

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
BERBASIS ANIMASI 2D PADA KANTOR PELAYANAN PAJAK
PRATAMA SLEMAN**

SKRIPSI



disusun oleh:

Fahdi Ardiyan

11.11.5492

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
BERBASIS ANIMASI 2D PADA KANTOR PELAYANAN PAJAK
PRATAMA SLEMAN**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana

Pada Program Studi Informatika



disusun oleh:

Fahdi Ardiyan

11.11.5492

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
BERBASIS ANIMASI 2D PADA KANTOR PELAYANAN PAJAK
PRATAMA SLEMAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fahdi Ardiyan

11.11.5492

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 Mei 2015

Dosen Pembimbing,


Andi Sunyoto, M.Kom.
NIK. 190302052

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT BERBASIS ANIMASI 2D PADA KANTOR PELAYANAN PAJAK PRATAMA SLEMAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fahdi Ardiyan

11.11.5492

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Juli 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Andi Sunyoto, M.Kom.
NIK. 190302052

Sri Ngudi Wahyuni, S.T., M.Kom.
NIK. 190302060



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Juli 2018

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, 27 Juli 2018

Fahdi Ardiyan
NIM. 11.11.5492

MOTO

"Kesuksesan itu tidak dicari, tapi diciptakan"

"Orang yang tidak pernah melakukan kesalahan adalah orang yang tidak pernah mencoba sesuatu yang baru"

(Albert Einstein)

"Kita mau bagaimana pun, kekuatan bersumber dari diri sendiri, tak merasa jaya karena puja dan yakin tak akan mati karena caci."

(Pidi Baiq)

"Jangan pernah menunggu. Waktunya tidak akan pernah tepat"

(Napoleon Hill)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Perancangan Dan Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat Berbasis Animasi 2D Pada Kantor Pelayanan Pajak Pratama Sleman". Pada kesempatan ini penulis tak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Orang tua saya, Bapak Sudiran dan Ibu Patonah beserta keluarga besar yang senantiasa memberikan dukungan, semangat dan doa sampai saat ini.
2. Segenap Dosen dan Staf Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberi ilmu dan pengalaman yang sangat berharga selama ini.
3. Semua teman-teman 11-S1TI-12, terima kasih atas segala dukungan, arahan dan motivasi yang diberikan. Semoga kita dapat mencapai kesuksesan semuanya.
4. Kepada sahabat-sahabat yang memberikan dukungan moril maupun moril.
5. Teruntuk Dian Ayu Puspitasari, terima kasih atas doa, bantuan, dukungan dan semangatnya.

Serta seluruh pihak yang banyak membantu, yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, saya ucapkan terima kasih atas doa, bantuan, semangat dan dukungannya.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan taufiq dan hidayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyusun skripsi ini dan dapat menyelesaikan studi pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Skripsi ini merupakan salah satu bentuk persyaratan kelulusan jenjang Program Strata Satu (S1) jurusan Informatika pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini terdapat banyak kekurangan mengingat terbatasnya kemampuan penulis. Namun berkat rahmat Allah SWT, serta pengarahan berbagai pihak, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Harapan penulis, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk kepentingan bersama. Dalam kesempatan ini penulis 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 Sudarmawan, S.T., M.T selaku ketua jurusan Strata Satu (S1) Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

4. Bapak Andy Sunyoto, M.Kom., selaku dosen pembimbing dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dosen penguji serta segenap dosen dan karyawan Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan revisi mengenai kesalahan dalam penulisan ini.
6. Kepada kedua orang tua atas dukungan berupa doa dan materi selama perkuliahan dan hingga terselesaikannya skripsi ini.
7. Teman – teman semua yang telah memberikan semangat dan dukungan moril yang penulis tidak bisa sebutkan satu-persatu hingga terselesaikannya skripsi ini.
8. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian pembuatan skripsi ini.

Setelah melalui proses yang panjang dan penuh tantangan, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang tentunya masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Walaupun demikian, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan bagi penulis khususnya.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Yogyakarta, 21 Juli 2018

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	9
2.2.1 Sejarah Multimedia.....	9
2.2.2 Pengertian Multimedia.....	10
2.2.3 Elemen – Elemen Multimedia.....	10
2.3 Animasi.....	12

