

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
TERHADAP DAMPAK NEGATIF *GADGET* DAN INTERNET
PADA ANAK MENGGUNAKAN *MOTION GRAPHIC***

(Studi kasus: Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Aceh Singkil)

SKRIPSI



disusun oleh

**Rizki Pratama
15.11.9176**

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
TERHADAP DAMPAK NEGATIF GADGET DAN INTERNET
PADA ANAK MENGGUNAKAN *MOTION GRAPHIC***

(Studi kasus: Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Aceh Singkil)

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Rizki Pratama
15.11.9176**

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
TERHADAP DAMPAK NEGATIF *GADGET* DAN INTERNET
PADA ANAK MENGGUNAKAN *MOTION GRAPHIC*
(Studi Kasus: Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Aceh Singkil)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rizki Pratama
15.11.9176**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 Februari 2019

Dosen Pembimbing,



**Mei P. Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187**

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TERHADAP DAMPAK NEGATIF *GADGET* DAN INTERNET PADA ANAK MENGGUNAKAN *MOTION GRAPHIC*

(Studi Kasus: Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Aceh Singkil)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rizki Pratama
15.11.9176

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Maret 2019

Susunan Dewan Penguji

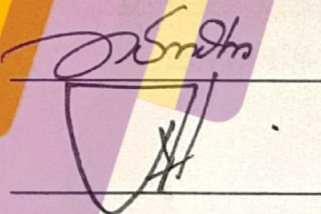
Nama Penguji

Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK. 190302182

Windha Mega Pradnya D., M.Kom.
NIK. 190302185

Mei P. Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 April 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah 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, 10 April 2019



