

**PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT BERBASIS MOTION
GRAFIS PADA BNN PROVINSI KALIMANTAN TIMUR TENTANG
NARKOTIKA, PSIKOTROPIKA DAN ZAT ADIKTIF**

SKRIPSI



disusun oleh

Haikal Alfisyifa

18.82.0360

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT BERBASIS MOTION
GRAFIS PADA BNN PROVINSI KALIMANTAN TIMUR TENTANG
NARKOTIKA, PSIKOTROPIKA DAN ZAT ADIKTIF**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Haikal Alfisyifa

18.82.0360

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT BERBASIS
MOTION GRAFIS PADA BNN PROVINSI KALIMANTAN
TIMUR TENTANG NARKOTIKA, PSIKOTROPIKA
DAN ZAT ADIKTIF**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Haikal Alfisyifa

18.82.0360

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 1 Juli 2022

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT BERBASIS MOTION
GRAFIS PADA BNN PROVINSI KALIMANTAN
TIMUR TENTANG NARKOTIKA, PSIKOTROPIKA
DAN ZAT ADIKTIF**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Haikal Alfisyifa

18.82.0360

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Juni 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Juni 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

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, 1 Juli 2022



Haikal Alfisyifa

NIM. 18.82.0360

MOTTO

”Jika kau ingin menguasai dunia, jadilah orang pintar, jika kau ingin menguasai orang pintar, kuasailah hatinya”



PERSEMBAHAN

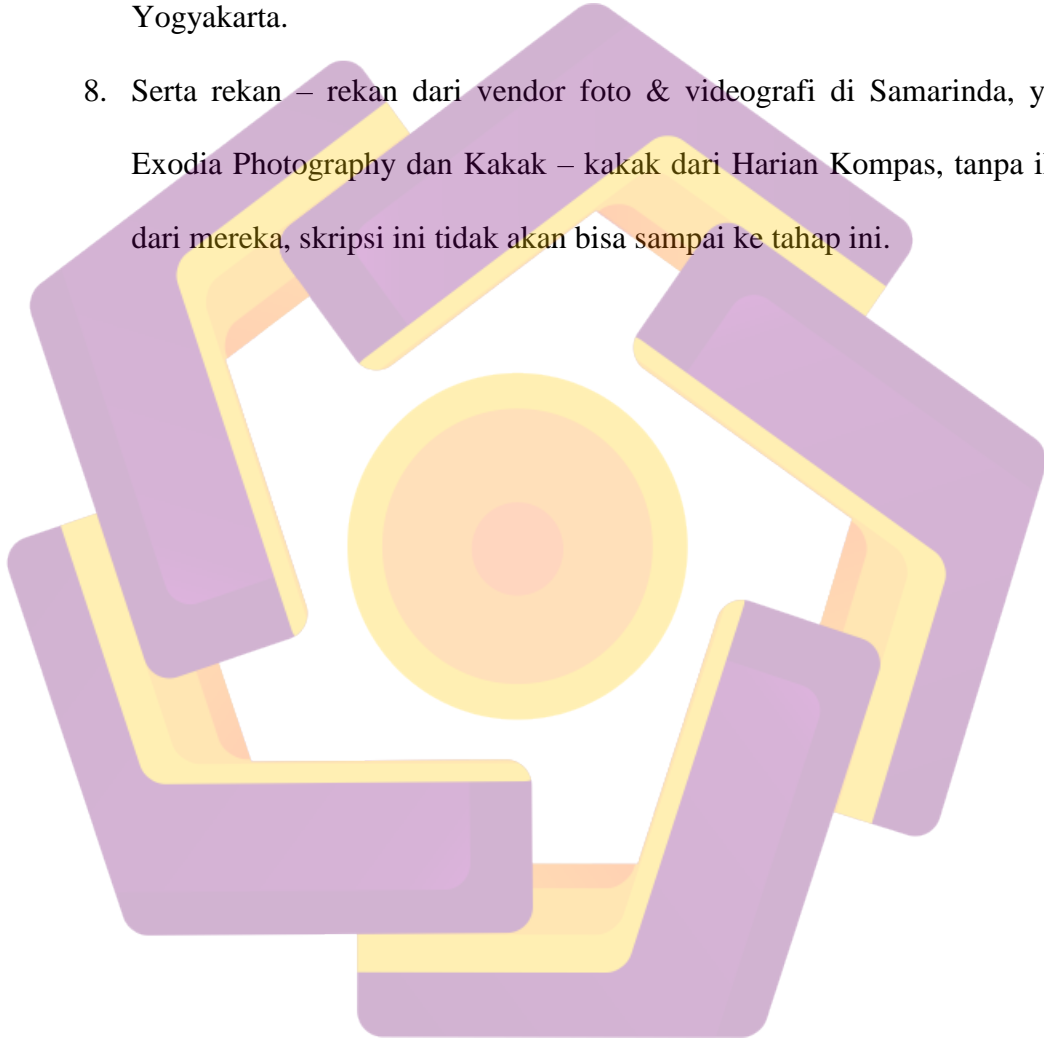
Puji syukur saya ucapkan dan panjatkan setinggi – tingginya kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, yang telah mengabulkan do'a, memberi ridho dan karunianya, sehingga saya bisa menyelesaikan karya ilmiah skripsi ini yang berjudul “Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat berbasis Motion Grafis pada BNN Provinsi Kalimantan Timur tentang Narkotika, Psikotropika dan Zat Adiktif” untuk BNNP Kaltim.

