

**PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT "JOGJA SMART
SERVICE" DI DINAS KOMUNIKASI INFORMATIKA DAN
PERSANDIAN YOGYAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION
GRAFIK**

SKRIPSI



disusun oleh

**Adi Surya
12.11.6708**

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

**PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT "JOGJA SMART
SERVICE" DI DINAS KOMUNIKASI INFORMATIKA DAN
PERSANDIAN YOGYAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION
GRAFIK**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Adi Surya

12.11.6708

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT "JOGJA SMART SERVICE" DI DINAS KOMUNIKASI INFORMATIKA DAN PERSANDIAN YOGYAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAFIK

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Adi Surya

12.11.6708

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 Oktober 2018

Dosen Pembimbing,

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom.
NIK/190302215

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT "JOGJA SMART SERVICE" DI DINAS KOMUNIKASI INFORMATIKA DAN PERSANDIAN YOGYAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAFIK

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Adi Surya

12.11.6708

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 20 Februari 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bernadhed, M.Kom.
NIK. 190302243

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom.
NIK. 190302215

Akhmad Dahlan, M.Kom.
NIK. 190302174



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer tanggal 27 Februari 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya asli saya sendiri (ASLI), dan di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan saya di dalam skripsi ini 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 saya pribadi.

Yogyakarta, 27 Februari 2019



Adi Surya

NIM 12.11.6708

MOTTO

“That person who helps others simply because it should or must be done, and because it is the right thing to do, is indeed without a doubt, a real superhero.”