RIZKI PRATAMA

15.11.9176

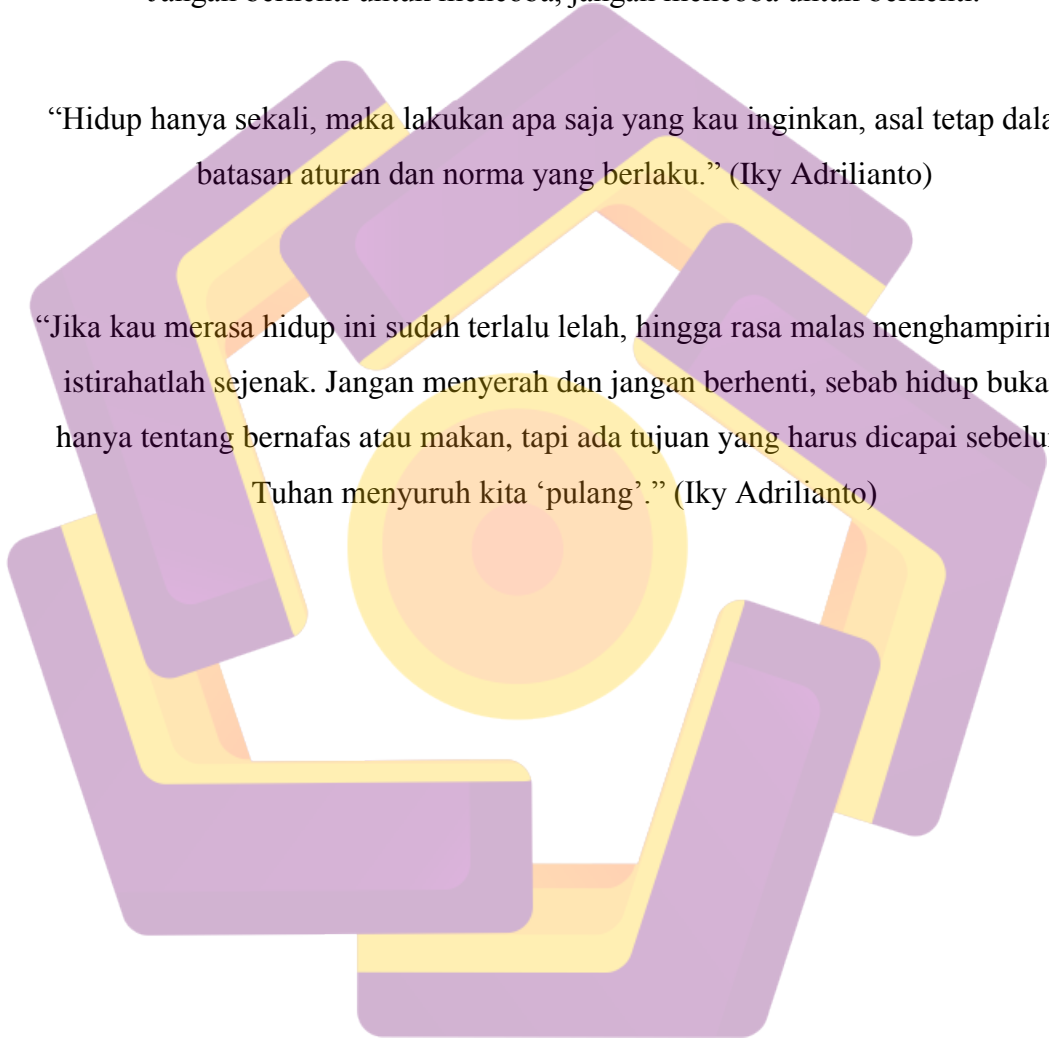
MOTTO

“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.” (Q.S. al-Mujadalah : 11)

“Jangan berhenti untuk mencoba, jangan mencoba untuk berhenti.”

“Hidup hanya sekali, maka lakukan apa saja yang kau inginkan, asal tetap dalam batasan aturan dan norma yang berlaku.” (Iky Adrilianto)

“Jika kau merasa hidup ini sudah terlalu lelah, hingga rasa malas menghampirimu, istirahatlah sejenak. Jangan menyerah dan jangan berhenti, sebab hidup bukan hanya tentang bernafas atau makan, tapi ada tujuan yang harus dicapai sebelum Tuhan menyuruh kita ‘pulang’.” (Iky Adrilianto)