Dengan penuh rasa bangga saya menyusun hingga dapat menyelesaikan rangkaian penulisan ini dan saya persembahkan karya ilmiah ini kepada orang – orang tercinta saya, saya persembahkan kepada:

1. Ayahanda Drs. Muhammad Yunan dan Ibunda Sugni Folwahdah, SE. selaku kedua orang tua saya, yang selalu memberikan dukungan tiada hentinya memanjatkan do'a setiap lima waktu.
2. Datuk Hj. Siti Rohani dengan kasih sayangnya yang selalu mendoakan saya sebagai cucu yang dicintai beliau.
3. Para Sepupu saya Rayhan Iftikhaari dan Ilhan Fagta Xenium.
4. Para Sahabat saya Anang Kurniawan Jati, Prima Dwi Ananda, Ronaldo Diego Fernando, Rahmat Purwana, Satria & Arya Gymnas Fatahilah.
5. Aurel Yolanda Putri Rendy Tan, kekasih tercinta yang selalu menemani saya disetiap waktu.
6. Dosen Pembimbing Pak Agus Purwanto, M.Kom yang sudah sangat sabar, ikhlas dan tulus memberi saya arahan, saran dan masukan serta kritik –

kritik yang membangun, hingga saya dapat menyelesaikan karya ilmiah ini.

7. Keluarga besar Onegai Shelter sebagai BSO/UKM yang menjadi wadah menampung kreatifitas saya selama berkuliah di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
8. Serta rekan – rekan dari vendor foto & videografi di Samarinda, yaitu Exodia Photography dan Kakak – kakak dari Harian Kompas, tanpa ilmu dari mereka, skripsi ini tidak akan bisa sampai ke tahap ini.