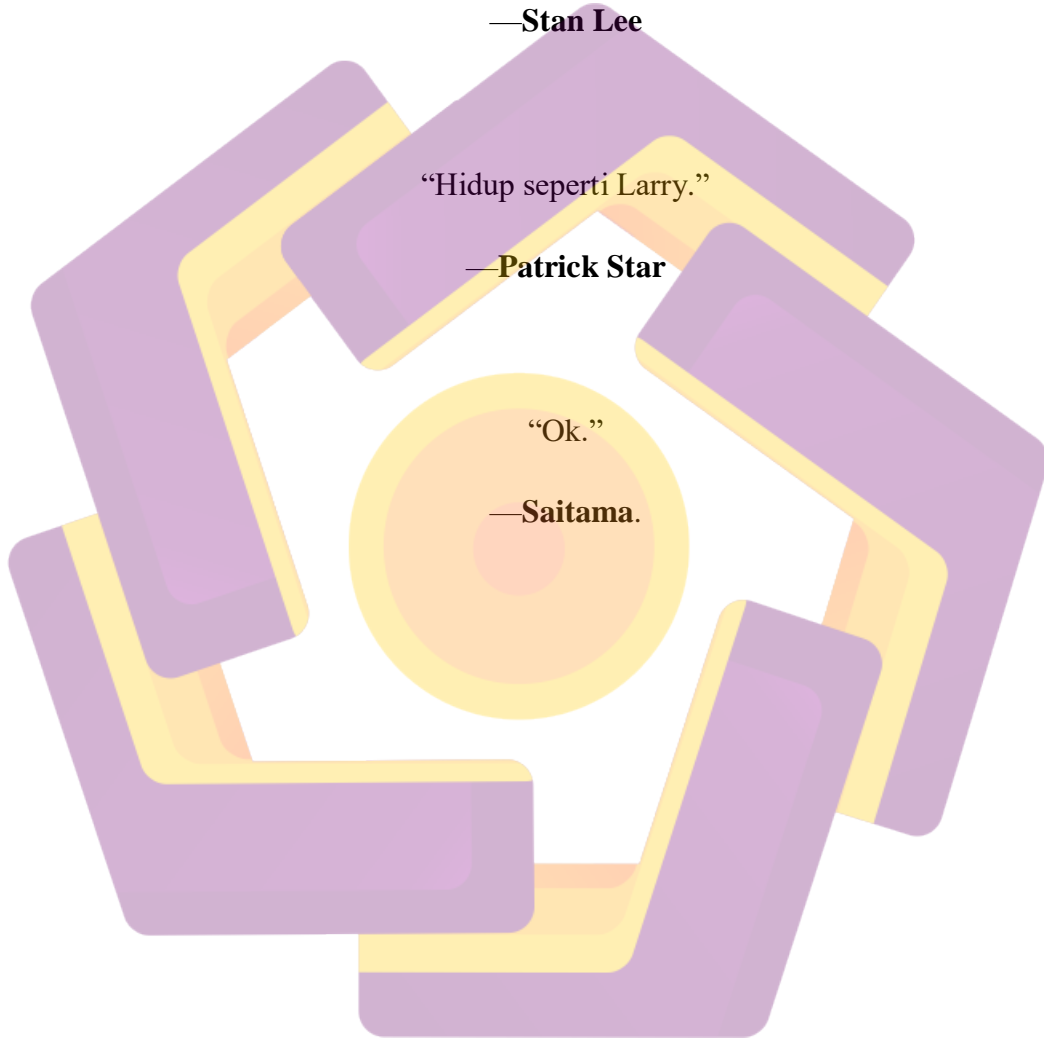
—**Stan Lee**

“Hidup seperti Larry.”

—**Patrick Star**

“Ok.”

—**Saitama.**



PERSEMBAHAN

Sujud syukur kupersembahkan kepada-Mu Tuhan yang Maha Agung, Tuhan yang Maha Tinggi, Tuhan yang Maha Adil, Tuhan yang Maha Penyayang: Tuhanku yang Esa, atas takdirmu telah kau jadikan aku manusia yang senantiasa berpikir, berilmu, beriman, dan bersabar dalam menjalani kehidupan ini. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal bagiku untuk meraih cita-cita besarku.

Kata terimakasih mungkin tidak cukup untuk diutarakan kepada orang dua saya yang selalu memberi semangat dan sayang. Kasih sayang yang diberikan dari saya masih kecil hingga saya sekarang telah dewasa, semangat yang selalu diberikan untuk semua jalan yang saya pilih. Terimakasih Bapak dan Ibu saya atas segala yang telah diberikan kepada saya.

Kemudian untuk kedua ponakan saya Syafika dan juga Syamila yang selalu memberi keceriaan dikala saya sedang merasa down. Terimakasih untuk senyumannya setiap bertemu, terimakasih karena senyuman kalian telah memberikan saya semangat sampai detik ini.

Tidak lupa aku ucapkan terima kasih untuk:

- a. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M. Kom. sebagai dosen pembimbing yang telah mencurahkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing perjalanan penyusunan skripsi ini dari awal sampai akhir. *Terima kasih karena tidak menyerah untuk saya, pak!*
- b. Teman-teman Guild Potato atas semangatnya—FlameArrow, Queen, Kizunaaa,
- c. Teman-teman seperjuangan SITI-14 yang sudah duluan. —Vio, Anto, Abe , *tak tunggu makan – makan mu.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini pada waktu yang tepat. Tidak lupa sholawat serta salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama islam sehingga penulis dan seluruh umat islam dapat merasakan indahnya Islam.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu, skripsi ini juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata 1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua saya tercinta dan terkasih yang telah memberikan dukungan materiil dan immateriil, semangat, kasih sayang, dan pengorbanan kepada penulis yang tidak terhitung dan tidak ternilai jumlahnya.
2. Ponakan saya Syafika dan Syamila yang selalu mendukung penulis selama ini.
3. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Ibu Krisnawati, S. Si., MT., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Bapak Yudi Sutanto, M. Kom., selaku dosen pembimbing akademik yang membimbing penulis selama penulis menjadi mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta.

6. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M. Kom., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan penulis selama menyusun laporan skripsi.
7. Seluruh Dosen dan staff Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah mengampu penulis selama proses perkuliahan dan memberikan hal-hal baru yang luar biasa bagi penulis.
8. Teman-teman SITI-14 yang pernah menjadi rekan seperjuangan penulis ketika kuliah di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap agar skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 27 Februari 2019

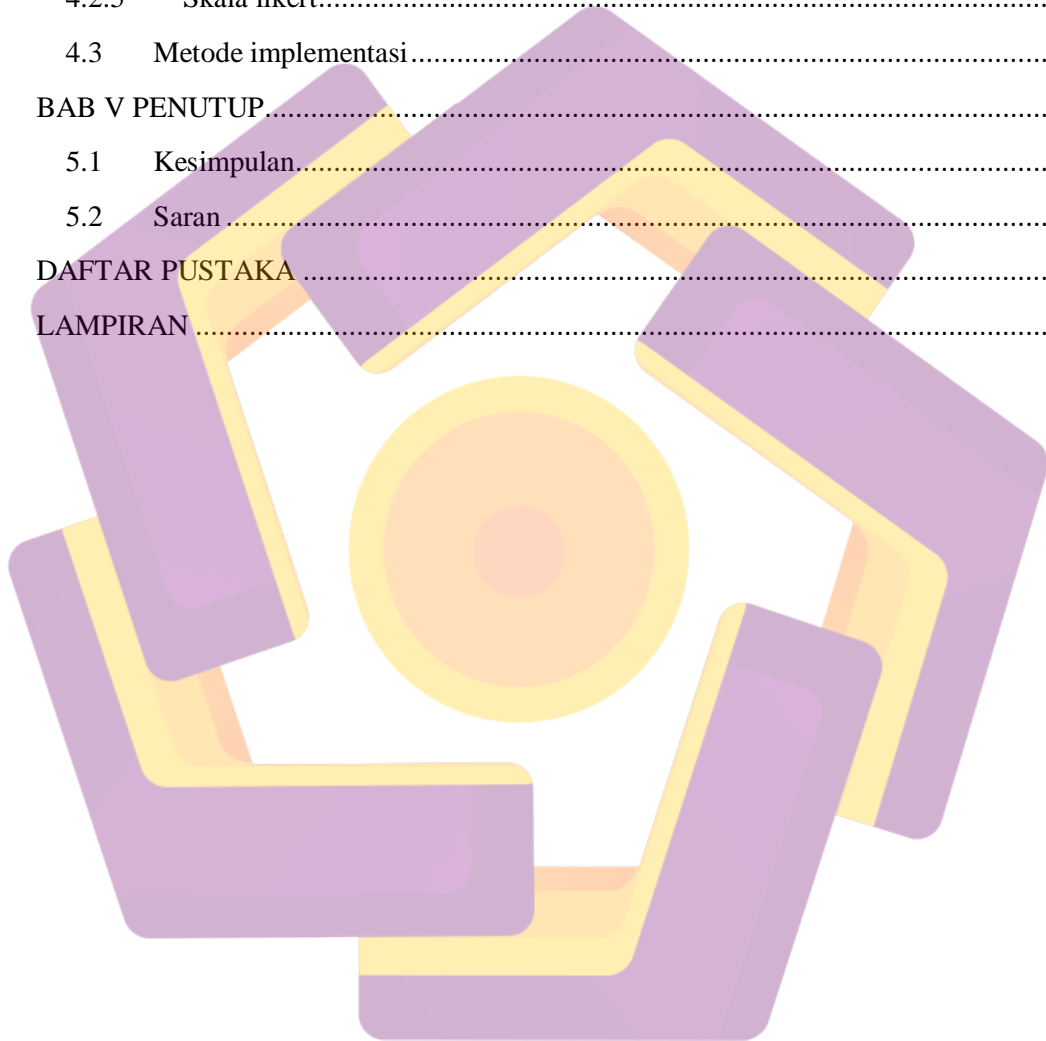
Penulis,
Adi Sury

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan masalah	2
1.3 Batasan masalah	2
1.4 Tujuan masalah.....	2
1.5 Metode penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Dasar Teori.....	8
2.2.1 Definisi Periklanan.....	8
2.2.2 Tipe Iklan	8
2.2.3 Media Periklanan	8
2.2.4 Video	10
2.2.5 Animasi	13
2.2.6 Prinsip Animasi.....	14

