

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
“DAMPAK PEMANASAN GLOBAL” DENGAN
*MOTION GRAPHIC & 3D LAYER***

SKRIPSI



disusun oleh

Heru Kuswanto

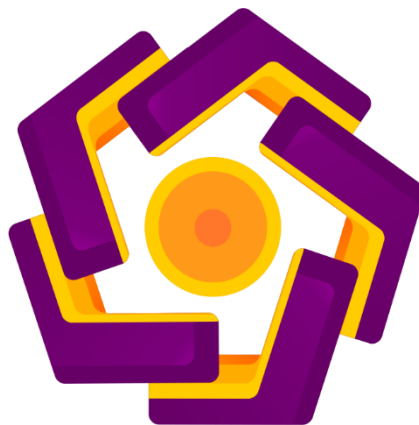
15.11.8589

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

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
“DAMPAK PEMANASAN GLOBAL” DENGAN
*MOTION GRAPHIC & 3D LAYER***

SKRIPSI

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



disusun oleh

Heru Kuswanto

15.11.8589

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT "DAMPAK PEMANASAN GLOBAL" DENGAN MOTION GRAPHIC DAN 3D LAYER

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Heru Kuswanto

15.11.8589

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 September 2018

Dosen Pembimbing,



Heri Sismoro, M.Kom.

NIK. 190302057

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT "DAMPAK PEMANASAN GLOBAL" DENGAN MOTION GRAPHIC DAN 3D LAYER

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Heru Kuswanto

15.11.8589

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 12 April 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Heri Sismoro, M.Kom
NIK. 190302057

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 April 2019

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, 20 April 2019



Heru Kuswanto
NIM. 15.11.8589

MOTTO

“Hiduplah seakan-akan kamu akan mati esok hari dan belajarlh seakan-akan kamu akan hidup selamanya" (Mahatma Gandhi)

“Kita melihat kebahagiaan itu seperti pelangi, tidak pernah berada di atas kepala kita sendiri, tetapi selalu berada di atas kepala orang lain.” (Thomas Hardy)



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT yang telah memberikan rizki yang melimpah, kesehatan, hidayah, rahmat, dan segala yang saya butuhkan sehingga saya dapat menyelesaikan laporan ini.
2. Kedua orang tua saya yang sangat saya cintai Bapak Suparno dan Ibu Tasini, terima kasih atas seluruh semangat, motivasi, doa dan pengorbanan yang telah diberikan.
3. Kakak saya Ari Romi Setiawan atas segala doa dan dukungannya

Dan saya tak lupa ucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak Heri Sismoro, M.Kom. sebagai dosen pembimbing yang telah mencurahkan waktu dan pikirannya untuk membimbing perjalanan penyusunan skripsi ini hingga selesai.
2. Teman-teman yang selalu memberikan bantuan dan semangat kepada saya (Firman Dwi Prasetyo, Ervin Mardiansyah, Prima Ega, Frisca Yolandita, Lucky Liquida, Avif Gayuh Pribadi, Arini Mauludina, Adha Dwi Apriyan, Angga Permana, Ronaldo Asnan, Nandar Nuryaman, Ilham Nur Rachmad)
3. Dan teman-teman saya yang tidak bisa saya tulis satu persatu, saya ucapkan banyak terimakasih.

KATA PENGANTAR

Puji syukur selalu kami panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas segala karunia, rahmat, dan hidahnya kami dapat menyelesaikan laporan penelitian yang berjudul **“Perancangan Iklan Layanan Masyarakat “Dampak Pemanasan Global” denan Motion Graphic dan 3d Layer”**.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Penghargaan dan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Ayahanda tercinta Bapak Suparni dan Ibunda yang kusayangi Ibu Tasini yang telah mencurahkan segenap cinta dan kasih sayang serta perhatian moril maupun materil. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan Rahmat, Kesehatan, Karunia dan keberkahan di dunia dan di akhirat.

Penghargaan dan terima kasih penulis berikan kepada bapak Heri Sismoro, M.Kom selaku pembimbing yang telah membantu penulisan skripsi ini. Serta ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M, Rektor Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberi fasilitas kemudahan dalam berbagai urusan selama penulis menempuh studi dan menyelesaikan skripsi.
2. Ibu Krisnawati, Ssi, M.T, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

3. Bapak Sudarmawan, M.T, selaku Ketua Progam Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Heri Sismoro, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberikan dukungan dan arahan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Dosen penguji, segenap dosen dan karyawan UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalamannya.
6. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

Akhir kata penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Karena itu, penulis memohon saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaannya dan semoga bermanfaat bagi kita semua.