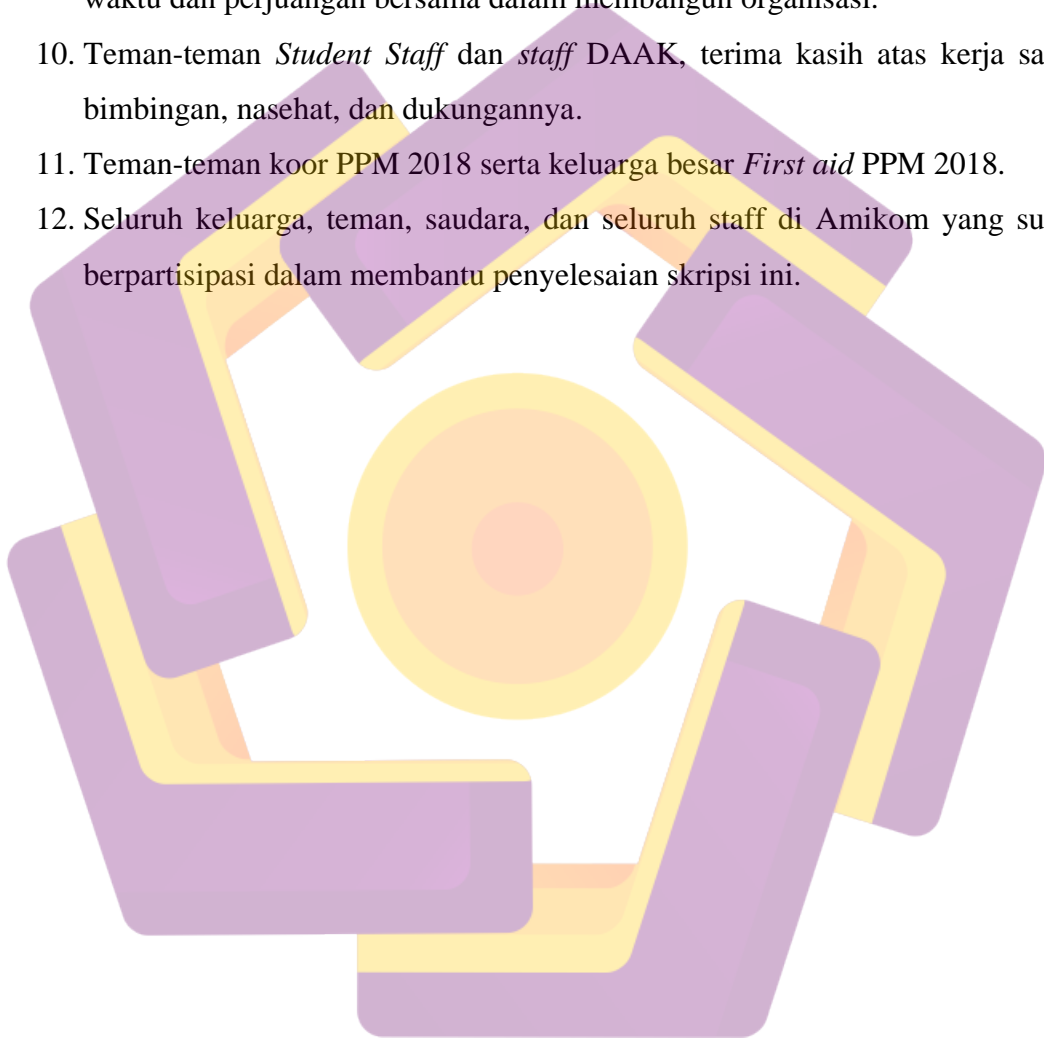
PERSEMBAHAN

Yang utama dari segalanya, sembah sujud dan syukur kepada Allah SWT., atas anugerah cinta dan kasih sayang-Nya telah memberikan kesehatan, kekuatan, umur dan ilmu pengetahuan. Serta atas kemudahan dan kelancaran yang diberikan akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan.

Dengan bangga dan penuh cinta saya persembahkan karya sederhana ini kepada mereka orang-orang tercinta:

1. Ayanda A. Marianto, MZ dan Ibunda Nurmalia Ramin sebagai tanda bakti, hormat dan terima kasih yang tiada terhingga atas segala do'a, kasih sayang, perjuangan dan dukungannya yang tak pernah bisa terbalaskan.
2. Abu Az Ari dan Rizka Amalia sebagai tanda cinta dan kasih, serta menjadi motivasi saya untuk terus berjuang menjadi kakak yang bertanggung jawab.
3. Bapak Mei P. Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing saya, terima kasih atas segala waktu, motivasi, bimbingan serta nasehatnya.
4. Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Aceh Singkil, terima kasih atas kesempatan kerja sama, dukungan serta bantuannya (terutama bapak Lia Kunto).
5. Sahabat-sahabat tercinta, Elmirats *With* Alya (Eko, Toto, Rin, Ayu dan Tuti), Kondeman *Squad* (Nur, Tiar, Abi, Afan, Musthofa, Adi dan juga Anjas), Kak Iko, Hendi, Santoso, Mitha, Dian, Agung JP., Abang Maslim, Wawan Kurniawan, adek-adek (Ipeh, Anang, Nisa', Aris) dan seluruh sahabat-sahabat saya yang tidak bisa disebutkan satu persatu, sebagai tanda sayang dan terima kasih atas kesempatan bersama kalian, atas bantuan dan nasehatnya, hiburan, traktiran, dan bacotan kalian selama ini. *Don't forget me.*
6. *Special Thanks to* Adi Setiawan atas bantuan ide, tenaga dan laptopnya. Nur Yuniyanto yang telah banyak membantu Saya selama di perantauan terutama dalam hal transportasi, Choirin yang juga telah membantu saya dalam ide perancangan *storyboard* dan Santoso yang juga banyak membantu Saya dalam masalah finansial selama perkuliahan, hehehe.

7. Teman-teman kelas Informatika 10 angkatan 2015. Atas waktu bersama selama 6 Semester dari mulai masih STMIK sampai jadi Universitas.
8. Guru dan seluruh dosen yang sudah membagikan ilmu yang bermanfaat kepada saya.
9. Seluruh teman-teman pengurus *Amikom English Club* (AEC), atas kesempatan waktu dan perjuangan bersama dalam membangun organisasi.
10. Teman-teman *Student Staff* dan *staff* DAAK, terima kasih atas kerja sama, bimbingan, nasehat, dan dukungannya.
11. Teman-teman koor PPM 2018 serta keluarga besar *First aid* PPM 2018.
12. Seluruh keluarga, teman, saudara, dan seluruh staff di Amikom yang sudah berpartisipasi dalam membantu penyelesaian skripsi ini.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim,

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT., yang telah melimpahkan nikmat-Nya berupa kesehatan dan umur panjang serta petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat Terhadap Dampak Negatif *Gadget* dan Internet pada Anak Menggunakan *Motion Graphic* (Studi Kasus: Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Aceh Singkil).” Shalawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Agung kita Muhammad SAW., yang telah membawa kita ke zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Sesungguhnya penyusunan skripsi ini tidak dapat selesai dengan baik tanpa adanya bantuan, bimbingan, arahan, serta dukungan dari berbagai pihak diantaranya:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, M.T, Selaku Ketua Program Studi S1-Informatika
4. Bapak Mei P. Kurniawan, M.Kom, sebagai Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberi bimbingan dan dukungan kepada penulis.
5. Dinas Komunikasi dan Informatika (DISKOMINFO) Kabupaten Aceh Singkil, sebagai objek pengambilan data.
6. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom dan Ibu Windha Mega Pradnya D, M.Kom. Sebagai dosen penguji yang telah banyak memberikan saran dan masukan agar penelitian ini menjadi lebih baik lagi.
7. Teman-teman yang telah berpartisipasi dalam meminjamkan naskah skripsinya sebagai bahan referensi penulis dalam penyusunan skripsi ini.
8. Keluarga dan sahabat yang telah banyak memberikan bantuan dan do'anya demi kelancaran penyelesaian skripsi ini.