KATA PENGANTAR

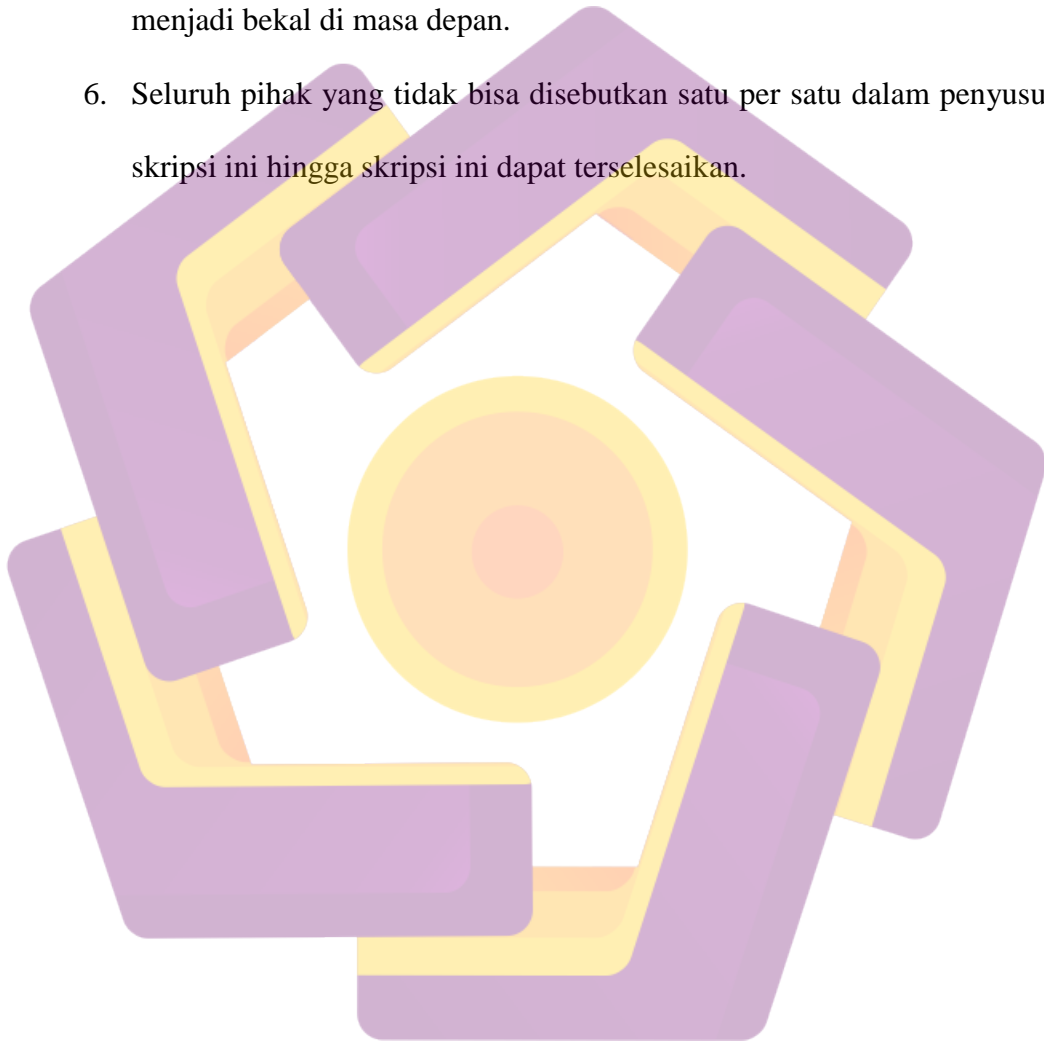
Assalamualaikum Wr.Wb

Syukur Allhamdulillah dengan kehadiran Allah SWT, dengan limpahan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya, sholawat serta salam penulis haturkan pada baginda Nabi besar Muhammad SAW, nabi akhir zaman yang menuntun manusia ke jalan kebaikan. Sehingga pada kesempatan kali ini saya dapat menyelesaikan karya ilmiah saya yaitu skripsi yang berjudul “Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat berbasis Motion Grafis pada BNN Provinsi Kalimantan Timur tentang Narkotika, Psikotropika dan Zat Adiktif”. Karya ilmiah ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Selama membuat skripsi ini, penulis menyadari masih sangat banyak sekali kekurangan, dan juga penulis berterima kasih kepada pihak yang selalu membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sangat mendalam kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku Rektor di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta, sekaligus dosen pembimbing saya dalam penyusunan skripsi.

4. Bapak Fairul Filza, M.Kom. selaku dosen dan Pembina di BSO/UKM Onegai Shelter yang turut memberi masukan/saran dan kritiknya.
5. Segenap dosen dan staff di Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis yang akan menjadi bekal di masa depan.
6. Seluruh pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu dalam penyusunan skripsi ini hingga skripsi ini dapat terselesaikan.



