

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
TENTANG PENYEBAB SAKIT MAAG DENGAN MENGGUNAKAN
MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai
derajat Sarjana Program Studi Informatika



disusun oleh

DHEA NOOR RAMADHANI

18.11.1920

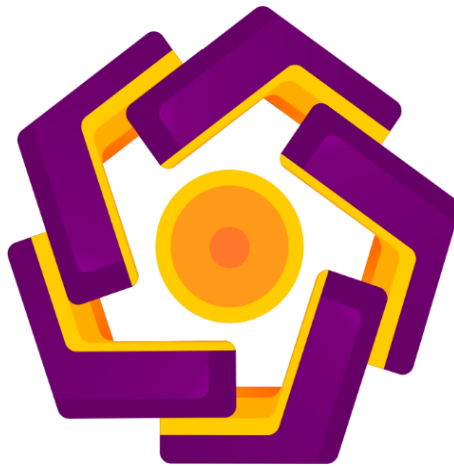
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN LAYANAN
MASYARAKAT TENTANG PENYEBAB SAKIT MAAG DENGAN
MENGUNAKAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

Untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

DHEA NOOR RAMADHANI

18.11.1920

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
TENTANG PENYEBAB SAKIT MAAG DENGAN MENGGUNAKAN MOTION
GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

DHEA NOOR RAMADHANI

18.11.1920

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Desember 2024

Dosen Pembimbing,

AGUS PURWANTO, A.Ma., S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN LAYANAN
MASYARAKAT TENTANG PENYEBAB SAKIT MAAG DENGAN
MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC

yang disusun dan diajukan oleh

DHEA NOOR RAMADHANI

18.11.1920

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Desember 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agung Nugroho, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302242

Ali Mustopa, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302192

Agus Purwanto, A.Md., S.Kom., M.Kom
NIK. 190302229

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Desember 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Dhea Noor Ramadhani
NIM : 18.11.1920

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Perancangan Dan Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat Tentang Penyebab Sakit
Maag Dengan Menggunakan Motion Graphic**

Dosen Pembimbing: Agus Purwanto, A.Md., S. Kom., M. Kom.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 18 Desember 2024

Yang Menyatakan,



Dhea Noor Ramadhani

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa bangga saya menyusun hingga dapat menyelesaikan rangkaian penulis ini maka dari itu dengan rasa tulus dan bahagia, saya ingin mempersembahkan karya ilmiah ini kepada:

1. Allah SWT atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat selesai tanpa hambatan dan penuh rasa syukur yang tinggi. Sebagai umat-Nya, puji syukur tak terhingga karena telah mengabulkan setiap do'a yang dipanjatkan kepada-Nya.
2. Kedua orang tua dan kakak perempuan saya yang selalu memberi dukungan berupa doa kepada saya.
3. Bapak Agus Purwanto, A.Md., S. Kom., M. Kom. selaku dosen pembimbing skripsi saya, terima kasih membimbing dan membantu penulis dalam pengerjaan skripsi ini.
4. Kepada pihak Dinas Kesehatan Kabupaten Bantul yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk dijadikan objek penelitian.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Allah SWT atas ridho, Rahmat serta Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat Tentang Penyebab Sakit Maag Dengan Menggunakan Motion Graphic”.

Penulis menyadari banyak pihak yang memberikan dukungan dan bantuan selama menyelesaikan studi dan karya ilmiah ini, oleh karena itu, dengan rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S. Kom., M. Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, A.Md., S. Kom., M. Kom. selaku Dosen Pembimbing penulis yang telah membimbing penulis dalam penyusunan karya ilmiah ini.
4. Segenap dosen dan staff Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga selama penulis menjalani studi.
5. Seluruh rekan mahasiswa AMIKOM, keluarga, saudara, dan teman yang selalu memberikan dukungan, semangat dan motivasi dalam proses penulisan skripsi ini
6. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhir kata penulis menyadari bahwa tidak ada yang sempurna, penulis masih melakukan kesalahan dalam penyusunan karya ilmiah ini. Oleh karena itu, penulis meminta maaf yang sedalam-dalamnya atas kesalahan yang dilakukan penulis.