2.3.1	Pengertian Animasi	12
2.3.2	Teknik Animasi.....	12
2.3.3	Prinsip – Prinsip Animasi	13
2.3.4	Animasi 2D	16
2.4	Motion Graphic	17
2.5	Konsep Dasar Periklanan	17
2.5.1	Sejarah Iklan	17
2.5.2	Pengertian Iklan	18
2.5.3	Jenis – Jenis Iklan	18
2.5.4	Iklan Layanan Masyarakat	19
2.5.5	Fungsi – Fungsi Iklan.....	20
2.5.6	Tahap Produksi Iklan	21
2.6	Perangkat Lunak Yang Digunakan	22
2.6.1	Adobe After Effect.....	22
2.6.2	Adobe Premiere Pro	22
2.6.3	Adobe Illustrator	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		24
3.1	Tinjauan Umum	24
3.1.1	Gambaran Umum.....	24
3.1.2	Visi dan Misi.....	25
3.1.3	Tugas dan Fungsi	25
3.1.4	Logo	30
3.1.5	Struktur Organisasi	30
3.1.6	Data	32
3.2	Analisis Sistem.....	32
3.2.1	Definisi Analisis Sistem.....	32
3.2.2	Analisis SWOT	33
3.3	Analisis Kebutuhan Fungsional	34
3.4	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	35
3.4.1	Hardware.....	35

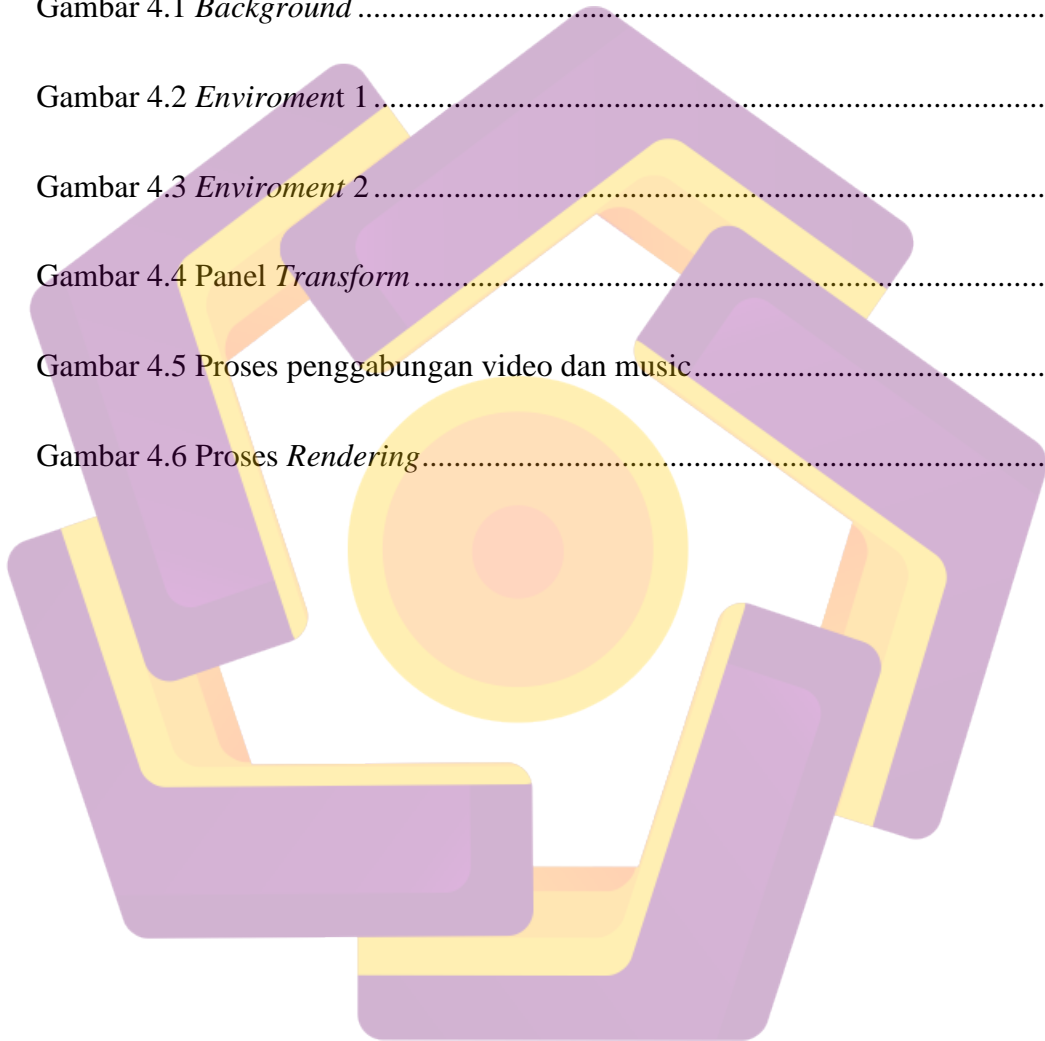
3.4.2 Software	36
3.4.3 Brainware (SDA)	36
3.5 Tahap Praproduksi	37
3.5.1 Ide Kreatif	37
3.5.2 Rancangan Naskah (Narasi).....	37
3.5.3 <i>Storyboard</i>	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Produksi	45
4.1.1 Pembuatan asset karakter	45
4.1.2 Pembuatan Background dan Environment.....	50
4.1.3 Layering	51
4.1.4 Editing.....	51
4.1.5 Parenting	52
4.2 Pasca Produksi	53
4.2.1 Compositing.....	53
4.2.2 Sound Producing.....	53
4.2.3 Rendering.....	54
4.3 Uji Kuisisioner.....	54
4.3.1 Menentukan Interval	57
4.3.2 Menentukan Nilai Ideal.....	58
4.3.3 Menentukan Frekuensi dan Presentase dari Setiap Pernyataan	58
4.3.4 Hasil Uji Kuisisioner	61
4.3.5 Kesimpulan	61
4.4 Implementasi.....	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	63
5.1 Kesimpulan	63
5.2 Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pendapatan Pajak KPP Pratama Sleman.....	32
Tabel 3.2 Narasi	37
Tabel 3.3 <i>Storyboard</i>	40
Table 4.1 Karakter.....	45
Table 4.2 Daftar Pernyataan	55
Table 4.3 Skor Penilaian	56
Table 4.4 Hasil Penilaian	56
Table 4.5 Pengkategorian Skor Jawaban	58
Table 4.6 Nilai Dari Setiap Pernyataan.....	59
Table 4.7 Presentase Setiap Pernyataan.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo KPP Pratama Sleman	30
Gambar 3.2 Struktur Organisasi KPP Pratama Sleman	31
Gambar 4.1 <i>Background</i>	50
Gambar 4.2 <i>Enviroment 1</i>	50
Gambar 4.3 <i>Enviroment 2</i>	51
Gambar 4.4 Panel <i>Transform</i>	52
Gambar 4.5 Proses penggabungan video dan music.....	53
Gambar 4.6 Proses <i>Rendering</i>	54



