

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI IKLAN LAYANAN MASYARAKAT KANDUNGAN
ZAT KIMIA PADA ROKOK DENGAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI



Disusun Oleh :

Deni Setiawan

18.11.1817

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI IKLAN LAYANAN MASYARAKAT KANDUNGAN
ZAT KIMIA PADA ROKOK DENGAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI

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



Disusun Oleh :

Deni Setiawan

18.11.1817

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO ANIMASI IKLAN LAYANAN MASYARAKAT KANDUNGAN ZAT KIMIA PADA ROKOK DENGAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Deni Setiawan

18.11.1817

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 Oktober 2021

Dosen Pembimbing,

Mulia Sulistiyono, M.Kom

NIK. 190302248

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO ANIMASI IKLAN LAYANAN MASYARAKAT KANDUNGAN ZAT KIMIA PADA ROKOK DENGAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Deni Setiawan

18.11.1817

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 April 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

M. Rudyanto Arief, S.T, M.T

NIK. 190302098

Mulia Sulistiyono, M.Kom

NIK. 190302248

Norhikmah, M.Kom

NIK. 190302245

Tanda Tangan

Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 April 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

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 kami 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 tanggung jawab kami pribadi.

Yogyakarta, 20 April 2022



Deni Setiawan

NIM. 18.11.1817

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. Kedua orang tua saya, yang selalu mendoakan, memberikan dukungan, solusi, dan kesabarannya kepada saya.
2. Bapak Mulia Sulistyono, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan positif dan bimbingan dalam penyelesaian skripsi. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatunamanya, yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Teman – teman 18-IF-01, yang telah menjadi teman saya semasa kuliah serta kenangan yang tidak dapat saya rasakan di tempat lain.
4. Semua responden yang ikut membantu penelitian animasi 2D.
5. Serta semua pihak yang telah membantu serta mendukung saya yang tidak dapat saya sebutkan.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi besar Muhammad SAW.

Dengan disusun nya skripsi ini sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer bagi setiap mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Mulia Sulistyono, M. Kom, selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Maka oleh sebab itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Yogyakarta, 20 April 2022