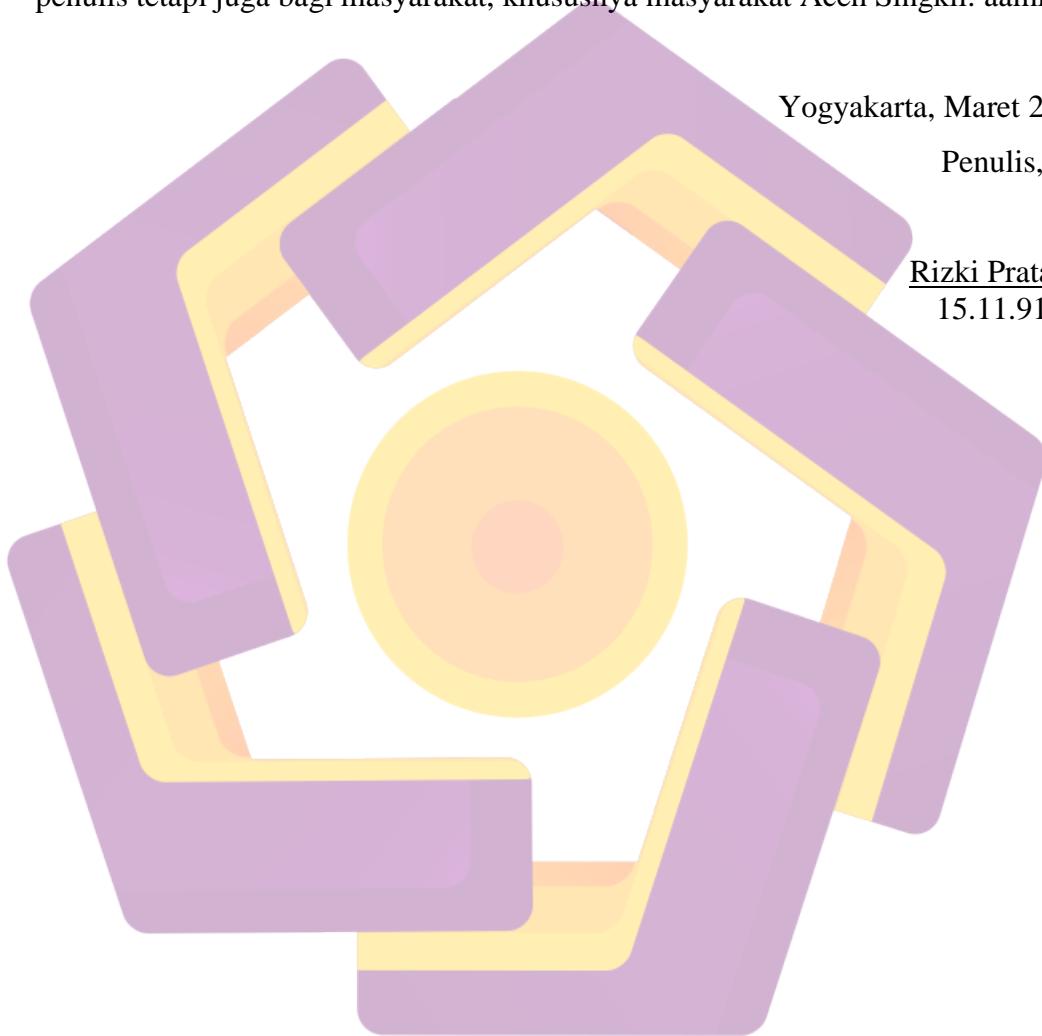
Karya sederhana ini tentunya masih sangat jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, sangat dibutuhkan adanya kritik dan saran yang membangun sebagai bahan pelajaran dan perbaikan ke depannya.

