

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT MOTION  
GRAPHIC TENTANG BAHAYA MEROKOK DI PUSKESMAS ITENG**

**SKRIPSI**



**disusun oleh:  
Febrianto Valentino Diaz  
17.82.0140**

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

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT MOTION  
GRAPHIC TENTANG BAHAYA MEROKOK DI PUSKESMAS ITENG**

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

**SKRIPSI**



**disusun oleh:  
Febrianto Valentino Diaz  
17.82.0140**

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

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT MOTION GRAPHIC TENTANG BAHAYA MEROKOK DI PUSKESMAS ITENG**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**FEBRIANTO VALENTINO DIAZ**  
**17.82.0140**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing  
Skripsi pada tanggal 22 Juni 2022

**Dosen Pembimbing,**

**Agus Purwanto, M.Kom**

**NIK : 190302229**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT  
MOTION GRAPHIC TENTANG BAHAYA MEROKOK DI  
PUSKESMAS ITENG**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Febrianto Valentino Diaz**

**17.82.0140**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 Juni 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom**  
NIK. 190302427

**Bayu Setiaji, M.Kom**  
NIK. 190302216

**Agus Purwanto, M.Kom**  
NIK. 190302229

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 22 Juni 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif AlFatta, S.Kom., M.Kom**  
NIK. 190302038

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI). Dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan 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 di tulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan di sebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 22 Juni 2022



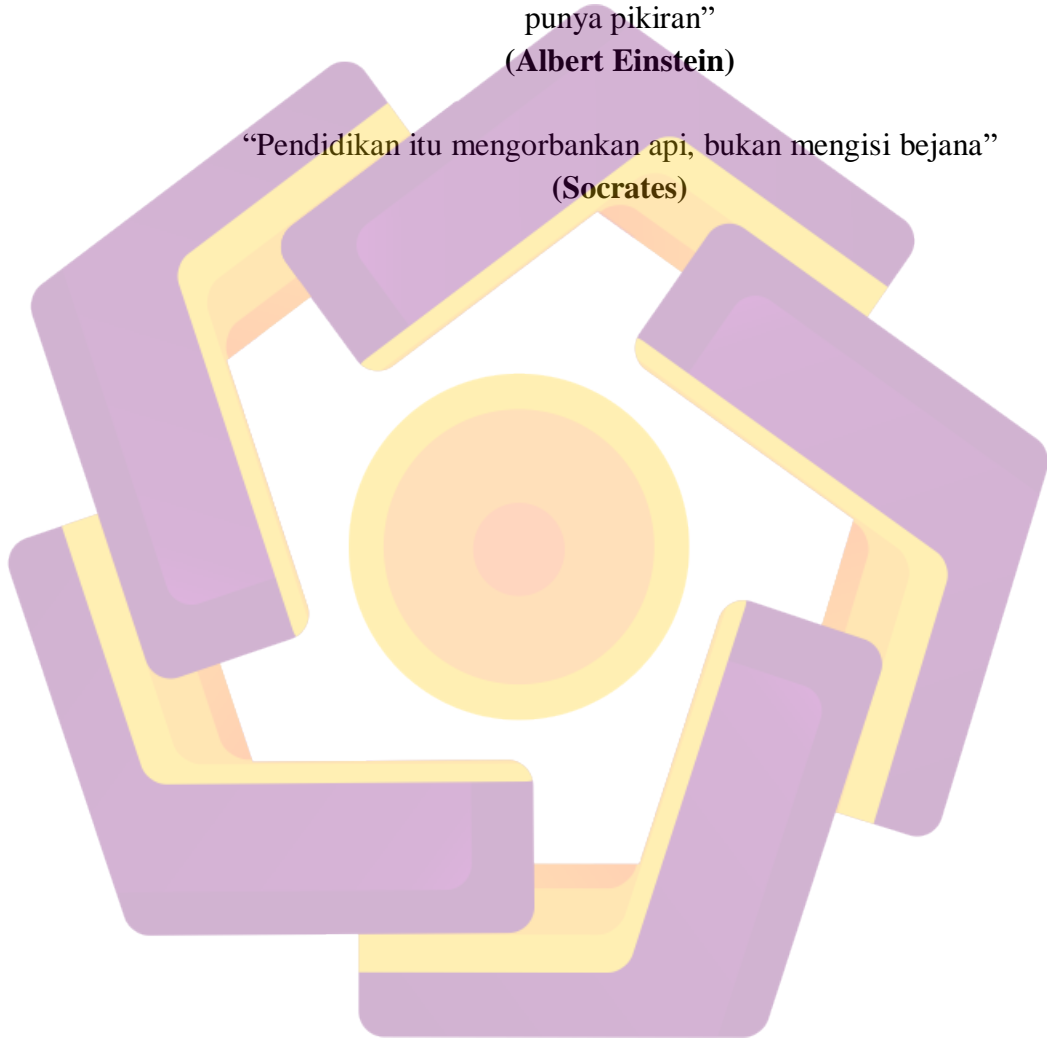
Febrianto Valentino Diaz

## MOTTO

“Rahasia kesuksesan adalah mengetahui yang orang lain belum ketahui”  
(**Aristotle Onassis**)

