

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG
BODY SHAMING DAN DAMPAKNYA TERHADAP KESEHATAN
MENTAL PADA REMAJA BERBASIS ANIMASI 2D**

SKRIPSI



disusun oleh

Ellyna Widyaningrum

18.11.2164

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

2022

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG
BODY SHAMING DAN DAMPAKNYA TERHADAP KESEHATAN
MENTAL PADA REMAJA BERBASIS ANIMASI 2D**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Ellyna Widyaningrum

18.11.2164

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG BODY SHAMING DAN DAMPAKNYA TERHADAP KESEHATAN MENTAL PADA REMAJA BERBASIS ANIMASI 2D

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ellyna Widyaningrum

18.11.2164

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

pada tanggal 27 September 2021

Dosen Pembimbing

Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom
NIK. 190302281

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG BODY SHAMING DAN DAMPAKNYA TERHADAP KESEHATAN MENTAL PADA REMAJA BERBASIS ANIMASI 2D

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ellyna Widyaningrum

18.11.2164

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 April 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom.
NIK. 190302215

Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK. 190302182

Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom.
NIK. 190302281

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 April 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, S.Kom., 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 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.

Yoeyakarta,



Ellyna/Widyaningrum

NIM. 18.11.2164

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(QS. Al-Baqarah [2]:286)

“Jika tidak seperti yang kita harapkan, amini saja. Akan ada banyak hal lebih baik yang kita dapatkan. Mungkin nanti, tidak sekarang.”