Amiin

Yogyakarta, 20 April 2019

Heru Kuswanto

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
Daftar Gambar	xiii
Daftar Tabel	xvi
Intisari	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.6.1.1 Metode Observasi	3
1.6.1.2 Metode Kepustakaan	3
1.6.1.3 Metode Literatur	3
1.6.2 Metode Perancangan	4
1.6.2.1 Perancangan Konsep	4
1.6.2.2 Perancangan Naskah Iklan	4
1.6.2.3 Perancangan Storyboard	4
1.7 Sistematika Penulisan	4

BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Multimedia	8
2.2.1 Sejarah Multimedia	9
2.2.2 Jenis Multimedia	9
2.3 Animasi	10
2.3.1 Prinsip Animasi	10
2.3.2 Jenis Animasi	16
2.4 Motion Graphic	18
2.5 3D Layer	19
2.6 Tahap Pembuatan Animasi	19
2.6.1 Tahap Pra Produksi	19
2.6.2 Tahap Produksi	20
2.6.3 Tahap Pasca Produksi	21
2.7 Perangkat Lunak yang Digunakan	21
2.7.1 Adobe After Effect CS 6	21
2.7.2 Adobe Illustrator CS 6	22
2.7.3 Adobe Premiere CS 6	22
2.8 Pengolahan Data Kuisisioner	23
2.8.1 Skala Likert	23
2.8.2 Rumus Perhitungan	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	24
3.1 Tinjauan Umum	24
3.1.1 Pemanasan Global	24
3.1.2 Dampak Pemanasan Global	24
3.1.3 Mengatasi Pemanasan Global	25
3.2 Analisis	26
3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	27
3.2.2 Analisis Kebutuhan non Fungsional	27
3.2.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras	27

3.2.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	28
3.2.2.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia	28
3.2.3	Analisis Observasi	29
3.2.3.1	Analisis Referensi	29
3.3	Pra Produksi	30
3.3.1	Ide Cerita	30
3.3.2	Gambaran Cerita	31
3.3.3	Naskah Cerita	32
3.3.4	Desain Karakter	33
3.3.5	Desain Background	34
3.3.6	Storyboard	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		39
4.1	Produksi	39
4.1.1	Pembuatan	
Karakter	39	4.1.2
Pembuatan Background		42
4.1.3	Rekaman Suara	46
4.1.4	Animasi Motion Graphic	46
4.1.4.1	Motion Graphic Comp Chapter 1	47
4.1.4.2	Motion Graphic Comp Chapter 2	54
4.1.4.3	Motion Graphic Comp Chapter Closing	56
4.1.5	Editing	57
4.2	Implementasi	59
4.2.1	Testing	59
4.2.2	Evaluasi	59
Bab V PENUTUP.....		64
5.1	Kesimpulan.....	64
5.2	Saran	64
DAFTAR PUSTAKA.....		66

Daftar Gambar

Gambar 2.1	Contoh <i>Anticipation</i>	10
Gambar 2.2	Contoh <i>Squash and Stretch</i>	11
Gambar 2.3	Contoh <i>Staging</i>	11
Gambar 2.4	Contoh <i>Straight-Ahead</i>	12
Gambar 2.5	Contoh <i>Follow-Trough</i>	12
Gambar 2.6	Contoh <i>Slow-in Slow-Out</i>	13
Gambar 2.7	Contoh <i>Arcs</i>	13
Gambar 2.8	Contoh <i>Secondary Action</i>	14
Gambar 2.9	Contoh <i>Timing</i>	14
Gambar 2.10	Contoh <i>Exaggeration</i>	15
Gambar 2.11	Contoh <i>Solid Drawing</i>	15
Gambar 2.12	Contoh <i>Appeal</i>	16
Gambar 2.13	Tampilan Adobe After Effect CS 6	21
Gambar 2.14	Tampilan Adobe Illustrator CS 6	22
Gambar 2.15	Tampilan Adobe After Premier CS 6	22
Gambar 3.1	Contoh Gambar Doraemon	29
Gambar 3.2	Tampilan Chanel KOK BISA	30
Gambar 3.3	Tampilan Naskah Cerita.....	32
Gambar 3.4	Tampilan Naskah Cerita.....	33
Gambar 3.5	Tampilan Karakter	33
Gambar 3.6	Tampilan Background 1	34
Gambar 3.7	Tampilan Background 2	34
Gambar 3.8	Tampilan Background 3	35
Gambar 3.9	Tampilan Storyboard.....	35
Gambar 3.10	Tampilan Storyboard.....	36
Gambar 3.11	Tampilan Storyboard.....	36
Gambar 3.12	Tampilan Storyboard.....	37
Gambar 3.13	Tampilan Storyboard.....	37
Gambar 3.14	Tampilan Storyboard.....	38
Gambar 3.15	Tampilan Storyboard.....	38