“Jangan terlalu ambil hati dengan ucapan seseorang, kadang manusia punya mulut tetapi belum tentu punya pikiran”  
(**Albert Einstein**)

“Pendidikan itu mengorbankan api, bukan mengisi bejana”  
(**Socrates**)



## PERSEMBAHAN

Puji syukur yang tak terhingga penulis ucapkan kepada Tuhan Maha Esa yang telah mengabulkan segala do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi berjudul **“PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT MOTION GRAPHIC TENTANG BAHAYA MEROKOK DI PUSKESMAS ITENG”** sesuai dengan yang diharapkan oleh penulis. Puji Tuhan, dengan rasa bangga dan bahagia penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Tuhan Yang Mahaesa atas izin dan karunia-Nya sehingga penulis skripsi ini selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga padaNya.
2. Kedua orang tua, yaitu Ibu Ros Delima Luhur dan Bapak Mikael Diaz yang telah membesarkan saya dan selalu membimbing, mendukung, dan memotivasi serta selalu mendoakan saya untuk meraih kesuksesan.
3. Maria Viany Ebot yang telah menemani penulis selama pengerjaan skripsi ini.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing, terima kasih sudah membimbing dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi. Terima kasih atas segala kesabaran dan ilmu yang diberikan selama ini.
5. Kepada Anisa Ayu Insani Marua yang telah membantu dan membimbing ketika saya benar benar tidak mengerti dalam pembuatan skripsi. Terima kasih atas semua bantuanya.
6. Seluruh warga kelas 17 SITI 03 yang telah menjadi wadah untuk banyak cerita, warna dan juga pelajaran hidup bagi saya. Senang bisa mengenal kalian semua.

*Last but not least, I wanna thank me*

*I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for... for never quitting, I wanna thank me for always being a giver and tryna give more than I receive, I wanna thank me for tryna do more right than wrong, I wanna thank me for just being me at all times...*

Yogyakarta, 22 Juni 2022



Febrianto Valentino Diaz

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa. Hanya kepada-Nya kita memohon pertolongan. Puji Tuhan atas segala pertolongan, rahmat, dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT MOTION GRAPHIC TENTANG BAHAYA MEROKOK DI PUSKESMAS ITENG".

Perjalanan panjang telah penulis lalui dalam rangka menyelesaikan penulisan skripsi ini. Banyak hambatan yang dihadapi dalam penyusunannya skripsi ini, namun berkat kerja keras dan kehendak-Nyalah sehingga penulis berhasil menyelesaikan penulisan skripsi ini. Penulis menyadari banyak pihak yang memberikan dukungan dan bantuan selama menyelesaikan studi dan tugas akhir ini. Oleh karena itu, sudah sepantasnya penulis dengan penuh hormat mengucapkan terima kasih dan mendoakan semoga Tuhan memberikan balasan terbaik kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi peneliti dalam pembuatan skripsi.
3. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama peneliti kuliah.
4. Semua keluarga besar peneliti terutama untuk kedua orang tua yang tidak bosanbosannya memberikan dukungan, semangat, motivasi dan doa kepada penulis.

Saya ucapkan terimakasih untuk semua pihak yang telah membantu dan mensuport dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Akhir kata peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat dijadikan referensi demi pengembangan ke arah yang lebih baik. Kebenaran datangnya dari Tuhan dan kesalahan datangnya dari diri penulis. Semoga Tuhan senantiasa melimpahkan Rahmat dan Karunia kepada kita semua.

Yogyakarta, 22 Juni 2022



Febrianto Valentino Diaz



## DAFTAR ISI

<b>SKRIPSI</b> .....	<b>i</b>
<b>SKRIPSI</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	<b>2</b>
<b>1.3 Batasan Masalah</b> .....	<b>2</b>
<b>1.4 Maksud dan Tujuan</b> .....	<b>3</b>
<b>1.5 Metode Penelitian</b> .....	<b>3</b>
<b>1.6 Metode Pengumpulan Data</b> .....	<b>3</b>
<b>1.7 Metode Analisis</b> .....	<b>4</b>
<b>1.8 Metode Produksi</b> .....	<b>4</b>
<b>1.9 Metode Evaluasi</b> .....	<b>4</b>
<b>1.10 Sistematika Penulisan</b> .....	<b>4</b>