Yogyakarta, 02 Desember 2024
Penulis

DAFTAR ISI

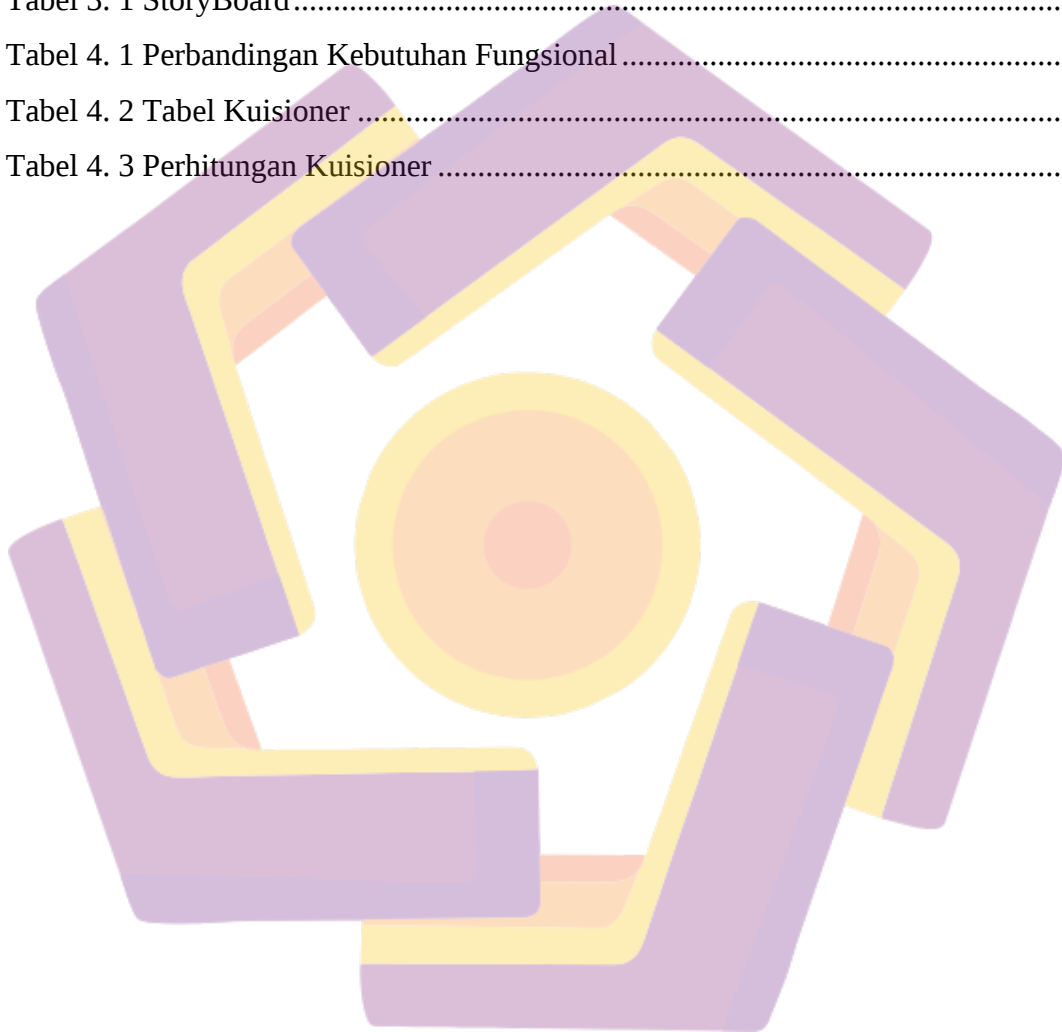
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Latar Belakang Masalah	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.6 Manfaat Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Dasar Teori	8
2.2.1 Pengertian multimedia	8
2.2.2 Jenis Multimedia	8
2.2.3 Elemen Multimedia.....	10
2.2.4 Definisi Gambar	11
2.2.5 Definisi Video	11
2.3 Definisi Animasi.....	12
2.3.1 Jenis Animasi	12
2.4 Motion Graphic	17