2.2.7	Jenis Animasi.....	21
2.2.8	Teknik Animasi.....	23
2.2.9	Motion Graphic.....	24
2.3	Metode Pengembangan.....	25
2.3.1	Proses Pra Produksi.....	25
2.3.2	Proses Produksi.....	27
2.3.3	Proses Pasca Produksi.....	30
2.4	Metode Testing.....	31
2.4.1	Skala Likert.....	31
2.4.2	Ukuran Sampel.....	33
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		34
3.1	Tinjauan Umum.....	34
3.1.1	Sejarah Berdirinya Dinas Kominfo Yogyakarta.....	34
3.1.2	Visi dan misi.....	35
3.1.3	Gambaran Umum Jogja Smart Service.....	35
3.2	Analisis kebutuhan sistem.....	36
3.2.1	Analisa Kebutuhan Fungsional.....	36
3.2.2	Analisa Kebutuhan Non Fungsional.....	37
3.2.2.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	37
3.2.2.2	Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak.....	37
3.2.2.3	Analisa Kebutuhan Brainware.....	38
3.3	Tahap pra produksi.....	38
3.3.1	Perancangan Ide Dan Konsep.....	38
3.3.2	Skript Atau Naskah.....	38
3.3.3	Storyboard.....	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		45
4.1	Tahap Produksi.....	45
4.1.1	Pembuatan Desain Grafis.....	45
4.1.2	Background.....	48
4.1.3	Typography.....	49
4.1.4	Audio.....	50

4.2	Tahap Pasca Produksi	51
4.2.1	Animating.....	51
4.2.2	Compositing	56
4.2.3	Rendering	57
4.2.4	Testing.....	58
4.2.5	Skala likert.....	58
4.3	Metode implementasi.....	62
BAB V PENUTUP.....		64
5.1	Kesimpulan.....	64
5.2	Saran	64
DAFTAR PUSTAKA		66
LAMPIRAN.....		67