Akhir kata hanya dengan do'a kepada Allah SWT. penulis memohon dan atas ijin-Nya pula, semoga karya sederhana ini bisa bermanfaat tidak hanya bagi penulis tetapi juga bagi masyarakat, khususnya masyarakat Aceh Singkil. aamiin

Yogyakarta, Maret 2019

Penulis,

Rizki Pratama
15.11.9176



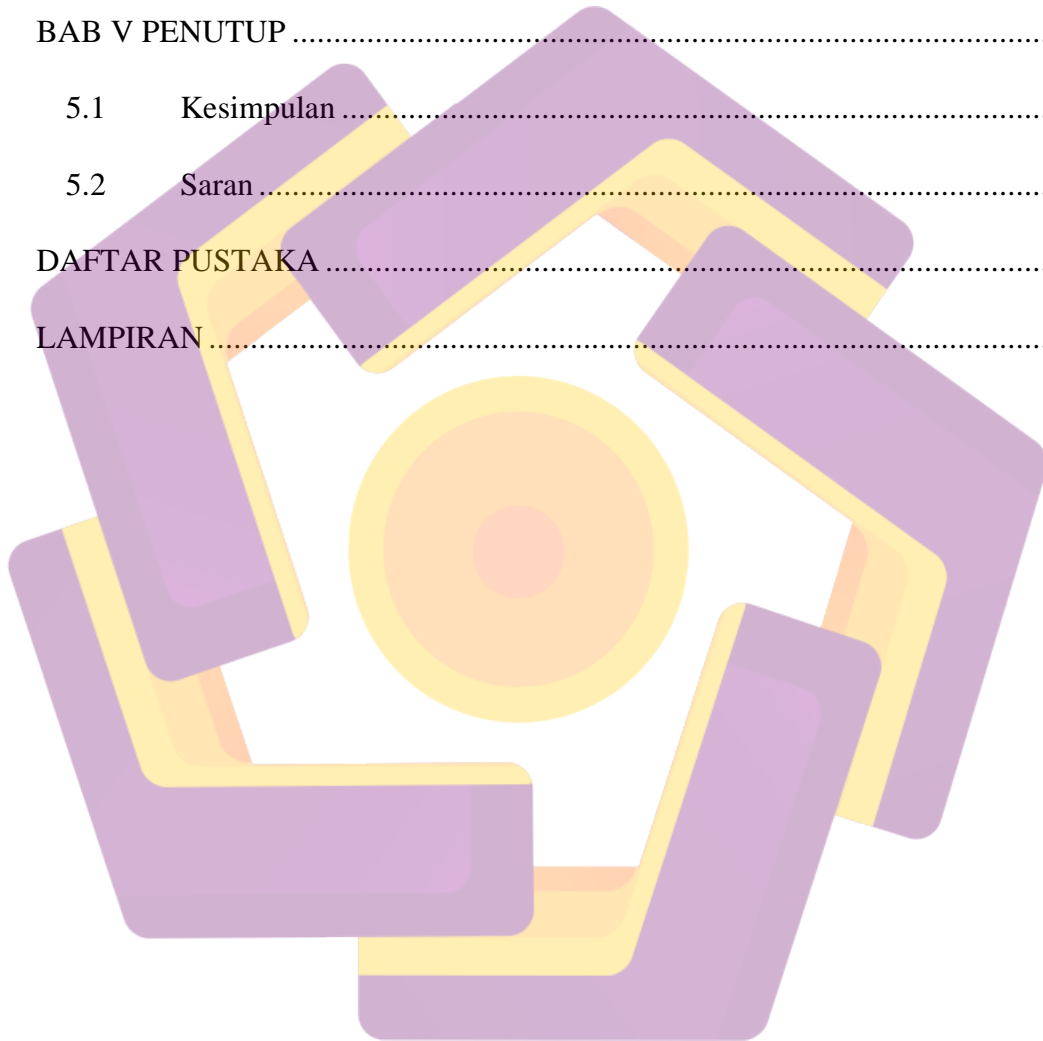
DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
INTISARI.....	xx
ABSTRAK	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.6 Metodologi Penelitian.....	7
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	8
1.6.2 Metode Analisis.....	8

1.6.3	Metode Perancangan.....	8
1.6.4	Metode Testing.....	9
1.7	Sistematika Penulisan.....	9
BAB II LANDASAN TEORI		11
2.1	Tinjauan Pustaka	11
2.2	Dasar Teori.....	16
2.2.1	Konsep Dasar Multimedia	16
2.2.2	Konsep Dasar Animasi	17
2.2.3	Konsep Dasar <i>Motion Graphic</i>	28
2.2.4	Konsep Dasar Iklan	31
2.2.5	Konsep Dasar <i>Gadget</i>	35
2.2.6	Konsep Dasar Internet	40
2.3	Tahapan Pembuatan Animasi.....	41
2.3.1	Tahap Pra Produksi.....	41
2.3.2	Tahap Produksi.....	42
2.3.3	Tahap Pasca Produksi.....	42
2.4	Tahap Pengujian.....	43
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		44
3.1	Tinjauan Umum.....	44
3.1.1	Profil Singkat Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Aceh Singkil.....	44
3.1.2	Visi dan Misi.....	44
3.1.3	Struktur Organisasi.....	45