2.4.1 Karakter Motion Graphic	17
2.4.2 Prinsip Dasar Motion Graphic	18
2.5 Iklan	18
2.5.1 Pengertian Iklan	18
2.5.2 Iklan Layanan Masyarakat	18
2.6 Analisis kebutuhan	19
2.6.1 Kebutuhan fungsional	19
2.6.2 Kebutuhan Non Fungsional	19
2.7 Tahap pembuatan.....	19
2.7.1 Pra produksi [16].....	19
2.7.2 Produksi [16].....	20
2.7.3 Pasca Produksi [16].....	21
2.8 Evaluasi	21
2.8.1 Pengelolahan Data Kuisisioner.....	21
2.8.2 Skala Likert	22
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	23
3.1 Gambaran Umum	23
3.1.1 Ide Cerita.....	24
3.1.2 Story dan Referensi	24
3.1.3 Uji Kelayakan.....	24
3.1.4 Analisis Kebutuhan	24
3.1.5 Aspek Produksi	24
3.1.6 Pra – Produksi	24
3.1.7 Produksi	24
3.1.8 Pasca – Produksi	24
3.2 Metode Pengumpulan Data	25
3.2.1 Metode Observasi.....	25
3.2.2 Wawancara.....	26
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem.....	27
3.3.1 Kebutuhan Fungsional	27
3.3.2 Kebutuhan Non – Fungsional	27

3.4 Aspek Produksi.....	28
3.4.1 Aspek Kreatif	28
3.4.2 Aspek Teknis.....	29
3.5 Pra Produksi.....	30
3.5.1 Ide	30
3.5.2 Naskah.....	30
3.5.3 Storyboard.....	33
3.5.4 Produksi	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	40
4.1 Gambaran Umum Perancangan Iklan Layanan Masyarakat	40
4.1.1 Latar Belakang Pembuatan Iklan	40
4.1.2 Tujuan Perancangan.....	40
4.1.3 Target Audience	40
4.2 Produksi.....	40
4.2.1 Pembuatan Asset Lambung.....	40
4.2.2 Karakter dan Asset.....	43
4.2.3 Pembuatan Teks Animasi.....	44
4.2.4 Penggerakan Karakter	47
4.3 Pasca Produksi.....	50
4.3.1 Editing.....	50
4.3.2 Rendering.....	51
4.4 Evaluasi	53
4.4.1 Perbandingan Kebutuhan Visual dengan Hasil Akhir	53
4.4.2 Uji Coba ke Target Audience.....	55
4.4.3 Perhitungan Skala Likert.....	57
BAB V PENUTUP	61
5.1 Kesimpulan.....	61
5.2 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN.....	65