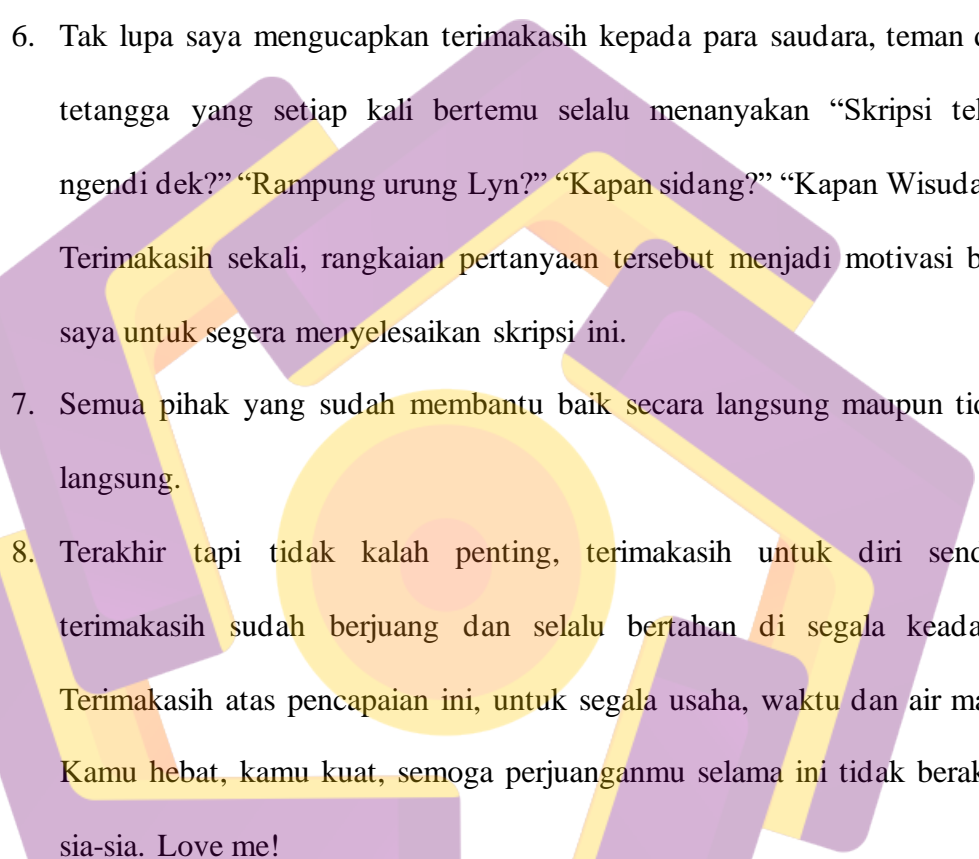


PERSEMBAHAN

Alhamdulillahrabbi'l'amin...,sujud syukur kupersembahkan kepada ALLAH SWT. Atas segala rahmat dan juga kesempatan dalam menyelesaikan tugas ahir skripsi saya. Segala syukur kuucapkan kepadaMU Ya Rabb, karena sudah menghadirkan orang-orang berarti disekeliling saya, yang selalu memberi semangat dan doa sehingga skripsi saya ini dapat diselesaikan dengan baik. Semoga keberhasilan ini menjadikan satu langkah awal untuk meraih cita-cita besarku.

Skripsi ini kupersembahkan untuk :

1. Skripsi ini saya persembahkan sepenuhnya untuk dua orang hebat dalam hidup saya, Tri Widiyanto Nugroho dan Emi Purwaningsih selaku orang tua saya. Terimakasih untuk segala kasih sayang, pengorbanan, perjuangan dan doa yang tidak henti-hentinya dipanjatkan untuk saya hingga saat ini, sehingga saya bisa sampai pada tahap dimana skripsi ini akhirnya selesai.
2. Bapak Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu mengajari dan membimbing saya dengan rasa sabar sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini.
3. Para sahabat seperjuangan, Rara Kinasih dan Vianika Dyasti, terimakasih atas canda tawa yang selau diberikan, walaupun hanya virtual. Saya bahagia karena meme yang kalian punya. Miss u!
4. Pinkan Delvina dan Mbak Anisa yang telah menjadi support system kedua, dan selalu sabar mendengarkan keluh kesah saya selama pengerjaan skripsi ini. Love!

- 
5. Teman-teman 18 Informatika 05, tanpa kalian mungkin masa kuliah saya akan menjadi biasa-biasa saja, maaf jika banyak salah baik berbentuk ucapan ataupun sikap. Terimakasih untuk support yang luar biasa, sampai saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
 6. Tak lupa saya mengucapkan terimakasih kepada para saudara, teman dan tetangga yang setiap kali bertemu selalu menanyakan “Skripsi tekan ngendi dek?” “Rampung urung Lyn?” “Kapan sidang?” “Kapan Wisuda?”. Terimakasih sekali, rangkaian pertanyaan tersebut menjadi motivasi bagi saya untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
 7. Semua pihak yang sudah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.
 8. Terakhir tapi tidak kalah penting, terimakasih untuk diri sendiri, terimakasih sudah berjuang dan selalu bertahan di segala keadaan. Terimakasih atas pencapaian ini, untuk segala usaha, waktu dan air mata. Kamu hebat, kamu kuat, semoga perjuanganmu selama ini tidak berakhir sia-sia. Love me!

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis hanya dipanjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *“Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat tentang Body Shaming dan Dampaknya terhadap Kesehatan Mental pada Remaja berbasis Animasi 2D”*.

Terselaikannya skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan dorongan moral maupun spritual dan juga bimbingan ilmu pengetahuan, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak dan Ibu dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama proses perkuliahan.
4. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun secara tidak langsung

Semoga hasil dari laporan ini bisa bermanfaat bagi pembaca dan khususnya bagi penulis, Aamiin.