INTISARI

KPP Pratama Sleman adalah salah satu kantor administrasi pajak di Yogyakarta yang bertanggung jawab langsung kepada Direktorat Jendral Pajak. KPP Pratama Sleman bertugas melayani masyarakat dalam hal perpajakan di wilayah Sleman. Namun dalam melaksanakan tugasnya terdapat sebuah permasalahan, yaitu masih ada masyarakat yang enggan bahkan tidak membayar pajak. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah media sosialisasi yang mampu menarik perhatian masyarakat untuk meningkatkan kesadaran masyarakat dalam membayar pajak.

Penulis mengusulkan adanya pembuatan iklan layanan masyarakat menggunakan animasi 2D sebagai media sosialisasi dalam menyampaikan informasi tentang pajak.

Dalam proses pembuatan video iklan ini menerapkan *motion graphic* yang berbentuk animasi 2D. Iklan ini akan dibuat menggunakan animasi *motion graphic* yang menarik, sehingga para penonton dapat dengan mudah menerima pesan yang terkandung dalam iklan tersebut. Dalam pembuatan iklan ini menggunakan kombinasi dari beberapa aplikasi, yaitu Adobe *Illustrator CS6*, *Adobe After Effect CS6*, *Adobe Premiere Pro CS6*.

Kata kunci : Motion Graphic, Iklan, Animasi

ABSTRACT

KPP Pratama Sleman is one of the tax administration office in Yogyakarta which is directly responsible to the Directorate General of Taxation. KPP Pratama Sleman duty to serve the community in terms of taxation in Sleman region. But in carrying out its duties there is a problem, that there are still people who are reluctant to not even pay taxes. Therefore it takes a socialization media that is able to attract public attention to increase public awareness in paying taxes.

The authors propose the making of public service ads using 2D animation as a medium of socialization in menyapaikan information about taxes.

In the process of making this video ad apply motion graphic in the form of 2D animation. This ad will be created using an interesting motion graphic animation, so the audience can easily receive the message contained in the ad. In making this ad using a combination of several applications, namely Adobe Illustrator CS6, Adobe After Effect CS6, Adobe Premiere Pro CS6.

Keywords: Motion Graphic, Advertisement, Animation