Gambar 2.18 Path Animation.....	25
Gambar 2.19 Animasi Spline	26
Gambar 2.20 Vector Animation	27
Gambar 2.21 Animasi Karakter.....	28
Gambar 2.22 <i>Computational Animation</i>	29
Gambar 2.23 Morphing.....	30
Gambar 2.24 Squash and Stretch.....	30
Gambar 2.25 Appeal.....	31
Gambar 2.26 Solid Drawing.....	31
Gambar 2.27 Slow In / Slow Out	32
Gambar 2.28 Exaggeration.....	32
Gambar 2.29 Timing.....	33

Gambar 2.30 Timing.....	33
Gambar 2.31 Anticipation.....	34
Gambar 2.32 Staging	34
Gambar 2.33 Arcs.....	35
Gambar 2.34 Straight Head.....	35
Gambar 2.35 Pose to Pose.....	36
Gambar 2.36 Overlapping and Follow Through	36
Gambar 2.37 Secondary Action	37
Gambar 2.38 Naskah.....	40
Gambar 2.39 Storyboard.....	41
Gambar 3. 5 Alur Bagan.....	50
Gambar 4. 1 New Document CorelDraw X7.....	63
Gambar 4. 2 Rancangan Karakter Ibu dan Anak.....	64
Gambar 4. 3 Pemberian Warna Pada Karakter	64
Gambar 4. 4 Sketsa Kursi	65
Gambar 4. 5 Memberi Warna Kursi	66
Gambar 4. 6 Kursi dan Aksesoris	66
Gambar 4. 7 Kursi dan Aksesoris	67
Gambar 4. 8 Object dengan bayangan	67
Gambar 4. 9 Text dan Pita	68
Gambar 4. 10 Fit Text to Path	68
Gambar 4. 11 Penyesuaian Letak Text To Path.....	69
Gambar 4. 12 Finish Fit Text to Path	69
Gambar 4. 13 Ruang Tamu	69
Gambar 4. 14 Pita Judul.....	70
Gambar 4. 15 Dapur	70
Gambar 4. 16 Ruang Makan	70
Gambar 4. 17 Aset penyebab tersedak.....	71
Gambar 4. 18 Aset pendukung lainnya.....	71
Gambar 4. 19 Export Object	72
Gambar 4. 20 Preview Export	72

Gambar 4. 21 Composition Setting	73
Gambar 4. 22 Garis jalur Gerak Objek	74
Gambar 4. 23 Keyframe Object	75
Gambar 4. 24 Graph Editor	75
Gambar 4. 25 Transparency	76
Gambar 4. 26 Transparency Object	76
Gambar 4. 27 Animation & Presets	77
Gambar 4. 28 Layer Masking	77
Gambar 4. 29 Copy Path	78
Gambar 4. 30 Animasi Motion Path	78
Gambar 4. 31 Rekaman Audio	79
Gambar 4. 32 Convert Video	80
Gambar 4. 33 New Sequence	81
Gambar 4. 34 Hasil Import Audio dan Video	81
Gambar 4. 35 Mengurutkan Video	82
Gambar 4. 36 Pemberian Efek Transisi	82
Gambar 4. 37 Sinkronisasi Audio dan Video	83
Gambar 4. 38 Efek DeNoise pada Audio	83
Gambar 4. 39 Set Gain Audio	84
Gambar 4. 40 Rendering	85
Gambar 4. 41 Publishing	85
Gambar 4. 42 Tampilan Build Form	86
Gambar 4. 43 Tampilan Awal form	87
Gambar 4. 44 Tampilan pengisian Data Diri Responden	87
Gambar 4. 45 Tampilan Kuesioner	87

INTISARI

Tersedak adalah salah satu kondisi berbahaya dan bisa terjadi pada siapa saja, terutama pada anak-anak karena suka memasukkan berbagai macam benda ke dalam mulut. Tersedak terjadi ketika ada benda asing, makanan, atau cairan masuk ke tenggorokan sehingga menghambat saluran pernapasan atau aliran udara di tenggorokan, sehingga saluran pernapasan akan tersumbat dan korban kesulitan bernapas bahkan sampai dapat menyebabkan meninggal dunia.

Iklan layanan masyarakat menjadi solusi yang tepat untuk memberikan pengetahuan kepada masyarakat mengenai pertolongan pertama saat anak tersedak. Pembuatan iklan layanan masyarakat melalui beberapa tahapan antara lain : pengambilan data melalui observasi dan studi pustaka, dilanjutkan dengan proses pra produksi yang meliputi pembuatan ide cerita, naskah dan storyboard, kemudian melakukan proses produksi pembuatan asset dan sound, dan pasca produksi yang meliputi proses compositing, editing dan rendering.

Pembuatan Iklan layanan masyarakat ini menggunakan animasi 2D *motion graphic* karena dapat memberikan ilustrasi pada bagian-bagian yang tidak memungkinkan menggunakan teknik *live shoot*, sehingga dapat meningkatkan pemahaman *audiens* terhadap cara penanganan tersedak pada anak secara tepat dan efektif.

Kata kunci : iklan layanan masyarakat, tersedak, *motion graphic*, ilustrasi.

ABSTRACT

Choking is a dangerous condition and can happen to anyone, especially children, because they like to put various things in their mouth. Choking occurs when a foreign object, food, or liquid enters the throat so that it blocks the respiratory tract or air flow in the throat, so that the respiratory tract becomes blocked and the victim has difficulty breathing and can even cause death.

Public service advertisements are the right solution to provide knowledge to the public about first aid when a child is choking. Making public service advertisements through several stages, including: data collection through observation and literature study, followed by a pre-production process which includes making story ideas, scripts and storyboards, then carrying out the production process of making assets and sound, and post-production which includes the compositing process, editing and rendering.

The making of this public service advertisement uses 2D animation motion graphic because it can provide illustrations on parts that do not allow using the live shoot technique, so as to increase the audience's understanding of how to handle choking in children appropriately and effectively.

Keywords: public service advertisement, choking, motion graphic, illustration.