3.1.4	Logo.....	45
3.2	Pengumpulan Data	46
3.2.1	Metode Observasi.....	46
3.2.2	Metode Wawancara	46
3.3	Analisis Masalah	47
3.3.1	Identifikasi Masalah	47
3.3.2	Analisis Kebutuhan Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat	48
3.4	Tahap Pra Produksi.....	51
3.4.1	Rancangan Ide Iklan	51
3.4.2	Rancangan Konsep Iklan	52
3.4.3	Rancangan <i>Storyboard</i>	52
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		57
4.1	Implementasi <i>Motion Graphic</i>	57
4.2	Tahap Produksi.....	57
4.2.1	Desain	57
4.2.2	Pembuatan <i>Animation</i>	66
4.2.3	Rekaman Suara.....	68
4.3	Tahap Pasca Produksi	69
4.3.1	<i>Composite</i>	69
4.3.2	<i>Editing</i>	71
4.3.3	<i>Rendering</i>	71
4.4	Tahap Pengujian	72

4.4.1 Pengujian <i>Fungsional</i>	72
4.4.2 Pengujian Storyboard	74
4.4.3 Pengujian Media.....	77
4.4.4 Pengujian Pengguna	80
BAB V PENUTUP	85
5.1 Kesimpulan	85
5.2 Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	89