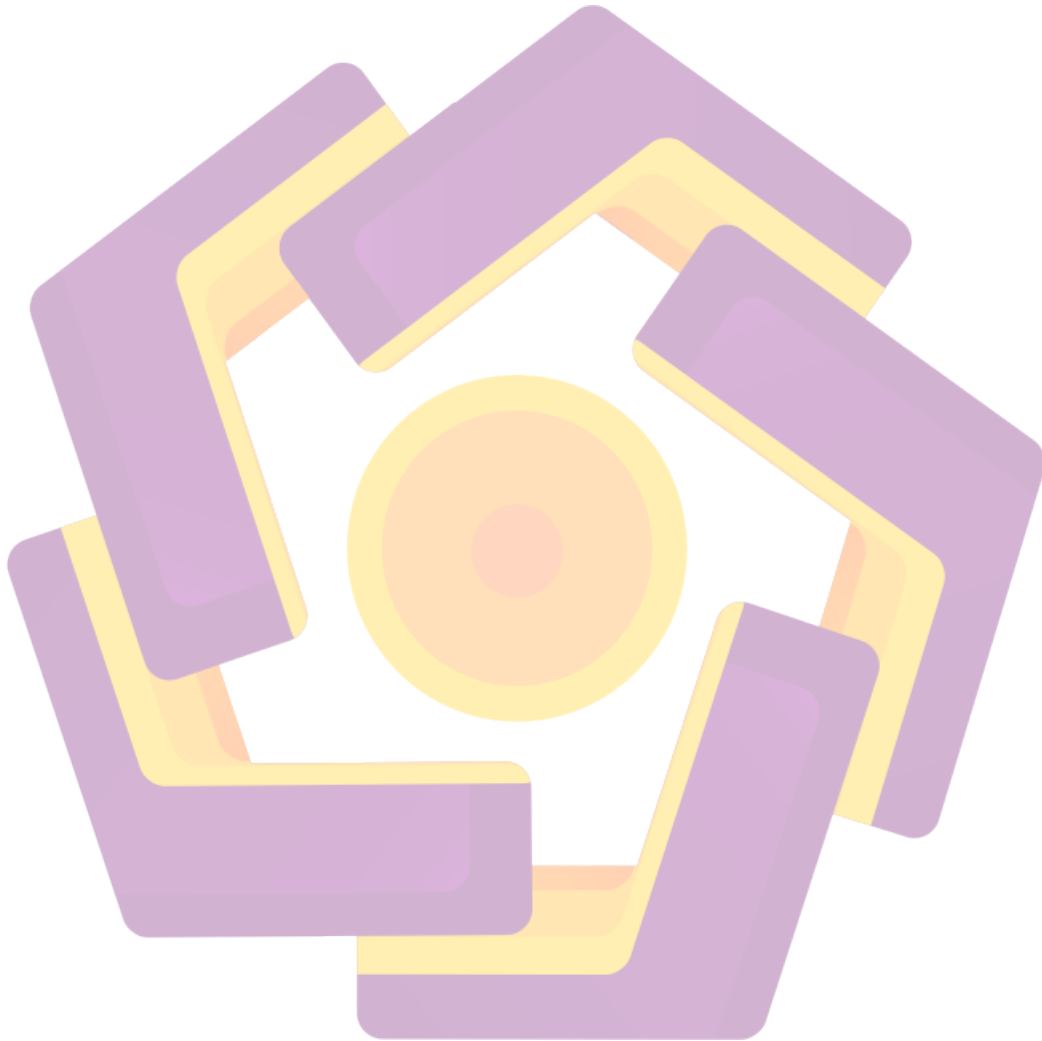
Deni Setiawan

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.5.1 Bagi perancang animasi/mahasiswa	3
1.5.2 Bagi masyarakat sekitar	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Literatur	4
1.6.2 Metode Analisis	4
1.6.3 Metode Pengembangan	4
1.6.4 Metode Implementasi	5
1.7 Testing	5
1.8 Sistematik Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Kajian Pustaka	7
2.2 Landasan Teori	10
2.2.1 Iklan Layanan Masyarakat	10
2.2.2 Animasi 2 Dimensi	10
2.2.3 Motion graphic	10
2.2.4 Pedoman 12 Prinsip Dasar Animasi	11

2.3 Tahap Pembuatan Animasi 2 Dimensi	17
2.4 Perangkat Lunak Yang Digunakan	19
2.5 Testing	20
2.5.1 Simple Random Sampling	20
2.5.2 Skala Linkert	20
BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1 Gambaran Umum Penelitian	23
3.2 Pra Produksi	23
3.2.1 Sinopsis	23
3.2.2 Naskah	23
3.2.3 Storyboard	24
3.2.4 Desain Karakter	27
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	34
4.1 Produksi	34
4.1.1 Rekam Audio/narasi	34
4.1.2 Background	34
4.1.3 Typografi	35
4.1.4 Drawing	35
4.1.5 Coloring	35
4.1.6 Animating	36
4.2 Paska Produksi	37
4.2.1 Compositing	37
4.2.2 Editing	37
4.2.3 Rendering	38
4.2.4 Publish	39
4.3 Testing	39
4.3.1 Kuesioner	39
4.3.1.1 Pengujian Materi Iklan	39
4.3.1.2 Pengujian Penyampain Informasi ILM	48
4.3.1.3 Pengujian Kualitas Animasi	55

