

**PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT “ NANDUR WIT
KANGGO ANAK PUTUNE RIKA “ PADA KANTOR PEMANGKUAN
HUTAN BANYUMAS TIMUR DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT**

SKRIPSI



disusun oleh

Ibnu Alimuddin

10.12.5093

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT “ NANDUR WIT
KANGGO ANAK PUTUNE RIKA “ PADA KANTOR PEMANGKUAN
HUTAN BANYUMAS TIMUR DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Ibnu Alimuddin

10.12.5093

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT " NANDUR WIT
KANGGO ANAK PUTUNE RIKA " PADA KANTOR PEMANGKUAN
HUTAN BANYUMAS TIMUR DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT**

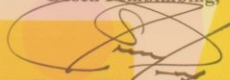
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ibnu Alimuddin

10.12.5093

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 17 oktober 2016

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat M. Kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT " NANDUR WIT
KANGGO ANAK PUTUNE RIKA " PADA KANTOR PEMANGKUAN
HUTAN BANYUMAS TIMUR DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ibnu Alimuddin

10.12.5093

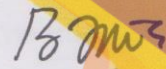
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 14 Juni 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126



Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197



Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 15 september 2017

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, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan 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, 19 September 2017

METERAI
TEMPEL
000PEAEF492128196
6000
IBNU ALIMUDDIN

MOTTO

Mangkat rep, balik rep, wani peruh lan perih. Bablas ngidul, belok kiri jalan terus.



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillah sebagai tanda rasa syukur kepada Allah sang pemilik segalanya atas segala nikmat dan karunianya sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan sesuai dengan yang diharapkan.

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Orang tua dan keluarga yang telah memberi semangat dan doa.
2. STMIK “Amikom” Yogyakarta tempat saya belajar dan menuntut Ilmu.

Terima kasih Kepada :

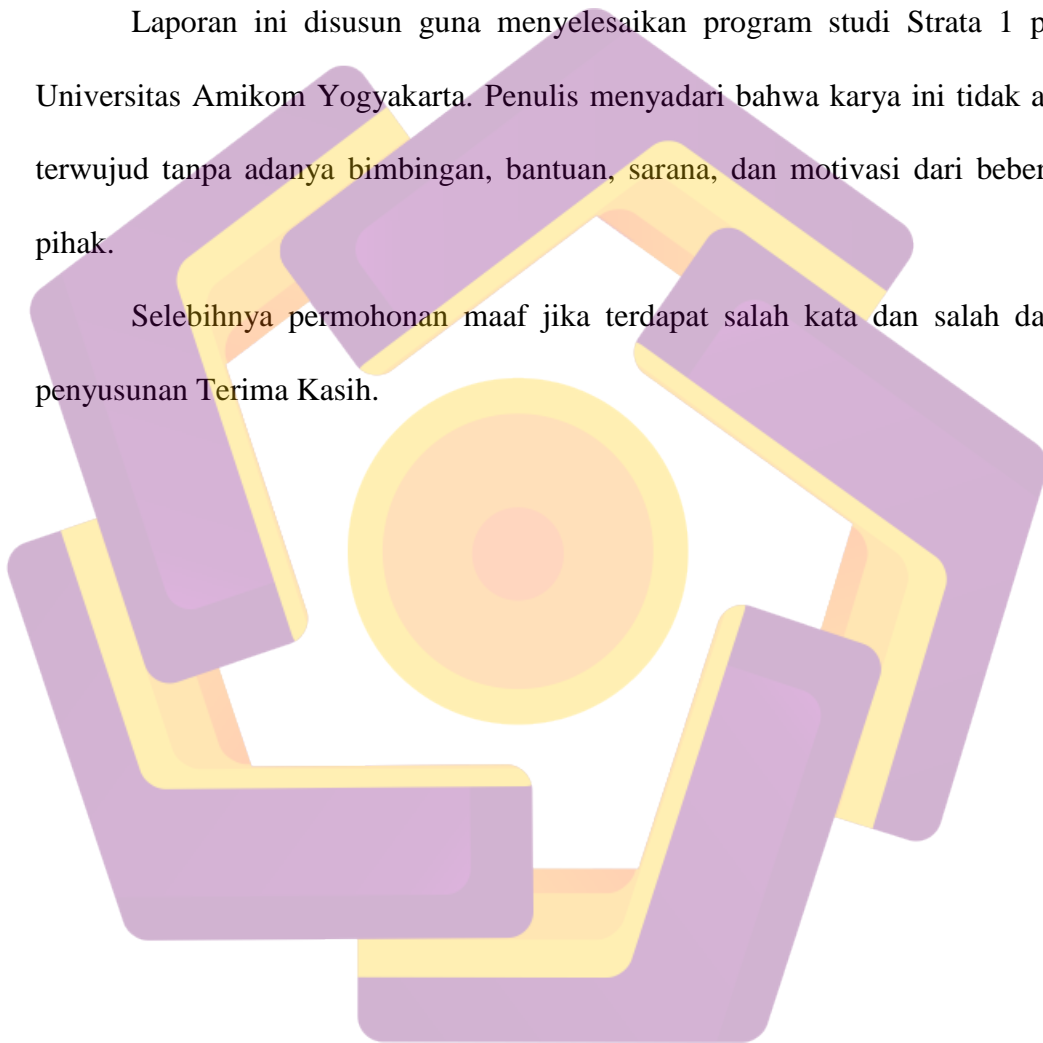
1. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom sebagai dosen pembimbing yang mencurahkan waktu dan pikirannya untuk membimbing perjalanan penyusunan skripsi ini dari awal hingga akhir.
2. Teman-teman yang memberikan semangat serta telah membantu dan mendukung, semua pihak yang terkait dan tidak dapat disebutkan satu persatu terima kasih atas doa dan dukungannya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala kebutuhan yang diperlukan selama penyusunan skripsi ini, sehingga bisa terselesaikan sesuai dengan yang diharapkan.