DAFTAR TABEL

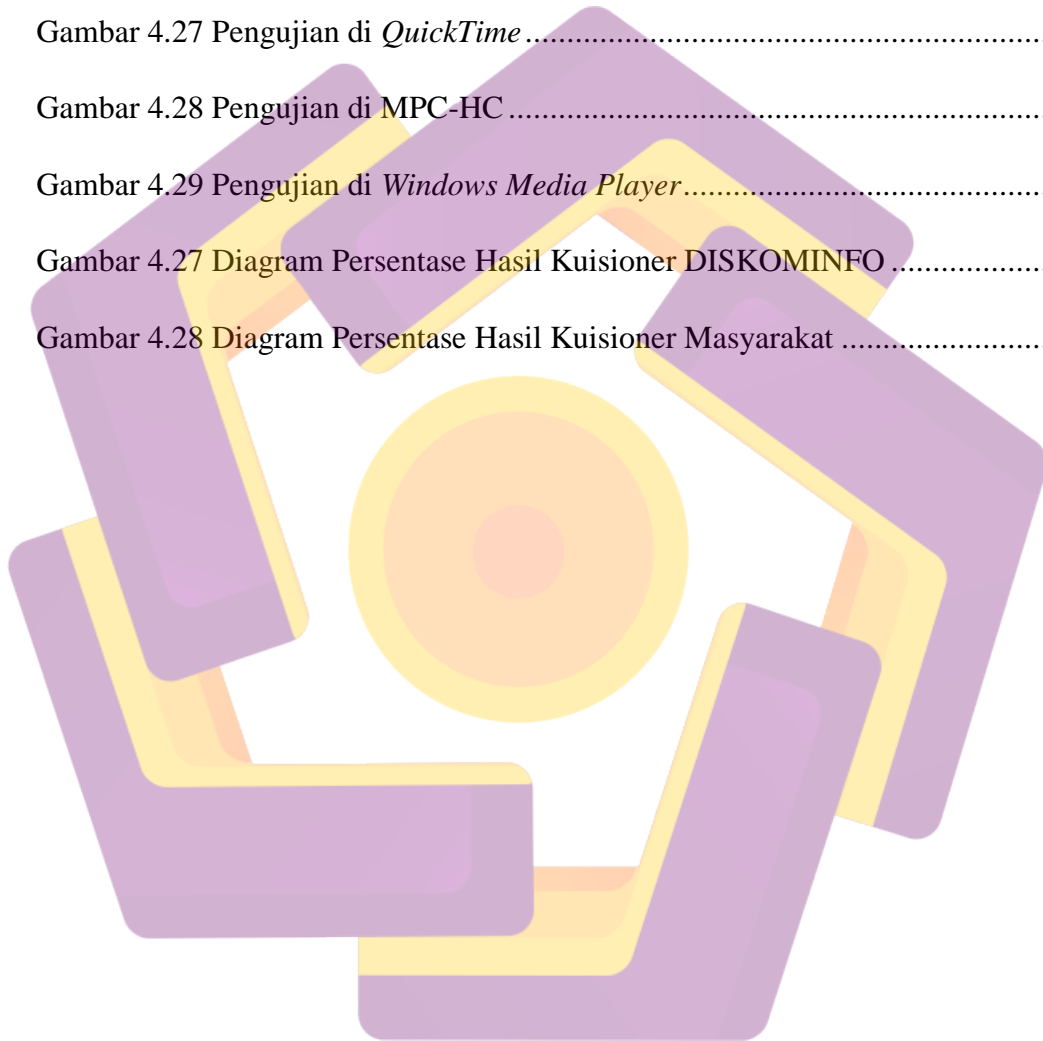
Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian	13
Tabel 2.2 Perbandingan Penelitian (Lanjutan)	14
Tabel 2.3 Perbandingan Penelitian (Lanjutan)	15
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	50
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	50
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) (Lanjutan)	51
Tabel 3.4 Rancangan <i>Storyboard</i>	52
Tabel 3.5 Rancangan <i>Storyboard</i> (Lanjutan)	53
Tabel 3.6 Rancangan <i>Storyboard</i> (Lanjutan)	54
Tabel 3.7 Rancangan <i>Storyboard</i> (Lanjutan)	55
Tabel 3.8 Rancangan <i>Storyboard</i> (Lanjutan)	56
Tabel 4.1 Pengujian Fungsional	73
Tabel 4.2 Pengujian Fungsional (Lanjutan)	74
Tabel 4.3 Pengujian <i>Stroyboard</i>	74
Tabel 4.4 Pengujian <i>Storyboard</i> (Lanjutan)	75
Tabel 4.5 Pengujian <i>Storyboard</i> (Lanjutan)	76
Tabel 4.6 Pengujian <i>Storyboard</i> (Lanjutan)	77
Tabel 4.7 Hasil Kuisisioner Pada DISKOMINFO	81
Tabel 4.8 Hasil Kuisisioner pada Masyarakat	82
Tabel 4.9 Hasil Kuisisioner pada Masyarakat (Lanjutan)	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash & Stretch</i>	21
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i>	22
Gambar 2.3 <i>Staging</i>	22
Gambar 2.4 <i>Straight Ahead Action</i>	23
Gambar 2.5 <i>Pose to Pose</i>	23
Gambar 2.6 <i>Follow Through & Overlapping Action</i>	24
Gambar 2.7 <i>Slow in & Slow out</i>	24
Gambar 2.8 ARCS	25
Gambar 2.9 <i>Secondary Action</i>	26
Gambar 2.10 <i>Timing</i>	26
Gambar 2.11 <i>Exaggeration</i>	27
Gambar 2.12 <i>Solid Drawing</i>	27
Gambar 2.13 <i>Appeal</i>	28
Gambar 2.14 <i>Handphone / Smartphone</i>	37
Gambar 2.15 <i>Laptop/Notebook/Komputer</i>	37
Gambar 2.16 <i>Tablet</i>	38
Gambar 2.17 <i>iPad</i>	38
Gambar 2.18 <i>Kamera Digital</i>	39
Gambar 2.19 <i>Headphone</i>	39
Gambar 3.1 <i>Struktur Organisasi</i>	45
Gambar 3.2 <i>Logo DISKOMINFO dan Pemda Aceh Singkil</i>	45

Gambar 4.1 <i>Pen Tool</i>	58
Gambar 4.2 <i>Shape Tool</i>	58
Gambar 4.3 Pembuatan Dokumen Baru	59
Gambar 4.4 Membuat Objek	60
Gambar 4.5 Mewarnai Objek	60
Gambar 4.6 Menyimpan Objek	61
Gambar 4.7 Desain Karakter	62
Gambar 4.8 Desain Asset.....	62
Gambar 4.9 Desain <i>Background 1</i>	63
Gambar 4.10 Desain <i>Background 2</i>	63
Gambar 4.11 Desain <i>Background 3</i>	63
Gambar 4.12 Desain <i>Background 4</i>	64
Gambar 4.13 Desain <i>Background 5</i>	64
Gambar 4.14 Desain <i>Background 6</i>	65
Gambar 4.15 Desain <i>Background 7</i>	65
Gambar 4.16 Desain <i>Background 8</i>	65
Gambar 4.17 Panel Layer pada <i>Adobe Illustrator</i>	66
Gambar 4.18 Meng- <i>import</i> Bahan Grafis	67
Gambar 4.19 Layer Bahan Grafis pada <i>After Effect</i>	67
Gambar 4.20 <i>Basic Animation</i>	68
Gambar 4.21 Proses Perekaman Suara	69
Gambar 4.22 Menambah <i>Layer Solid</i>	70