DAFTAR ISI

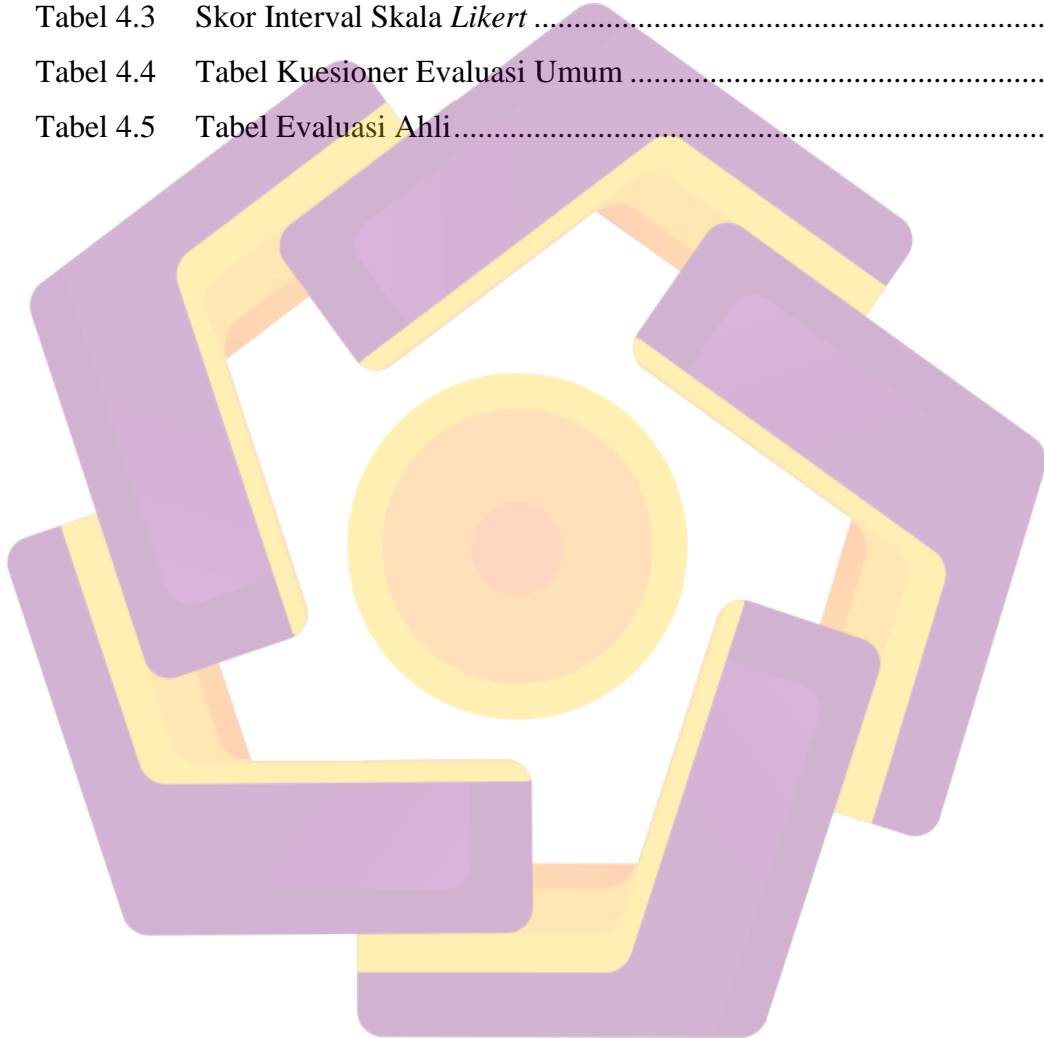
JUDUL.....	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR	VIII
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR TABEL.....	XIII
DAFTAR GAMBAR	XIV
DAFTAR ISTILAH	XVI
INTISARI.....	XVIII
ABSTRACT.....	XIX
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	3
1.3 BATASAN MASALAH.....	3
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN.....	4
1.5 MANFAAT PENELITIAN	5
1.6 METODE PENELITIAN	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Analisa	6
1.6.3 Metode Produksi	6
1.6.4 Metode Evaluasi.....	6
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 KAJIAN PUSTAKA	8
2.2 DASAR TEORI	9
2.2.1 Definisi Animasi	9