Laporan ini disusun guna menyelesaikan program studi Strata 1 pada Universitas Amikom Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa karya ini tidak akan terwujud tanpa adanya bimbingan, bantuan, sarana, dan motivasi dari beberapa pihak.

Selebihnya permohonan maaf jika terdapat salah kata dan salah dalam penyusunan Terima Kasih.



DAFTAR ISI

COVER	i
PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Metodologi Penelitian	4
1.6.1. Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2. Metode Interview	4
1.6.3. Metode Observasi.....	4
1.6.4. Metode Kepustakaan.....	4
1.6.5. Metode Analisis	4
1.6.6. Metode Perancangan	5
1.6.7. Metode Pengembangan	5
1.7. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1. Tinjauan Pustaka.....	7

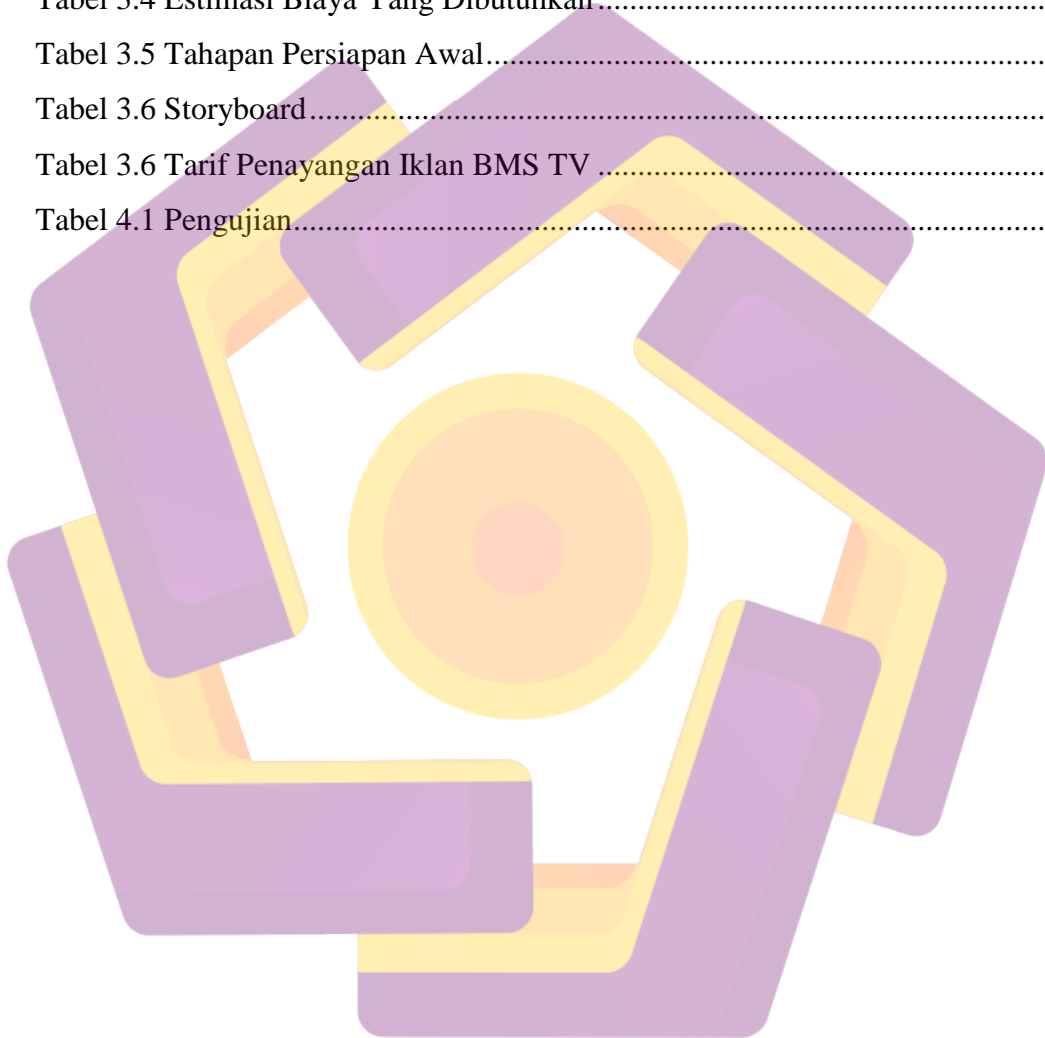
2.2.	Konsep Dasar Periklanan.....	8
2.2.1.	Pengertian Iklan	8
2.2.2.	Sejarah Periklanan.....	9