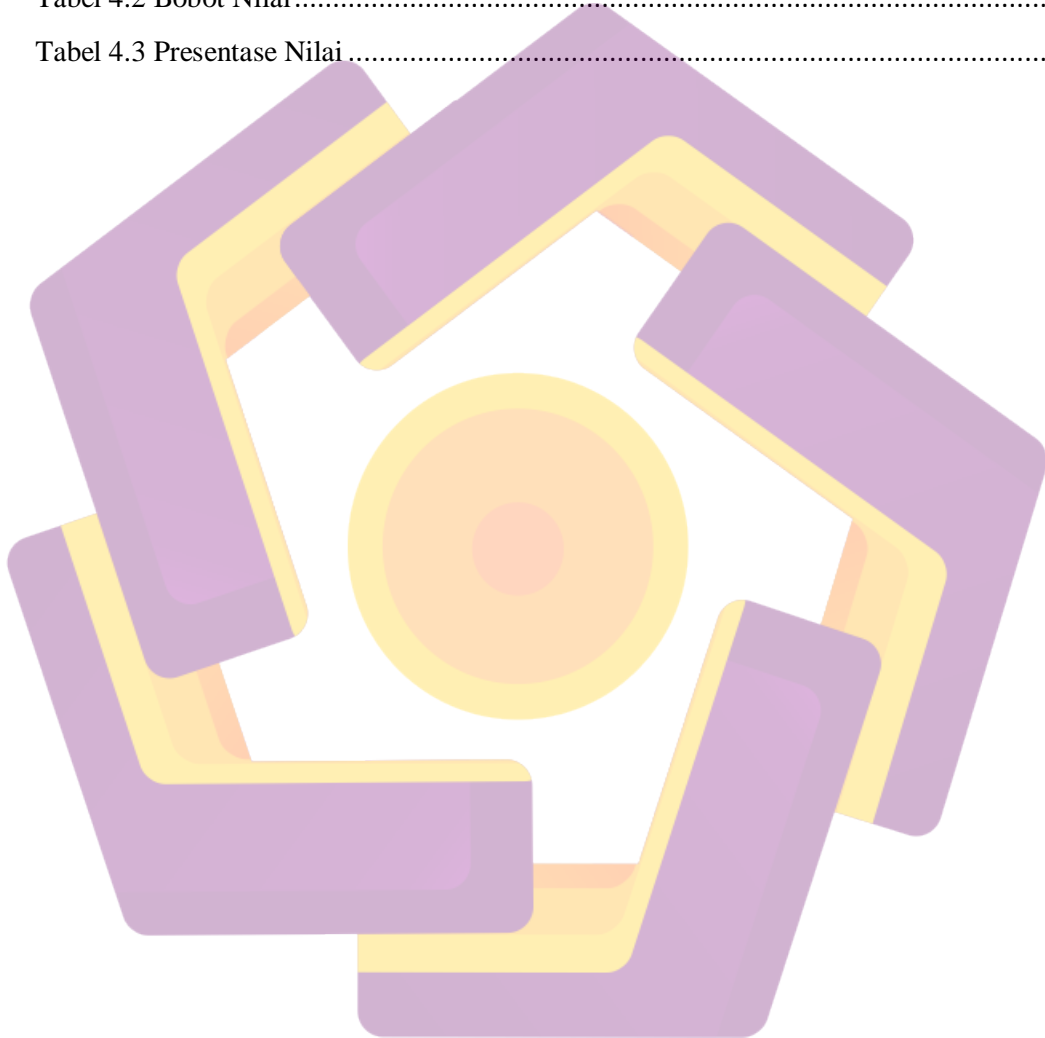
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Solid Drawing.....	14
Gambar 2.2 Timing & Spacing.....	15
Gambar 2.3 Squash & Stretch	15
Gambar 2.4 Anticipation	16
Gambar 2.5 Slow In and Slow Out	16
Gambar 2.6 Arch.....	17
Gambar 2.7 Secondary Action.....	18
Gambar 2.8 Follow Through and Overlapping Action	18
Gambar 2.9 Straight Ahead Action and Pose to Pose	19
Gambar 2.10 Staging.....	20
Gambar 2.11 Appeal	20
Gambar 2.12 Exaggeration.....	21
Gambar 2.13 Contoh Storyboard	26
Gambar 2.14 Contoh Pembentukan Karakter	27
Gambar 2.15 Contoh Pembentukan Layout.....	28
Gambar 2.16 Contoh Pembentukan Key Motion.....	28
Gambar 2.17 Contoh Pembentukan In Between	29
Gambar 2.18 Contoh Pembuatan Background.....	29
Gambar 2.19 Contoh Coloring.....	30
Gambar 2.19 Contoh Compositing Dan Editing	30
Gambar 4.1 Skema Produksi dan Pasca Produksi.....	45
Gambar 4.1.1 Hasil Capture Dari Program Jogja Smart Service	46
Gambar 4.1.2 Seleksi Gambar	46
Gambar 4.1.3 Pengaturan Dokumen Baru.....	47
Gambar 4.1.4 Hasil Salinan Gambar.....	47
Gambar 4.1.5 Pengaturan Penyipanan Dokumen	48
Gambar 4.1.6 Pengaturan Layer Solid	48
Gambar 4.1.7 Toolbox Untuk Membuat Bentuk	49
Gambar 4.1.8 Hasil Pembuatan Teks	49