4.3.2 Evaluasi Menurut Ahli	62
BAB V PENUTUP	64
5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	66



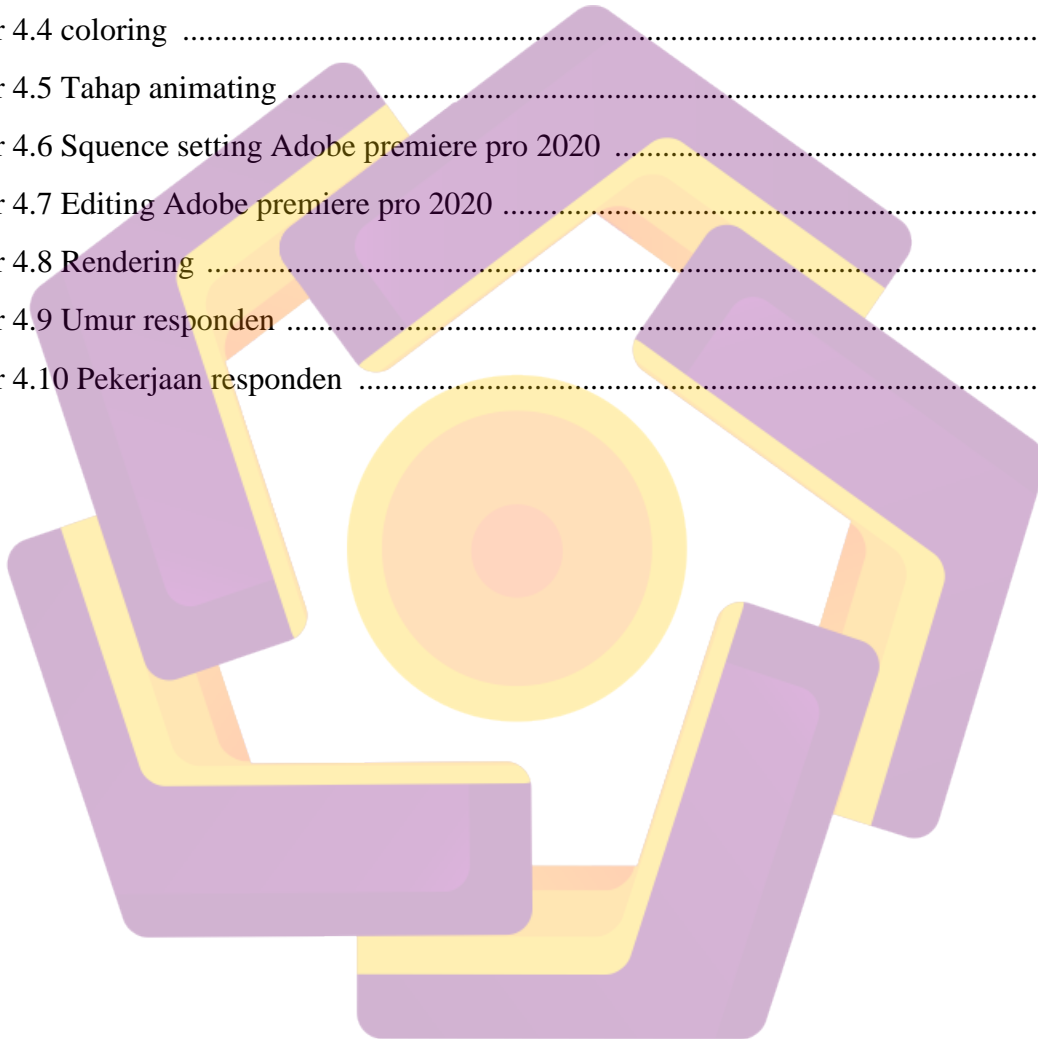
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian	8
Tabel 3.1 Storyboard	24
Tabel 4.1 Kuesioner Uji Materi Iklan	40
Tabel 4.2 Indikator Skala Linkert Uji Materi Iklan	41
Tabel 4.3 Katagori Skor Jawaban Uji Materi Iklan	41
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner Uji Materi Iklan	47
Tabel 4.5 Kuesioner Faktor Informasi	49
Tabel 4.6 Indikator Skala Linkert Faktor Informasi	49
Tabel 4.7 Katagori Skor Jawaban Faktor Informasi	50
Tabel 4.8 Hasil Kuesioner Faktor Informasi	54
Tabel 4.9 Kuesioner Aspek Multimedia	55
Tabel 4.10 Indikator Skala Linkert Aspek Multimedia	56
Tabel 4.11 Katagori Skor Jawaban Aspek Multimedia	56
Tabel 4.12 Hasil Kuesioner Aspek Multimedia	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh pergerakan Squash and stretch	11
Gambar 2.2 Contoh pergerakan Anticipation	12
Gambar 2.3 Contoh komposisi Staging	12
Gambar 2.4 Contoh pergerakan Straight ahead action and pose to pose	13
Gambar 2.5 Contoh pergerakan Follow through and overlapping action	14
Gambar 2.6 Contoh pergerakan Follow through and overlapping action	14
Gambar 2.7 Contoh pergerakan Arcs	15
Gambar 2.8 Contoh adegan Secondary action	15
Gambar 2.9 Contoh penempatan Timming	16
Gambar 2.10 Contoh Adegan Exaggeration	16
Gambar 2.11 Contoh penggambaran Solid drawing	17
Gambar 2.12 Contoh film animasi “My Neighbor Totoro (1988)”	17
Gambar 3.1 Alur tahapan pengerjaan Animasi	22
Gambar 3.2 Buah labu	27
Gambar 3.3 Topi	27
Gambar 3.4 Bungkus rokok	28
Gambar 3.5 Rokok	28
Gambar 3.6 Mobil	28
Gambar 3.7 Asap	29
Gambar 3.8 Roket	29
Gambar 3.9 Kepala manusia	30
Gambar 3.10 Hati	30
Gambar 3.11 Otak	30
Gambar 3.12 Jantung	31
Gambar 3.13 Paru-paru	31
Gambar 3.14 Aspal	32
Gambar 3.15 Kuku tangan	32
Gambar 3.16 Deodoran	32