2.2.2	Sejarah Animasi di Indonesia.....	10
2.2.3	Animasi 2D	11
2.2.4	<i>Motion Graphics</i>	12
2.2.5	Pengertian Iklan	12
2.2.6	Iklan.....	12
2.2.7	Jenis – Jenis Iklan	12
2.2.8	Iklan Layanan Masyarakat	14
2.2.9	<i>Expression</i>	15
2.3	METODE ANALISA.....	16
2.3.1	Pengumpulan Data	16
2.3.2	Observasi.....	16
2.3.3	Analisis Dokumen.....	16
2.3.4	Wawancara.....	16
2.3.5	Analisis Kebutuhan Sistem	16
2.3.6	Kebutuhan Fungsional	18
2.3.7	Kebutuhan Non - Fungsional	18
2.4	METODE PRODUKSI.....	19
2.4.1	Pra - Produksi.....	20
2.4.2	Produksi	20
2.4.3	Pasca - Produksi	21
2.5	EVALUASI.....	22
2.5.1	Pengertian Skala.....	22
2.5.2	Skala <i>Likert</i>	22
BAB III METODE PENELITIAN.....		27
3.1	GAMBARAN UMUM PENELITIAN	27
3.2	METODE PENGUMPULAN DATA.....	29
3.2.1	Metode Observasi.....	29
3.2.2	Metode Wawancara.....	32
3.2.3	Analisa Dokumen atau Studi Literatur.....	32
3.3	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.....	32
3.3.1	Kebutuhan Fungsional	33

3.3.2	Kebutuhan Non - Fungsional	34
3.4	ASPEK PRODUKSI	34
3.4.1	Aspek Kreatif	34
3.4.2	Aspek Produksi	34
3.5	PRA - PRODUKSI.....	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		45
4.1	PRODUKSI.....	45
4.1.1	Pembuatan Karakter	45
4.1.2	Pembuatan Latar.....	45
4.1.3	Pembuatan <i>Keyframe</i>	49
4.1.4	Penambahan <i>Expression</i>	55
4.2	PASCA - PRODUKSI.....	57
4.2.1	<i>Compositing</i>	58
4.2.2	<i>Rendering</i>	60
4.3	EVALUASI.....	61
4.3.1	<i>Alpha Testing</i>	61
4.3.2	<i>Beta Testing</i>	65
4.3.3	Metode Skala <i>Likert</i>	68
4.4	HASIL EVALUASI.....	70
4.4.1	Evaluasi Umum.....	70
4.4.2	Evaluasi Ahli.....	76
4.4.3	Kritik & Saran Ahli.....	78
BAB V PENUTUP.....		80
5.1	KESIMPULAN	80
5.2	SARAN	81
DAFTAR PUSTAKA		82
LAMPIRAN.....		84

DAFTAR TABEL

Tabel 2.5	Evaluasi Skala <i>Likert</i>	24
Tabel 4.1	Hasil Kebutuhan Fungsional <i>Alpha Testing</i>	62
Tabel 4.2	Skor Skala <i>Likert</i>	69
Tabel 4.3	Skor Interval Skala <i>Likert</i>	69
Tabel 4.4	Tabel Kuesioner Evaluasi Umum	71
Tabel 4.5	Tabel Evaluasi Ahli.....	76