2.2.3.	Jenis-jenis Iklan.....	9
2.2.3.1.	Iklan Komersil	9
2.2.3.2.	Iklan Tidak Komersil	9
2.2.4.	Iklan Layanan Masyarakat	10
2.2.4.1.	Kriteria Iklan Layanan Masyarakat	11
2.2.5.	Fungsi Iklan.....	12
2.2.6.	Durasi Periklanan	12
2.3.	Proses Pembuatan Iklan.....	13
2.3.1.	Mengenalinya Khalayak Sasaran	13
2.3.2.	Penetapan Tujuan Pemasangan Iklan.....	14
2.3.3.	Penyusunan Naskah Iklan	15
2.3.4.	Tahap Pra Produksi	16
2.3.5.	Tahap Produksi	16
2.3.6.	Tahap Pasca Produksi	17
2.4.	Konsep Dasar Multimedia	18
2.4.1.	Sejarah Multimedia	18
2.4.2.	Pengertian Multimedia	19
2.4.3.	Elemen-elemen Multimedia	19
2.4.3.1.	<i>Text</i>	19
2.4.3.2.	<i>Pictures</i>	20
2.4.3.3.	<i>Audio</i>	21
2.4.3.4.	Video	21
2.4.3.5.	Animasi.....	22
2.4.4.	Perkembangan Multimedia	23
2.5.	Pengertian Live Shoot	23
2.5.1.	Teknik Pengambilan Gambar.....	24
2.6.	Animasi	27
2.6.1.	Pengertian Animasi	27