DAFTAR TABEL

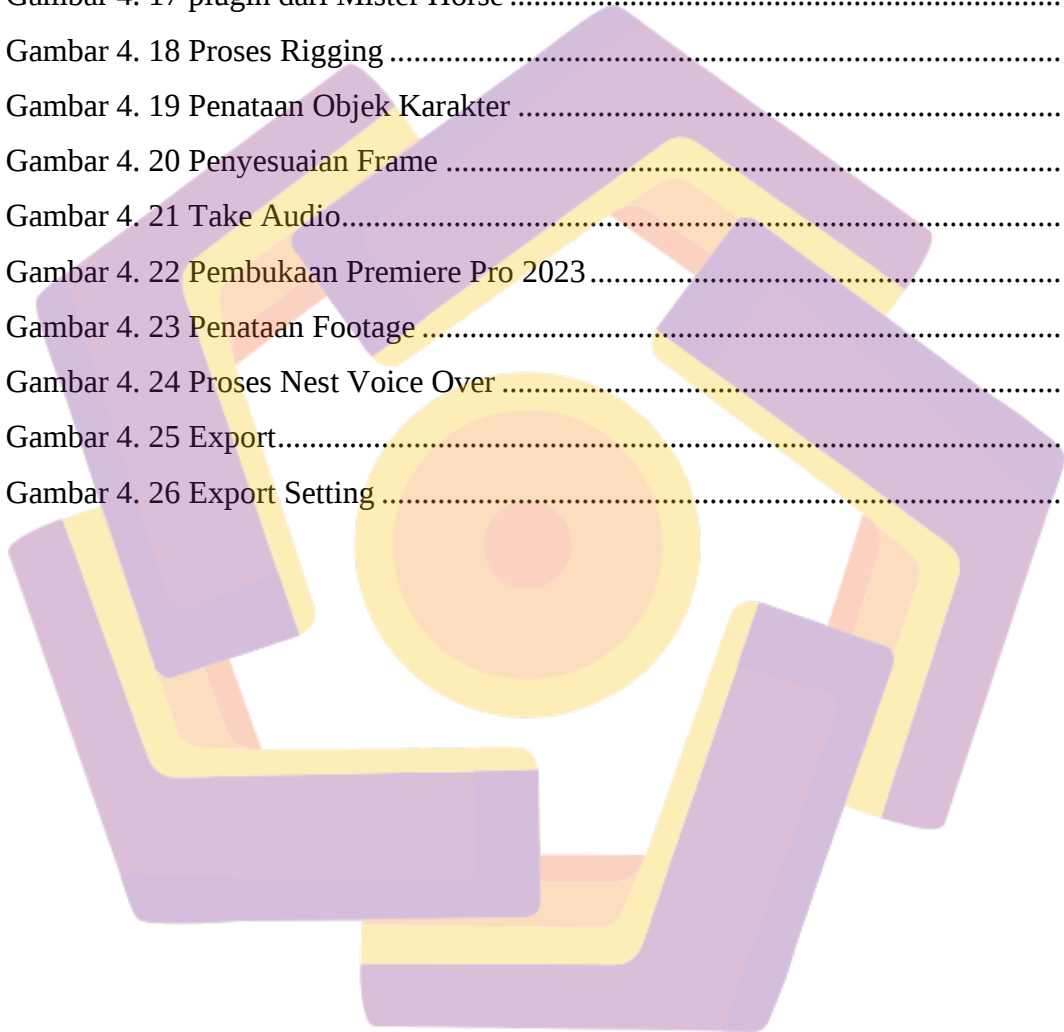
Tabel 2. 1 Perbandingan Tinjauan	7
Tabel 2. 2 Contoh Tabel Skala Likert.....	22
Tabel 2. 3 Contoh Pengkategorian Skor Jawaban	22
Tabel 3. 1 StoryBoard.....	33
Tabel 4. 1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional.....	53
Tabel 4. 2 Tabel Kuisisioner	55
Tabel 4. 3 Perhitungan Kuisisioner	56