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Sejarah Animasi di Indonesia.....	11
Gambar 2.2	<i>Expression</i>	15
Gambar 3.1	Gambaran Umum Penelitian	27
Gambar 3.2	ILM Animasi 2D “ <i>Hindari Penggunaan Plastik</i> ”	30
Gambar 3.3	ILM Animasi 2D “ <i>Bahaya Narkoba</i> ”	31
Gambar 3.4	Naskah Cerita V.O Napza	39
Gambar 3.5	Karakter Protagonis.....	40
Gambar 3.6	Karakter Terpapar Napza	40
Gambar 3.7	Oknum Pengedar.....	41
Gambar 3.8	Latar - Gang	41
Gambar 3.9	Latar – Jalan Danau.....	42
Gambar 3.10	Latar – Pusat Rehab	42
Gambar 3.11	Latar – Studio Foto	42
Gambar 3.12	Storyboard 1	43
Gambar 3.13	Storyboard 2	44
Gambar 4.1	Pembuatan Karakter - Merah	45
Gambar 4.2	Pembuatan Karakter - Biru.....	47
Gambar 4.3	Pembuatan Latar - Gang.....	48
Gambar 4.4	Pembuatan Latar - Danau.....	48
Gambar 4.5	Pembuatan <i>Keyframe</i> 1	49
Gambar 4.6	Pembuatan <i>Keyframe</i> 2	51
Gambar 4.7	Pembuatan <i>Keyframe</i> 3	52
Gambar 4.8	Pembuatan <i>Keyframe</i> 4	53
Gambar 4.9	Pembuatan <i>Keyframe</i> 5	54
Gambar 4.10	Pembuatan <i>Keyframe</i> 6	54
Gambar 4.11	Penambahan <i>Expression</i> 1.....	54
Gambar 4.12	Penambahan <i>Expression</i> 2.....	55
Gambar 4.13	Penambahan <i>Expression</i> 3.....	57
Gambar 4.14	<i>Compositing</i>	59

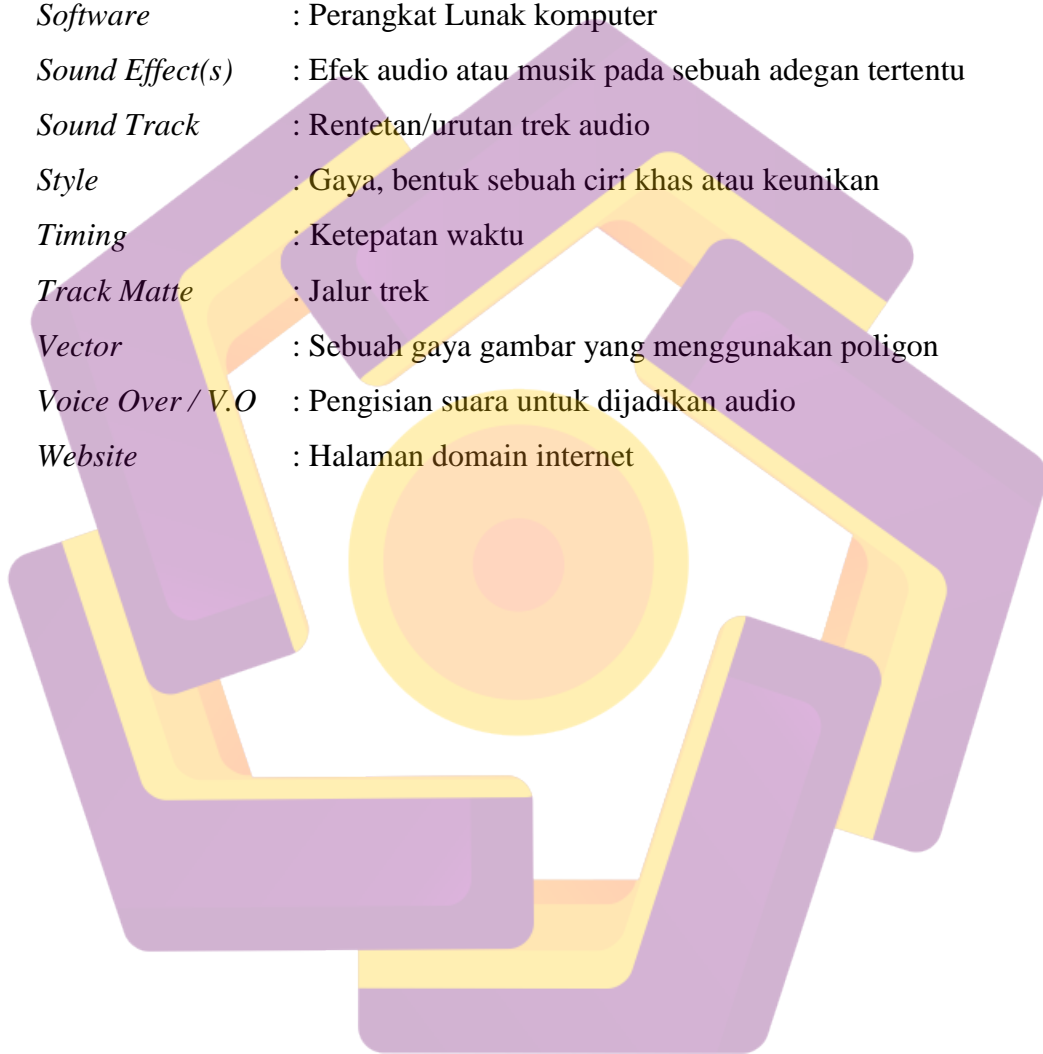
Gambar 4.15	<i>Compositing – Adjustment Layer</i>	59
Gambar 4.16	<i>Compositing – Whip Effects</i>	59
Gambar 4.17	<i>Rendering</i>	60
Gambar 4.18	Target Responden Umum	70