Yogyakarta,

Ellyna Widyaningrum
NIM. 18.11.2164

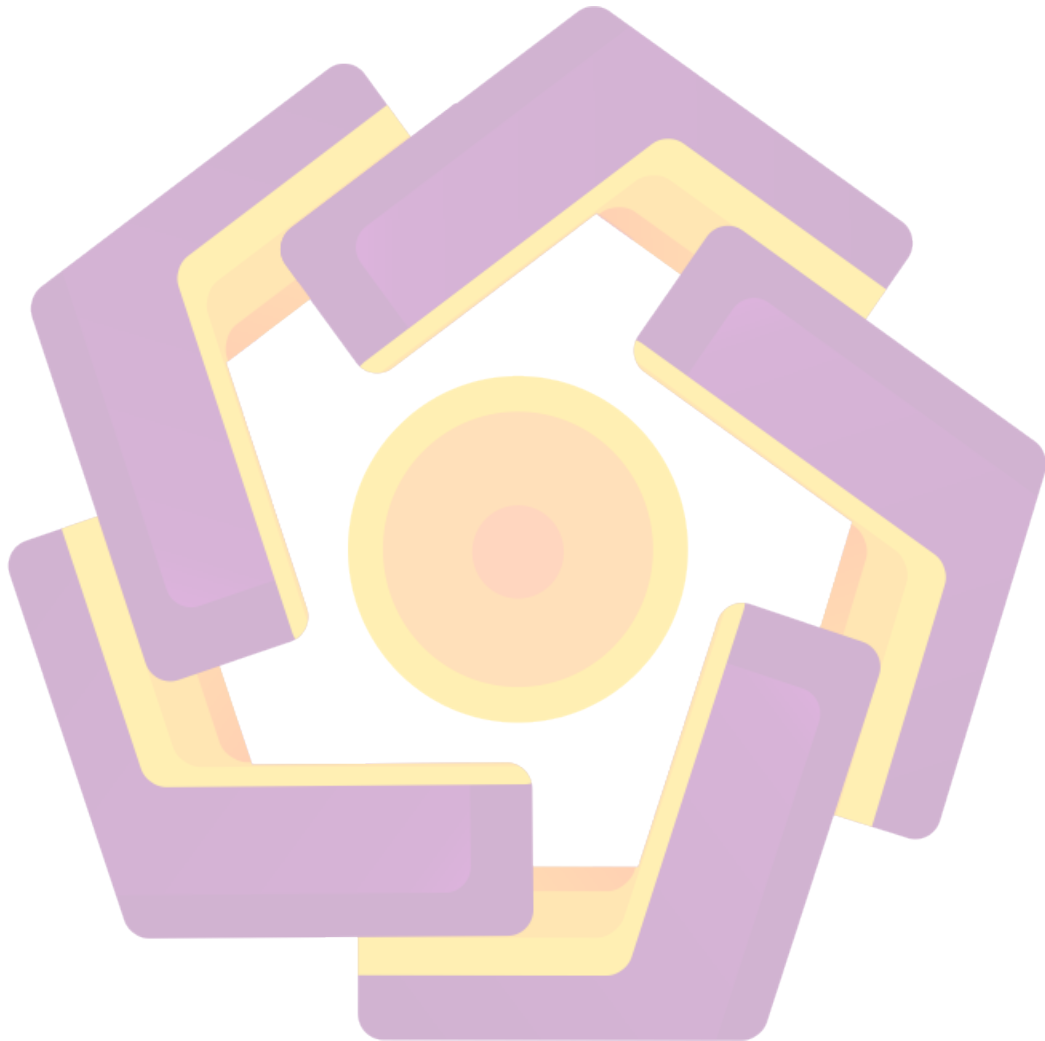
DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II	7
LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 MDLC (Multimedia Development Life Cycle)	8
2.2.1 Definisi Multimedia Development Life Cycle	8
2.3 Konsep Dasar Multimedia	10
2.3.1 Definisi Multimedia	10
2.3.2 Elemen Multimedia	11

2.4	Animasi	17
2.4.1	Definisi Animasi.....	17
2.4.2	Sejarah Singkat Animasi	17
2.4.3	Jenis-jenis Animasi.....	18
2.4.4	Proses Pembuatan Animasi.....	20
2.5	Iklan	22
2.5.1	Pengertian Iklan	22
2.5.2	Pengertian Periklanan	23
2.6	Iklan Layanan Masyarakat	23
2.6.1	Definisi Iklan Layanan Masyarakat.....	23
2.6.2	Tujuan Iklan Layanan Masyarakat	24
2.6.3	Manfaat Iklan Layanan Masyarakat	24
2.6.4	Kriteria Iklan Layanan Masyarakat	25
2.7	Body Shaming	25
2.7.1	Definisi Body Shaming.....	25
2.7.2	Dampak Body Shaming	26
2.7.3	Macam-macam <i>Body Shaming</i>	27
2.8	Kesehatan Mental	28
2.8.1	Definisi Kesehatan Mental.....	28
1.6.2	Ciri-ciri Kesehatan Mental.....	29
1.6.3	Masalah Kesehatan Mental yang Sering Terjadi Pada Remaja	29
2.9	Perangkat Lunak Yang Digunakan	30
2.9.1	Adobe After Effect	30
2.9.2	Adobe Premiere Pro.....	31
2.9.3	Adobe Photoshop.....	32
2.10	Platfrom Yang Digunakan Sebagai Media Promosi	32
2.10.1	Youtube	32
2.10.2	Manfaat <i>Youtube</i>	33
2.11	Kuesioner	33
2.11.1	Definisi Kuesioner	33
2.11.2	Jenis-jenis Kuesioner	34
2.11.3	Kelebihan dan Kekurangan Kuesioner.....	34