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Multimedia Interaktif	8
Gambar 2. 2 Contoh Multimedia Hiperaktif.....	9
Gambar 2. 3 Contoh Multimedia Linier	9
Gambar 2. 4 Elemen Multimedia.....	10
Gambar 2. 5 contoh animasi sel.....	12
Gambar 2. 6 Contoh Animasi Frame	13
Gambar 2. 7 contoh animasi sprite	13
Gambar 2. 8 contoh animasi lintasan.....	14
Gambar 2. 9 contoh animasi spline.....	14
Gambar 2. 10 Contoh Animasi Vektor	15
Gambar 2. 11 Contoh Animasi Karakter	15
Gambar 2. 12 Contoh Penerapan Computation Animation	16
Gambar 2. 13 Contoh Morphing.....	16
Gambar 2. 14 Motion Graphic.....	17
Gambar 2. 15 Contoh Storyboard	20
Gambar 3. 1 Gambaran Umum Penelitian.....	23
Gambar 3. 2 Contoh Motion Graphic “Radang Usus Buntu”.....	25
Gambar 3. 3 Contoh Motion Graphic “Hipertensi”	26
Gambar 4. 1 Adobe Illustrator	40
Gambar 4. 2 Create New.....	41
Gambar 4. 3 Ilustrasi Lambung	41
Gambar 4. 4 Color	42
Gambar 4. 5 Menyimpan Asset	42
Gambar 4. 6 Karakter.....	43
Gambar 4. 7 Asset.....	43
Gambar 4. 8 Tools Image-Trace	43
Gambar 4. 9 Adobe After Effect	44
Gambar 4. 10 Toolbar	44
Gambar 4. 11 Pembuatan Teks	45

Gambar 4. 12 dafont.com	45
Gambar 4. 13 UI Mister Horse	45
Gambar 4. 14 Import image	46
Gambar 4. 15 Import File	46
Gambar 4. 16 Frame	47
Gambar 4. 17 plugin dari Mister Horse	47
Gambar 4. 18 Proses Rigging	48
Gambar 4. 19 Penataan Objek Karakter	48
Gambar 4. 20 Penyesuaian Frame	48
Gambar 4. 21 Take Audio.....	49
Gambar 4. 22 Pembukaan Premiere Pro 2023	50
Gambar 4. 23 Penataan Footage	51
Gambar 4. 24 Proses Nest Voice Over	51
Gambar 4. 25 Export.....	52
Gambar 4. 26 Export Setting	52



INTISARI

Perkembangan teknologi informasi saat ini sudah semakin maju, ini juga berpengaruh terhadap teknik animasi yang juga ikut berkembang, sebelumnya animasi dibuat manual dengan menggambar setiap frame agar dapat menjadi sebuah gerakan dan memakan waktu yang cukup banyak. Salah satu teknik animasi yang tercipta dari perkembangan teknologi adalah Motion Graphic. Motion Graphic adalah gabungan dari media visual seperti ilustrasi, typografi dan audio visual.

Pada penelitian ini penulis akan membuat sebuah Iklan Layanan Masyarakat yang sangat memerlukan konsep dasar yang berbasis animasi 2 dimensi dengan teknik motion graphic yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat Tentang Penyebab Sakit Maag Dengan Menggunakan Motion Graphic”, Iklan Layanan Masyarakat ini bertujuan untuk memberikan gambaran berupa penjelasan atau pencegahan untuk masyarakat agar lebih memperhatikan kesehatan dan mengatur tingkat stres. Dari konsep cerita tersebut penulis berencana akan menggunakan teknik Motion Graphic, karena dapat menghasilkan kualitas animasi yang baik dan informatif sehingga akan sangat membantu dalam penyampaian pesan yang penulis buat.

Kata kunci: Iklan Layanan Masyarakat, Animasi, Motion Graphic

ABSTRACT

The development of information technology is currently increasingly advanced, this also affects the animation technique, which is also developing, previously animation was made manually by drawing each frame so that it could become a movement and took quite a lot of time. One of the animation techniques created from the development of technology is Motion Graphic. Motion Graphic is a combination of visual media such as illustration, typography, and audio visual.

In this study, the author will create a Public Service Advertisement that really needs a basic concept based on 2-dimensional animation with motion graphic techniques entitled "Design and Making Public Service Advertisements About the Causes of Stomach Pain Using Motion Graphic", this Public Service Advertisement aims to provide an overview in the form of an explanation or prevention for the public to pay more attention to health and regulate stress levels. From the story concept, the author plans to use the Motion Graphic technique, because it can produce good and informative animation quality so that it will be very helpful in conveying the message that the author created.

Keywords: *Public Service Advertisement, Animation, Motion Graphic*