DAFTAR ISTILAH

<i>Asset</i>	: Pustaka Gambar
<i>Alpha Matte</i>	: Transisi Trek
<i>Anchor</i>	: Titik tumpu pada After Effects
<i>Background</i>	: Latar belakang tempat
<i>Basic Shapes</i>	: Bangun Ruang (Persegi, Kubus, Segitiga, Lingkaran dll)
<i>Brush / Pen Tool</i>	: Kuas digital
<i>Coloring</i>	: Proses mewarnai
<i>Compositing</i>	: Penggabungan rentetan visual
<i>Curvature Builder</i>	: Melengkungkan dan menjadikan satu bangun ruang
<i>Editing</i>	: Penataan unsur multimedia (gambar, video, teks dan audio)
<i>Export</i>	: Mengeluarkan/ekspor
<i>Expression</i>	: Sebuah skrip atau kode dengan Bahasa pemrograman Java
<i>Flat</i>	: Datar
<i>Frame by Frame</i>	: Satu gambar ke gambar yang lain
<i>File Size</i>	: Ukuran fail
<i>Fps</i>	: Ukuran per detik
<i>Hardware</i>	: Perangkat Keras pada komputer
<i>Import</i>	: Memasukkan/impor
<i>Keyframe</i>	: Sebuah pose awal, dasar atau utama dalam animasi
<i>Layer</i>	: Lapisan fail/lembar kerja
<i>Link</i>	: Menggabungkan
<i>Liveshoot</i>	: Pengambilan gambar secara langsung (live – action)
<i>Masking</i>	: Menyamarkan
<i>Mixing Audio</i>	: Proses penggabungan unsur – unsur audio menjadi satu
<i>Motion / Graphics</i>	: Sebuah unsur multimedia yang bergerak
<i>Opacity</i>	: Tingkat intensitas kejelasan
<i>Parent(ing)</i>	: Penggabungan
<i>Render(ing)</i>	: Proses hasil akhir menciptakan sebuah video yang komplit
<i>Rotation</i>	: Rotasi/Putaran

<i>Pop – Out</i>	: Muncul/Timbul
<i>Position</i>	: Posisi
<i>Professional</i>	: Orang yang ahli dibidangnya
<i>Scale</i>	: Skala besar dan kecil
<i>Scene</i>	: Satu atau lebih dari beberapa shot
<i>Software</i>	: Perangkat Lunak komputer
<i>Sound Effect(s)</i>	: Efek audio atau musik pada sebuah adegan tertentu
<i>Sound Track</i>	: Rentetan/urutan trek audio
<i>Style</i>	: Gaya, bentuk sebuah ciri khas atau keunikan
<i>Timing</i>	: Ketepatan waktu
<i>Track Matte</i>	: Jalur trek
<i>Vector</i>	: Sebuah gaya gambar yang menggunakan poligon
<i>Voice Over / V.O</i>	: Pengisian suara untuk dijadikan audio
<i>Website</i>	: Halaman domain internet