2.12	Skala <i>Likert</i>	35
2.12.1	Definisi Skala <i>Likert</i>	35
BAB III		38
METODE PENELITIAN		38
3.1.1	Objek Penelitian	39
3.1.2	Subjek Penelitian.....	39
3.1.3	Lokasi Penelitian	39
3.1.4	Pendekatan Penelitian.....	40
3.1.5	Teknik Pengumpulan Data.....	40
3.1.6	Sumber Data	42
3.2	Hasil Analisis Masalah	42
3.2.1	Hasil Observasi	42
3.2.2	Hasil Wawancara	43
3.2.3	Hasil Dokumentasi	46
3.2.4	Hasil Studi Literatur	46
3.3	Analisis Kebutuhan	47
3.3.1	Kebutuhan Fungsional.....	48
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	48
3.4	Perancangan Video Iklan Layanan Masyarakat.....	49
3.4.1	Konsep Perancangan.....	49
3.5	Storyboard.....	50
BAB IV		54
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		54
4.1	Implementasi.....	54
4.2	Tahap Produksi	56
4.2.1	Pembuatan Aset Gambar	56
4.2.2	Pembuatan Animasi Motion Graphic	57
4.2.3	Dubbing.....	73
4.3	Pasca Produksi.....	74
4.3.1	Rendering.....	79
4.4	Kuesioner.....	81
4.5	Publikasi	88