Gambar 3.17 Sel darah merah	33
Gambar 3.18 Tulang	33
Gambar 3.19 Tanda larangan	33
Gambar 4.1 Background animasi	35
Gambar 4.2 Font	36
Gambar 4.3 Penggambaran karakter	36
Gambar 4.4 coloring	37
Gambar 4.5 Tahap animating	38
Gambar 4.6 Squence setting Adobe premiere pro 2020	38
Gambar 4.7 Editing Adobe premiere pro 2020	39
Gambar 4.8 Rendering	40
Gambar 4.9 Umur responden	51
Gambar 4.10 Pekerjaan responden	52



INTISARI

Rokok adalah salah satu permasalahan nasional bahkan telah menjadi permasalahan internasional yang telah ada sejak revolusi industri. Rokok merupakan salah satu penyumbang terbesar penyebab kematian yang sulit dicegah dalam masyarakat. Hal tersebut disebabkan karena banyaknya zat kimia yang terkandung dalam rokok. Oleh sebab itu, untuk memberikan edukasi tentang bahaya merokok dibuatlah iklan layanan masyarakat ini.

Iklan layanan masyarakat (ILM) adalah iklan yang menyajikan pesan-pesan sosial yang bertujuan untuk membangkitkan kepedulian masyarakat terhadap sejumlah masalah. Teknik animasi yang digunakan pada iklan layanan masyarakat ini adalah motion graphic. Secara umum motion graphic adalah gabungan media audio visual yang menggabungkan seni film dan desain grafis dengan memasukan elemen-elemen yang berbeda seperti ilustrasi, tipografi, fotografi, video dan musik yang dibuat dengan menggunakan teknik animasi 2D. Untuk perancangan animasi ini digunakan beberapa software diantaranya : corel draw, after effect, dan adobe premiere.

Penelitian ini menghasilkan Video Animasi ILM berdurasi 4.40 menit dan dipublish pada platform Youtube Deni Setiawan. Animasi ini bertujuan sebagai bahan edukasi masyarakat. Adapun beberapa tahapan pengujian animasi diantaranya: pengujian materi iklan, pengujian penyampaian materi, dan pengujian kualitas animasi.

Kata kunci : ILM, motion graphic, rokok

ABSTRACT

Cigarettes are one of the national problems and has even become an international problem that has existed since the industrial revolution. Cigarettes are one of the biggest contributors to preventable causes of death in society. The hat is caused by the many chemicals contained in cigarettes. Therefore, to provide education about the dangers of smoking, this public service advertisement was made.

Public service advertisements (PSA) are advertisements that present social messages that aim to raise public awareness of a number of problems. The animation technique used in this public service advertisement is motion graphics. In general, motion graphic is a combination of audio-visual media that combines film art and graphic design by incorporating different elements such as illustrations, typography, photography, video and music made using 2D animation techniques. To design this animation, several software are used including: Corel Draw, After Effects, and Adobe Premiere.

This research produces an ILM Animation Video with a duration of 4.40 minutes and published on Deni Setiawan's Youtube platform. This animation is intended as a public education material. There are several stages of animation testing including: advertising material testing, material delivery testing, and animation quality testing.

Keywords: PSA, motion graphics, cigarettes