INTISARI

Motion Graphics adalah teknik animasi 2D yang tersusun dari beberapa elemen seperti potongan gambar, video, teks dan beberapa campuran efek visual lainnya. Elemen – elemen tersebut digabungkan menjadi satu hingga membuat sebuah karya gambar bergerak baru yang disebut dengan animasi. Penelitian ini hasil buah kerja sama antara penulis dengan BNN Provinsi Kalimantan Timur dalam upaya menyampaikan informasi mengenai dampak bahaya narkoba pada tubuh melalui iklan layanan masyarakat.

Pada proses pengumpulan data, metode yang digunakan oleh penulis antara lain adalah observasi, wawancara, analisis dokumen atau studi literatur. Penulis juga menyebarkan kuesioner kepada masyarakat umum hingga ahli di bidangnya. Kuesioner tersebut digunakan untuk menguji efektivitas animasi, seperti penyampaian informasi dan kualitas animasi dan perhitungan skor dengan menggunakan metode skala *Likert*. Analisis kebutuhan dibagi menjadi dua yaitu, kebutuhan fungsional dan non – fungsional serta terdapat dua aspek, yaitu aspek kreatif dan teknis. Dalam merancang animasi 2D iklan layanan masyarakat, dibagi menjadi beberapa tahapan antara lain, pra produksi, produksi dan pasca – produksi.

Hasil yang didapat dari penelitian ini adalah animasi dengan durasi 3 menit 33 detik dengan format .mp4 dan animasi dengan gaya *vector*. Hasil evaluasi terdapat dua, yaitu *Alpha Testing* dan *Beta Testing*. *Alpha Testing* adalah hasil tes yang dicocokkan dengan kebutuhan fungsional, sedangkan *Beta Testing* adalah hasil uji yang terbagi dua respondennya, disebar menggunakan Google Forms dan diberikan kepada masyarakat umum dan kepada para ahli. Kedua tahap evaluasi tersebut berhasil terpenuhi, pada tahap *Beta Testing*, skor yang didapat pada masyarakat umum yaitu 80% yang berarti “Sangat Baik”, lalu pada penilaian atau pendapat ahli dibidangnya adalah 62.4% dimana mendapat kategori “Baik”.

Kata Kunci: Animasi, Iklan Layanan Masyarakat, 2D, Motion Grafis. Narkoba.

ABSTRACT

Motion Graphics is a 2D animation technique composed of several elements such as image pieces, video, text and several other visual mixes. These elements are combined into one to create a new moving image work called animation. This research is the result of a collaboration between the author and the BNN of East Kalimantan Province in conveying information about the harmful effects of drugs on the body through public service advertisements.

In the data collection process, the methods used by the authors include observation, interviews, document analysis or literature study. The author also distributed questionnaires to the general public to experts in their fields. The questionnaire was used to test the effectiveness of animation, such as the delivery of information and animation quality and score using the Likert scale method. Needs analysis is divided into two, namely, functional and non-functional requirements and there are two aspects, namely creative and technical aspects. In designing 2D animation of public service advertisements, it is divided into several stages, including pre-production, production and post-production.

The results obtained from this study are animation with a duration of 3 minutes 33 seconds in .mp4 format and animation with vector style. There are two evaluation results, namely Alpha Testing and Beta Testing. Alpha Testing is test results that are matched to functional requirements, while Beta Testing is test results divided by two respondents, distributed using Google Forms and given to the general public and experts. The two evaluation stages were successfully fulfilled, in the Beta Testing stage, the score obtained by the general public was 80% which means "Very Good", then the assessment or expert opinion in the field was 62.4% which found the "Good" category.

Keyword: *Animation, Public Service Announcements, 2D, Motion Graphics, Drugs.*