2.6.2.	Animasi 2D	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN VIDEO		29
3.1.	Tinjauan Umum.....	29
3.1.1.	Gambaran Umum dan Sejarah KPH Banyumas Timur	29
3.1.2.	Logo	30
3.1.3.	Arti dan Makna Logo Perhutani.....	31
3.1.4.	Wilayah Kerja KPH Banyumas Timur	32
3.2.	Analisis Sistem	34
3.2.1.	Analisis SWOT (Streght, Weakness, Oportunity, Treath).....	34
3.2.2.	<i>Strength</i> (Kekuatan)	35
3.2.3.	<i>Weakness</i> (Kelemahan)	35
3.2.4.	<i>Opprtunity</i> (Peluang).....	36
3.2.5.	<i>Threat</i> (Ancaman)	37
3.3.	Analisis Kebutuhan Sistem	38
3.3.1.	Analisis Kebutuhan Informasi	38
3.3.2.	Kebutuhan Perangkat Lunak	38
3.3.3.	Kebutuhan Perangkat Keras	39
3.3.4.	Kebutuhan Brainware.....	40
3.4.	Perencanaan Biaya Pembuatan.....	45
3.4.1.	Analisis Biaya	45
3.5.	Pra Produksi	45
3.6.	Perancangan Iklan	47
3.6.1.	Rancangan Konsep Iklan.....	47
3.6.2.	Rancangan Naskah Iklan.....	48
3.6.3.	Rancangan Karakter 2D (Orang Utan).....	49
3.6.4.	Storyboard	49
3.7.	Produksi.....	52
3.8.	Pasca Produksi.....	52
3.9.	Implementasi Iklan	52
3.9.1.	Media Penyampaian Iklan.....	52
3.9.2.	Tarif Iklan BMS TV.....	54

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	55
4.1. Implementasi	55
4.2. Persiapan Properti.....	56
4.3. Syuting.....	57
4.3.1 Pengaturan Kamera DSLR.....	60
4.3.2 Pencahayaan.....	60
4.4. Merekam Suara.....	61
4.5. Pasca Produksi Iklan.....	63
4.5.1. Pindahan Data dan Pengelolaan Gambar (<i>Capturing</i>).....	63
4.5.2. Editing.....	63
4.5.2.1 Membuat Proyek Baru.....	64
4.5.2.2 Import File.....	66
4.5.2.3 Pemotongan Video.....	66
4.5.2.4 Coloring dan Efek.....	67
4.5.2.5 Penggabungan Efek Asap.....	73
4.5.2.6 Penambahan Efek Transisi.....	74
4.4.2.6 Pembuatan Teks.....	75
4.5.3 Editing Animasi Monyet 2D.....	76
4.5.4 Penggabungan Animasi Monyet 2D dengan Video.....	77
4.6 Export Video atau <i>Rendering</i>	78
4.7 Pengujian.....	79
4.8 Publikasi.....	82
BAB V PENUTUP.....	83
5.1 Kesimpulan.....	83
5.2 Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	85