Gambar 4.1.9 Pengaturan Teks pada After Effect	50
Gambar 4.1.10 Halaman Web Youtube Audio Library	50
Gambar 4.1.11 Penyimpanan File Audio	51
Gambar 4.2.1 Pembuatan Composition di After Effect	52
Gambar 4.2.2 Proses Import Aset ke After Effect	52
Gambar 4.2.3 Proses Memasukan Aset ke Timeline.....	53
Gambar 4.2.4 Transform pada Jendela Timeline	53
Gambar 4.2.5 Pembuatan Keyframe	53
Gambar 4.2.6 Pemberian Efek Drop Shadow	54
Gambar 4.2.7 Pembuatan Efek Transisi	54
Gambar 4.2.8 Pemberian Efek Easy Ease	55
Gambar 4.2.9 Pemberian Efek Masking.....	55
Gambar 4.2.10 Pemberian Audio.....	56
Gambar 4.2.11 Composition.....	57
Gambar 4.2.12 Rendering.....	57
Gambar 4.3.1 Penayangan di Videotron.....	63
Gambar 4.3.2 Penyerahan Iklan.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Interval Tingkat Intensitas Skala Likert.....	32
Tabel 3.1 Spesifikasi Laptop	37
Tabel 4.1 Hasil Kuisisioner.....	59
Tabel 4.2 Bobot Nilai.....	60
Tabel 4.3 Presentase Nilai.....	60



INTISARI

Iklan menjadi hal penting untuk mencapai suatu target bisnis dalam meningkatkan upaya daya tarik penjualan barang dan jasa. Pada masa ini, terdapat banyak bentuk periklanan. Salah satunya adalah iklan video. Pembuatan video iklan ini merupakan salah satu wujud nyata dari sebuah karya cipta yang menggunakan fasilitas perangkat lunak pada komputer pada bidang multimedia dengan berusaha menggabungkan antara gambar, teks, suara, animasi dan video.

Jogja Smart Service adalah salah satu program aplikasi berbasis android dari pemerintah kota yogyakarta yang dibuat untuk memberikan pelayanan kepada masyarakat kota yogyakarta. Berbagai pelayanan tersedia di dalam aplikasi tersebut seperti pelayanan kedaruratan, pelayanan tentang informasi sekitar kota yogyakarta, dan pelayanan pengaduan ke pemerintah kota yogyakarta. Kurangnya minat dari masyarakat untuk menggunakan aplikasi tersebut membuat pengguna aplikasi tersebut masih sedikit, sehingga dibutuhkan sebuah media promosi kepada publik mengenai aplikasi Jogja Smart Service.

Pembuatan media promosi berbentuk video iklan layanan masyarakat sebagai media sosialisasi aplikasi Jogja Smart Service menggunakan teknik *motion graphic* dan akan ditayangkan di videotron. Dengan dibuatnya video iklan layanan masyarakat ini, maka diharapkan mampu untuk menarik minat masyarakat untuk menggunakan aplikasi Jogja Smart Service.

Kata kunci : Iklan, Jogja Smart Service, Videotron, Motion Graphic

ABSTRACT

Advertising becomes important to achieve a business target in increasing efforts to attract sales of goods and services. At this time, there were many forms of advertising. One of them is video advertising. Making this advertising video is one of the concrete manifestations of a copyrighted work that uses software facilities on computers in the multimedia field by trying to combine images, text, sound, animation and video.

Jogja Smart Service is one of the android-based application programs from the city government of Yogyakarta that was made to provide services to the people of the city of Yogyakarta. Various services available in the application such as emergency services, information services around the city of Yogyakarta, and complaint services to the city government of Yogyakarta. The lack of interest from the public to use the application makes users of the application still a little, so we need a media campaign to public about the application of Jogja Smart Service.

Making promotional media in the form of public service video ads as a media for socializing Jogja Smart Service applications using motion graphic techniques and will be aired in videotron. By making this public service ad video, it is expected to be able to attract the public to use the Jogja Smart Service application.

Keyword : *Advert, Jogja Smart Service, Videotron, Motion Graphic*