Gambar 4.23 Pembuatan Animasi	70
Gambar 4.24 Proses <i>Editing</i> di <i>Adobe Premiere</i>	71
Gambar 4.25 <i>Render Queue</i>	72
Gambar 4.26 Proses <i>Render</i>	72
Gambar 4.27 Pengujian di <i>QuickTime</i>	78
Gambar 4.28 Pengujian di MPC-HC	79
Gambar 4.29 Pengujian di <i>Windows Media Player</i>	80
Gambar 4.27 Diagram Persentase Hasil Kuisisioner DISKOMINFO	81
Gambar 4.28 Diagram Persentase Hasil Kuisisioner Masyarakat	83



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Persetujuan Penelitian	89
Lampiran 2 Surat Keterangan Tanda Terima	90



INTISARI

Perkembangan *gadget* dan internet bergerak begitu cepat, beragam manfaat dan kemudahan yang ditawarkan mengubah gaya hidup masyarakat saat ini, menurut data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika ada 82 Juta pengguna internet di Indonesia, data tersebut sudah termasuk anak-anak yang masih di usia sekolah. Padahal, *gadget* dan internet dapat berakibat buruk terhadap anak-anak jika tidak dipantau dengan baik. Kementerian Komunikasi dan Informatika juga sempat menghimbau anak-anak untuk mengurangi penggunaan *gadget*. Orangtua dalam hal ini sangat berperan penting dalam mengawasi penggunaan *gadget* dan internet pada anak-anaknya untuk mengurangi dampak negatif yang dapat ditimbulkan dari penggunaan *gadget* dan internet secara berlebihan.

Untuk membantu pemerintah dalam mensosialisasikan dampak negatif *gadget* dan internet, maka peneliti merancang dan membuat iklan layanan masyarakat yang akan dipublikasikan melalui media sosial. Objek penelitian ini adalah Kabupaten Aceh Singkil melalui Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Aceh Singkil sebagai objek pengumpulan data. Teknik yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan iklan layanan masyarakat ini adalah teknik *motion graphic* karena dianggap paling tepat dalam menyampaikan informasi grafis berupa video dan juga tidak memerlukan waktu yang lama. Iklan layanan masyarakat ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada orangtua untuk lebih meningkatkan pengawasan terhadap anak-anak dalam menggunakan *gadget* ataupun internet.

Hasil penelitian ini diuji melalui kuisioner yang dibagikan kepada 43 responden untuk menilai apakah iklan layanan masyarakat ini sudah layak untuk dipublikasikan. Hasil dari pengujian ini menunjukkan bahwa iklan layanan masyarakat ini sudah layak untuk dipublikasikan dengan persentase 51% dari penilaian Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Aceh Singkil dan 48% dari penilaian yang diberikan oleh masyarakat.

Kata kunci: *gadget*, internet, dampak negatif, iklan layanan masyarakat, *motion graphic*

ABSTRAK

The development of gadgets and the internet shot so fast, various benefits and conveniences offered changed the lifestyle of today's society, according to data from the Kementerian Komunikasi dan Informatika there are 82 million internet users in Indonesia, the data includes children who are still at school age. In fact, gadgets and the internet can have a bad impact on children if not monitored properly. Kementerian Komunikasi dan Informatika also had the opportunity to urge children to reduce the use of gadgets. Parents in this case play an important role in supervising the use of gadgets and the internet in their children to reduce the negative impact that can be caused by excessive use of gadgets and the internet.

To help the government in disseminating the negative effects of gadgets and the internet, the researchers designed and made public service advertisements that would be published through social media. The object of this research was Aceh Singkil District through the Dinas Komunikasi dan Informatika of Aceh Singkil Regency as an object of data collection. The technique used in designing and manufacturing public service advertisements is a motion graphic technique because it is considered the most appropriate in conveying graphic information in the form of video and also doesn't require a long time. This public service advertisement is expected to provide knowledge to parents to further enhance their supervision of children in using gadgets or the internet.

The results of this study will be tested through a questionnaire which was distributed to 43 respondents to assess whether this public service advertisement was feasible to be published. The results of this test indicate that this public service advertisement is feasible to be published with a percentage of 51% of the assessment of the Dinas Komunikasi dan Informatika of Aceh Singkil Regency and 48% of the assessment given by the community.

Keywords: *gadgets, internet, negative impacts, public service advertisements, motion graphics*