DAFTAR TABEL

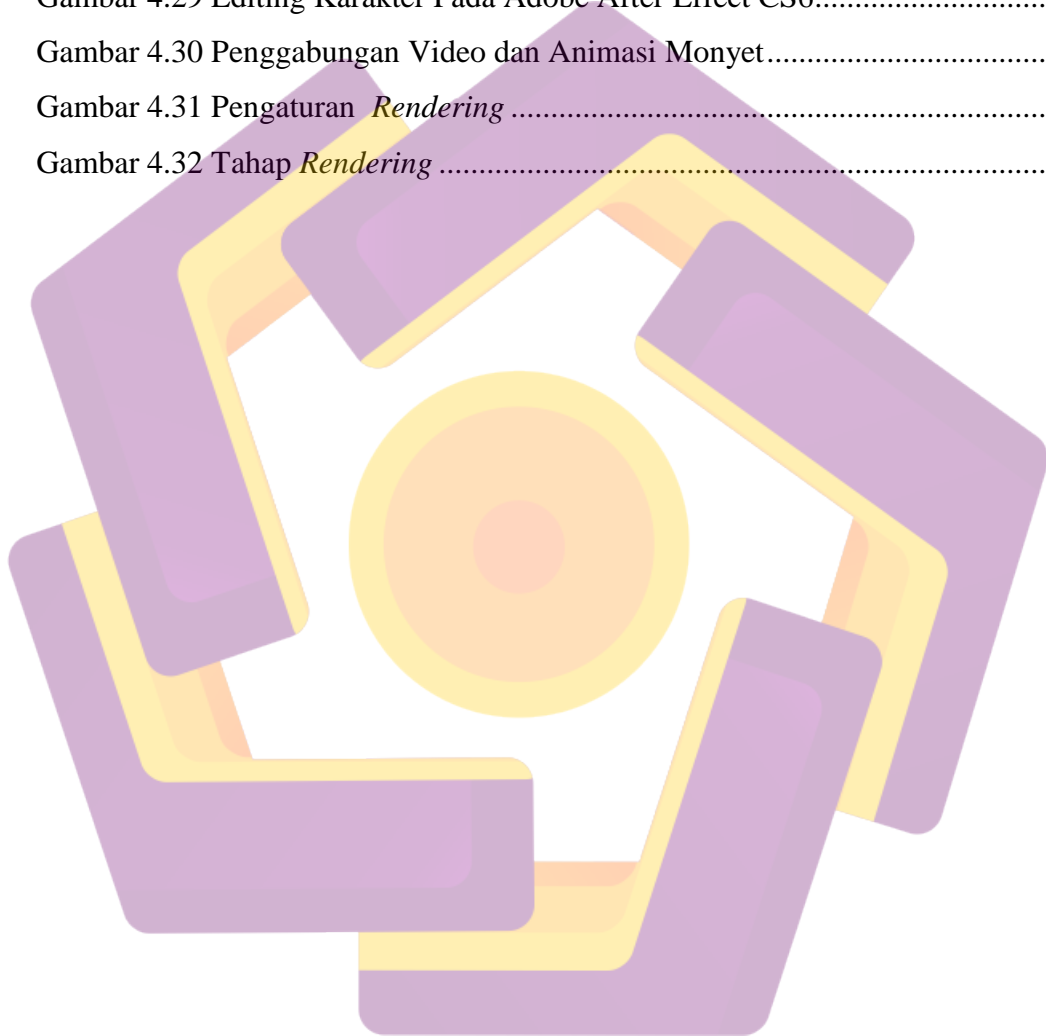
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	38
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	39
Tabel 3.3 Kebutuhan <i>Brainware</i>	41
Tabel 3.4 Estimasi Biaya Yang Dibutuhkan.....	45
Tabel 3.5 Tahapan Persiapan Awal.....	46
Tabel 3.6 Storyboard.....	50
Tabel 3.6 Tarif Penayangan Iklan BMS TV	54
Tabel 4.1 Pengujian.....	79