Gambar 3.16	Tampilan Storyboard.....	38
Gambar 4.1	Tampilan <i>Object Tool</i>	40
Gambar 4.2	Tampilan Fungsi <i>Arrange</i>	41
Gambar 4.3	Tampilan Karakter Bobo.....	42
Gambar 4.4	Tampilan Menu <i>Pen Tool</i>	42
Gambar 4.5	Background Luar Angkasa.....	43
Gambar 4.6	Tampilan <i>Pen Tool</i>	44
Gambar 4.7	Tampilan <i>Star Tool</i>	45
Gambar 4.8	Tampilan Background Hutan	46
Gambar 4.9	Pembuatan Composition Cara 1.....	48
Gambar 4.10	Pembuatan Composition Cara 2.....	48
Gambar 4.11	Tampilan Pengaturan Compisition.....	49
Gambar 4.12	Tampilan File Project.....	49
Gambar 4.13	Proses Animasi Rotasi Bumi.....	50
Gambar 4.14	Proses Penggunaan Anchor Point Tool.....	51
Gambar 4.15	Hasil Penggunaan Anchor Point Tool.....	51
Gambar 4.16	Mengubah Pergerakan Utama	52
Gambar 4.17	Penerapan <i>Squash and Strech</i>	52
Gambar 4.18	Transisi Tulisan Pertama.....	53
Gambar 4.19	Transisi dengan Karakter	53
Gambar 4.20	Timeline Transisi Pertama	54
Gambar 4.21	Penerapan <i>Alpha Matte</i>	55
Gambar 4.22	Hasil <i>Alpha Matte</i>	56
Gambar 4.23	Closing Motion Graphic.....	56
Gambar 4.24	Pengaturan Render Output	57
Gambar 4.25	Tampilan Timeline Adobe Premier.....	58
Gambar 4.26	Proses Render Adobe Premier	58
Gambar 4.27	Tampilan Kuisisioner.....	59
Gambar 4.28	Jumlah Responden Kuisisioner.....	60
Gambar 4.29	Jenis Pekerjaan Responden	60
Gambar 4.30	Usia Responden.....	60

Gambar 4.31	Penilaian Hasil Video.....	61
Gambar 4.32	Penilaian Penyampaian Pesan.....	61
Gambar 4.33	Penilaian <i>Motion Graphic</i>	61
Gambar 4.34	Penilaian Narasi	62
Gambar 4.35	Penilaian 3d layer.....	62