BAB V	90
PENUTUP	90
5.1 Kesimpulan	90
5.2 Saran	91
DAFTAR PUSTAKA	92



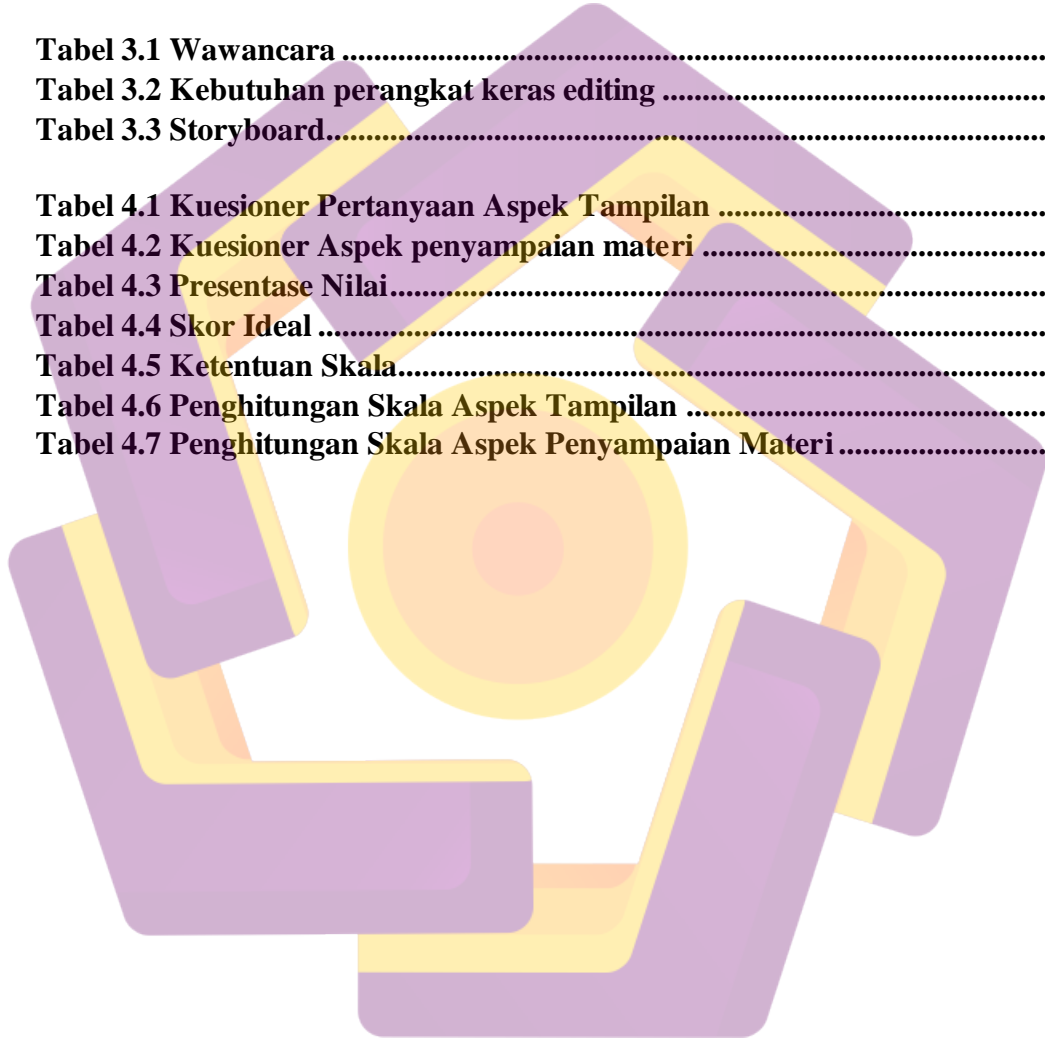
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus MDLC (Multimedia Development Life Cycle)	9
Gambar 2.2 Contoh Teks.....	11
Gambar 2.3 Contoh Animasi.....	20
Gambar 2.4 Contoh Storyboard	21
Gambar 2.5 Tampilan Adobe After Effect	31
Gambar 2.6 Tampilan Adobe Premiere Pro.....	31
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Photoshop.....	32
Gambar 2.8 Logo Youtube.....	32
Gambar 3.1 Flowchart Teknik Pengumpulan Data.....	39
Gambar 3.2 Hasil dokumentasi tindakan body shaming secara verbal di media sosial.	46
Gambar 4.1 Flowchart Produksi	55
Gambar 4.2 Pengolahan Aset dan Gambar	56
Gambar 4.3 Pengolahan Aset dan Gambar.....	57
Gambar 4.4 Tampilan Awal Adobe After Effect	58
Gambar 4.5 Halaman Awal New Project.....	59
Gambar 4.6 Tampilan Composition Setting	60
Gambar 4.7 Pen Tool.....	61
Gambar 4.8 Garis Hasil Pen Tool.....	61
Gambar 4.9 Text opening	62
Gambar 4.10 Hasil keyframe	62
Gambar 4.11 Proses Masking Text.....	63
Gambar 4.12 Hasil keyframe	63
Gambar 4.13 Hasil Animate	64
Gambar 4.14 Hasil animate.....	64
Gambar 4.15 Hasil keyframe	65
Gambar 4.16 Hasil keyframe	66
Gambar 4.17 Hasil animate.....	67
Gambar 4.18 Hasil animate.....	67
Gambar 4.19 Hasil animate.....	68
Gambar 4.20 Hasil keyframe	69
Gambar 4.21 Hasil keyframe	69
Gambar 4.22 Tampilan gambar X&Y Rotation	70
Gambar 4.23 Tampilan setelah di beri keyframe.....	70
Gambar 4.24 Tampilan layer dan masking	71
Gambar 4.25 Tampilan Langkah Rendering	72