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Iklan Layanan Masyarakat	10
Gambar 2.2 Contoh Iklan Layanan Masyarakat	11
Gambar 3.1. Logo	30
Gambar 3.3 karakter Orang Utan	49
Gambar 4.1 Proses Implementasi.....	55
Gambar 4.2 Pembuatan Masker Anti Polusi	56
Gambar 4.3 Sepeda Keranjang Tanaman.....	56
Gambar 4.4 Pabrik Semen Ajibarang.....	57
Gambar 4.5 Pembukaan lahan tambang Gunung Putri	58
Gambar 4.6 Pasar Kliwon Karanglewas	58
Gambar 4.7 Hutan Kota Monumen Jenderal Soedirman	59
Gambar 4.8 Hutan Kota Monumen Jenderal Soedirman	59
Gambar 4.9 Lereng Gunung Slamet	59
Gambar 4.10 Pengaturan Kualitas Video pada kamera DSLR	60
Gambar 4.11 Microphone Condensor MXL 990	62
Gambar 4.10 Hasil Rekaman Narasi.....	62
Gambar 4.11 Hasil Rekaman Yang Digunakan.....	62
Gambar 4.12 File Video.....	63
Gambar 4.13 New Project.....	64
Gambar 4.14 Pengaturan Proyek Baru.....	65
Gambar 4.15 Pengaturan Proyek Baru.....	65
Gambar 4.16 Impor Video	66
Gambar 4.17 Proses Pemotongan Video.....	67
Gambar 4.18 <i>Coloring Scene 1</i>	68
Gambar 4.19 <i>Coloring Scene 2</i>	69
Gambar 4.20 <i>Coloring Scene 3</i>	70
Gambar 4.21 <i>Coloring Scene 4</i>	71
Gambar 4.22 <i>Coloring Scene 5</i>	72
Gambar 4.23 <i>Coloring Scene 6</i>	73

Gambar 4.24 Penggabungan Efek Asap	74
Gambar 4.25 Pemberian Efek Transisi Video.....	74
Gambar 4.26 Penggabungan Teks dan Video	75
Gambar 4.27 Penggabungan Teks dan Video.....	76
Gambar 4.28 <i>Import</i> Karakter pada Adobe After Effect CS6.....	76
Gambar 4.29 Editing Karakter Pada Adobe After Effect CS6.....	77
Gambar 4.30 Penggabungan Video dan Animasi Monyet.....	77
Gambar 4.31 Pengaturan <i>Rendering</i>	78
Gambar 4.32 Tahap <i>Rendering</i>	79



INTISARI

Perkembangan teknologi saat ini memberikan banyak manfaat dalam kehidupan, apa lagi yang bisa dikatakan di bidang multimedia sangat cepat dan menembus setiap aspek bidang manusia. Kemudahan dan kelancaran ditawarkan dalam kegiatan ini, membuat orang menjadi terbiasa dengan bantuan teknologi yang ada. Namun dibalik kemajuan teknologinya, tanpa disadari pada saat bersamaan juga terjadi kemunduran manusia dalam menjaga alam dan lingkungan.

Desain iklan layanan masyarakat ini bertujuan untuk mensosialisasikan pentingnya pohon bagi umat manusia. Karena fakta bahwa jumlah hutan lindung yang sekarang semakin tergerus lahannya, oleh karena itu pentingnya pengenalan awal terhadap “ penanaman pohon “ . Iklan ini bertujuan untuk mengenalkan kepada masyarakat tentang pentingnya pohon bagi kelangsungan hidup manusia dan ekosistem hewan, mengurangi polusi udara, dan diharapkan menambah hutan lindung.

Pembuatan iklan layanan masyarakat ini menggunakan teknik live shoot, menggunakan program Adobe CS6 seperti Adobe Premiere, serta didukung program lainnya seperti Adobe After Effect, Adobe Audition, dan juga CorelDRAW X6.

Kata kunci : Iklan Layanan Masyarakat, Live Shoot, Adobe CS6

ABSTRACT

The development of today's technology provides many benefits in life, what else can be said in the field of multimedia is very fast and penetrates every aspect of the human field. Ease and smoothness is offered in this activity, making people become accustomed to the help of existing technology. But behind the technological advancement, unconsciously at the same time there is also a decline of humans in preserving nature and the environment.

The design of public service advertising aims to socialize the importance of trees for mankind. Due to the fact that the current number of protected forests is further eroded, therefore the importance of early recognition of "tree planting". This ad aims to introduce to the public the importance of trees for the survival of humans and animal ecosystems, reduce air pollution, and is expected to add protection forests.

The creation of public service ads uses live shoot techniques, using Adobe CS6 programs like Adobe Premiere, and supported by other programs such as Adobe After Effect, Adobe Audition, and CorelDRAW X6.

Keywords: *Public Service Ads, Live Shoot, Adobe CS6*