Daftar Tabel

Tabel 2.1 7



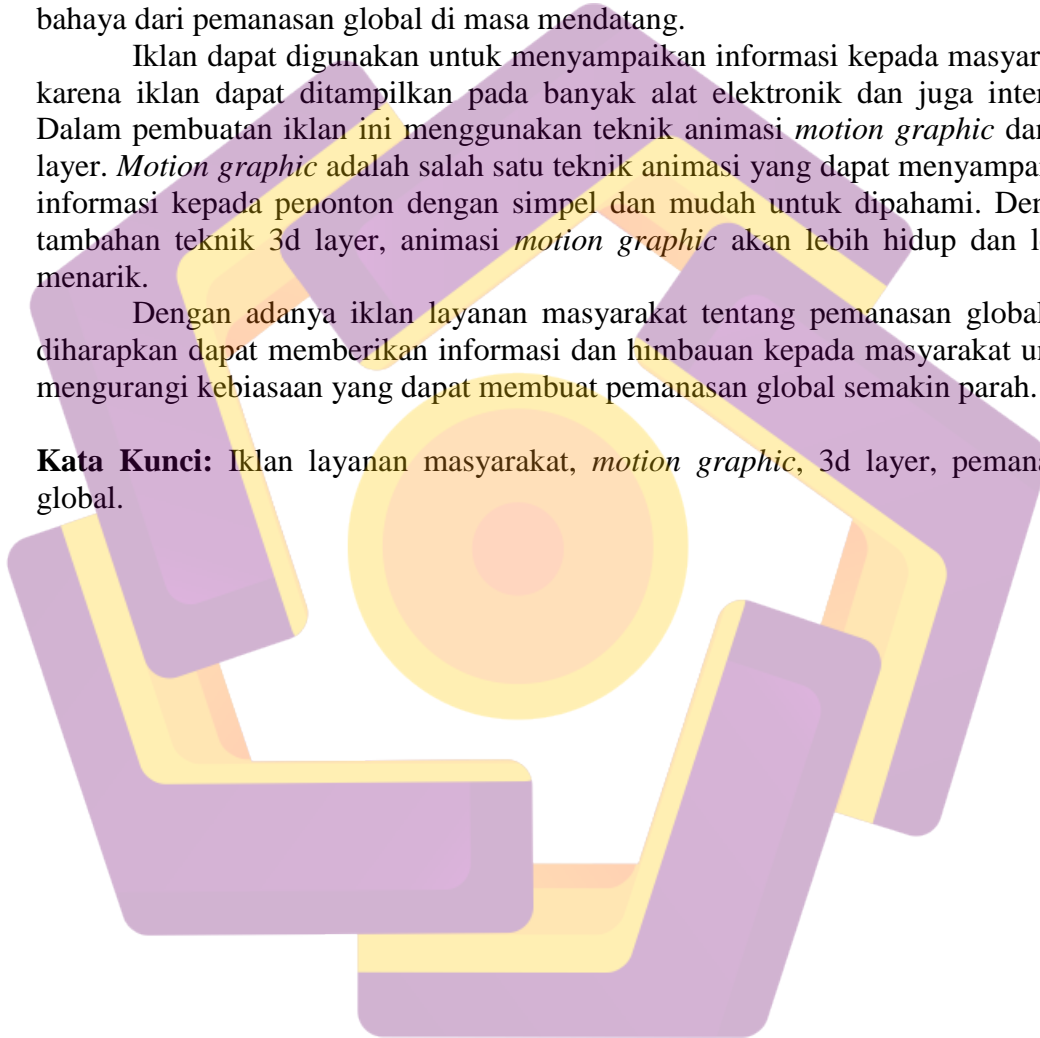
INTISARI

Pemanasan global yang terjadi di dunia ini setiap tahun semakin memburuk. Dampak yang ditimbulkan oleh pemanasan global ini juga sangat buruk dan mempengaruhi banyak kehidupan makhluk hidup di bumi. Kebiasaan buruk masyarakat terhadap bumi lah yang membuat bumi ini sedikit demi sedikit menjadi semakin panas dalam setiap tahunnya. Masyarakat perlu diberikan informasi mengenai dampak buruk pemanasan global agar masyarakat lebih paham tentang bahaya dari pemanasan global di masa mendatang.

Iklan dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat karena iklan dapat ditampilkan pada banyak alat elektronik dan juga internet. Dalam pembuatan iklan ini menggunakan teknik animasi *motion graphic* dan 3d layer. *Motion graphic* adalah salah satu teknik animasi yang dapat menyampaikan informasi kepada penonton dengan simpel dan mudah untuk dipahami. Dengan tambahan teknik 3d layer, animasi *motion graphic* akan lebih hidup dan lebih menarik.

Dengan adanya iklan layanan masyarakat tentang pemanasan global ini diharapkan dapat memberikan informasi dan himbauan kepada masyarakat untuk mengurangi kebiasaan yang dapat membuat pemanasan global semakin parah.

Kata Kunci: Iklan layanan masyarakat, *motion graphic*, 3d layer, pemanasan global.



ABSTRACT

Global warming that happened in this world is getting worse every year. the impact of global warming is very bad and affects many lives of living things on earth. The bad habits of the people towards the earth that make this earth gradually become hotter every year. Communities need to be informed about the adverse effects of global warming so that people understand about the dangers of global warming in the future.

Advertising can be used to convey information to the public because advertisements can be displayed on many electronic devices also the internet. This advertisement video is created using motion graphic and 3d layer techniques. motion graphics is one of the animation techniques used to inform the audience in a simple and easy way. With the addition of the 3d layer technique, the motion graphic animation will be more alive and more interesting.

With the existence of public service advertisements about global warming, it is expected to provide information and appeal to the public to reduce habits that can make global warming worse.

Keywords: *Public service advertisements, motion graphics, 3d layers, global warming.*