Gambar 4.26 Tampilan Langkah Rendering	72
Gambar 4.27 Tampilan Adobe Media Encoder.....	73
Gambar 4.28 Tampilan editing dubbing di audacity	73
Gambar 4.29 Tampilan New Project Adobe Premiere Pro	74
Gambar 4.30 Tampilan Setting New Project.....	75
Gambar 4.31 Membuat Sequence Baru	76
Gambar 4.32 Tampilan Setting New Sequence	77
Gambar 4.33 Langkah Import File	78
Gambar 4.34 Tampilan final editing	78
Gambar 4.35 Tampilan Langkah Export	79
Gambar 4.36 Rendering	80
Gambar 4.37 Rendering Adobe Encoder.....	81
Gambar 4.38 Diagram kuesioner	83
Gambar 4.39 Diagram kuesioner.....	83
Gambar 4.40 Diagram kuesioner.....	83
Gambar 4.41 Diagram kuesioner.....	84
Gambar 4.42 Diagram kuesioner	84
Gambar 4.43 Diagram kuesioner.....	84
Gambar 4.44 Diagram kuesioner	85
Gambar 4.45 Bukti Upload Video Iklan	88
Gambar 4.46 Bukti Upload Video Iklan	89

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan.....	8
Tabel 2.2 Contoh Skala Likert Bentuk Checklist.	36
Tabel 2.3 Skala Nilai	36
Tabel 3.1 Wawancara	43
Tabel 3.2 Kebutuhan perangkat keras editing	48
Tabel 3.3 Storyboard.....	50
Tabel 4.1 Kuesioner Pertanyaan Aspek Tampilan	81
Tabel 4.2 Kuesioner Aspek penyampaian materi	82
Tabel 4.3 Presentase Nilai.....	85
Tabel 4.4 Skor Ideal	86
Tabel 4.5 Ketentuan Skala.....	86
Tabel 4.6 Penghitungan Skala Aspek Tampilan	86
Tabel 4.7 Penghitungan Skala Aspek Penyampaian Materi	87



INTISARI

Body shaming adalah tindakan menghina bentuk fisik seseorang yang tidak memenuhi kriteria standart tubuh ideal. Tindakan tersebut tidak jauh berbeda dengan tindakan bullying. Tindakan *body shaming* sering kali dilakukan melalui sosial media seperti instagram atau twitter, namun tak jarang juga tindakan tersebut sering kali di lakukan secara verbal baik disengaja maupun tidak disengaja. Masih banyak masyarakat yang menganggap bahwa tindakan *body shaming* hanya sebagai bahan candaan atau sebagai bahan basa-basi. Tindakan tersebut dapat terjadi pada kalangan apapun, pria, wanita, anak-anak, maupun orang dewasa. Tanpa disadari, dampak dari tindakan tersebut sangat mempengaruhi kesehatan mental, salah satunya adalah gangguan psikologis.

Oleh karena itu, penulis akan membuat iklan layanan masyarakat tentang *body shaming* menggunakan animasi 2D. Di harapkan dengan adanya iklan layanan masyarakat tentang *body shaming*, dapat mencegah masyarakat untuk tidak melakukan tindakan *body shaming*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tidak sedikit dari kalangan remaja yang saat ini mengalami gangguan pada mentalnya disebabkan karena adanya tindakan *body shaming* yang ternyata memberikan kontribusi besar terhadap munculnya gangguan *dismorfik* sehingga menyebabkan gangguan mental pada remaja.

Kata kunci : Iklan Layanan Masyarakat, Animasi, *Body Shaming*.

ABSTRACT

Body shaming is an act of insulting the physical form of a person who does not meet the standard criteria for an ideal body. This action is not much different from bullying. Body shaming actions are often carried out through social media such as Instagram or Twitter, but not infrequently these actions are often carried out verbally, either intentionally or unintentionally. There are still many people who think that body shaming acts only as a joke or as pleasantries. These actions can occur in any group, men, women, children, or adults. Without realizing it, the impact of these actions greatly affects mental health, one of which is psychological disorders.

Therefore, the author will create a public service advertisement about body shaming using 2D animation. It is hoped that with public service advertisements about body shaming, it can prevent people from taking body shaming actions.

The results of this study indicate that not a few of the teenagers who are currently experiencing mental disorders due to body shaming actions which in fact make a major contribution to the emergence of dysmorphic disorder, causing mental disorders in adolescents.

Keywords : Public Service Ads, Animation, Body Shaming