## **BAB II. LANDASAN TEORI**

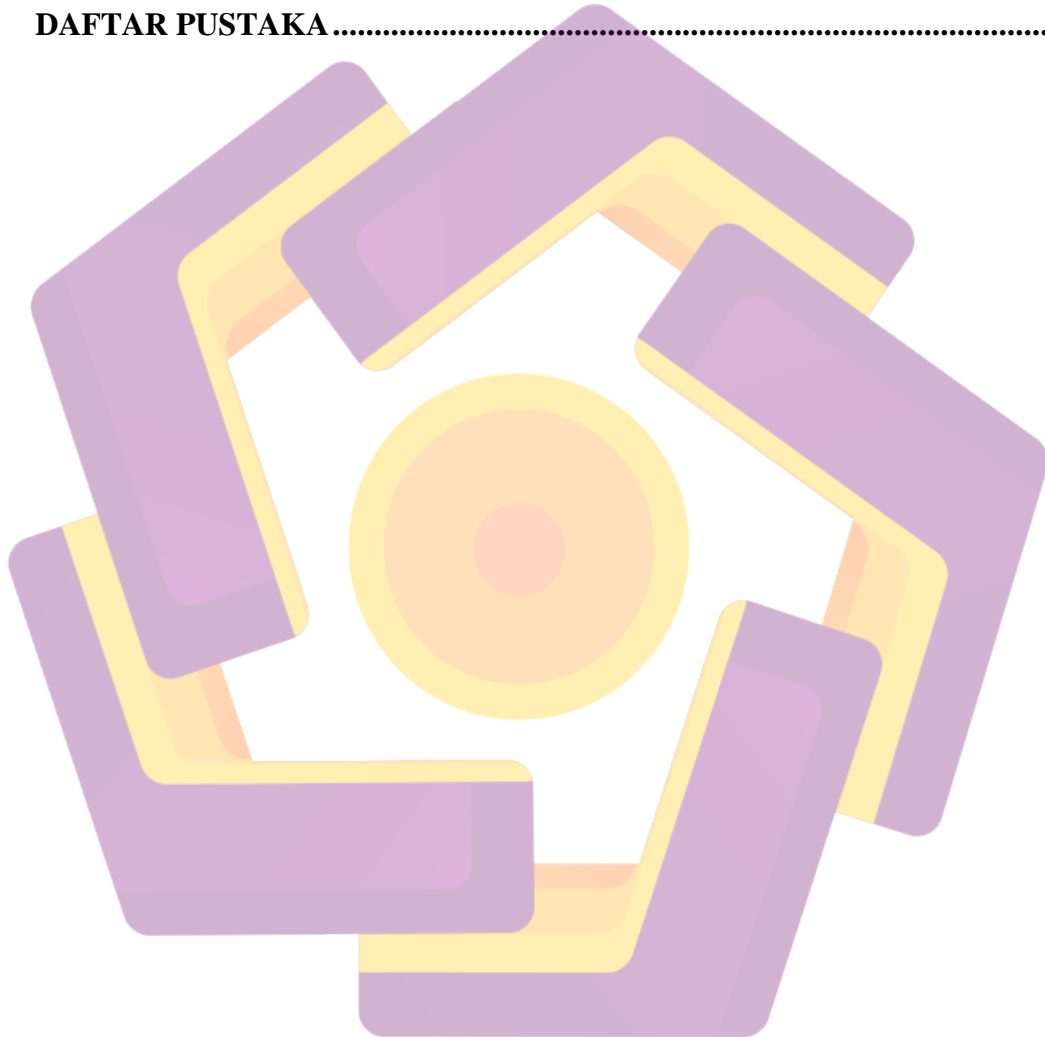
<b>2.1 Tinjauan Pustaka .....</b>	<b>6</b>
<b>2.2 Dasar Teori .....</b>	<b>7</b>
2.2.1 Pengertian Iklan Layanan Masyarakat.....	7
2.2.2 Pengertian Animasi.....	8
2.2.3 Pengertian Multimedia.....	9
2.2.4 Macam - Macam Multimedia .....	10
2.2.5 Perkembangan Animasi Di Indonesia .....	13
2.2.6 Definisi Motion Graphic .....	14
2.2.7 Konsep Dasar Iklan .....	15
2.2.8 Fungsi Iklan.....	15
2.2.9 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak .....	17
<b>2.3 Produksi.....</b>	<b>17</b>
2.3.1 Tahap Pra Produksi.....	17
2.3.2 Tahap Produksi.....	18
2.3.3 Tahap Pasca Produksi .....	22
<b>2.4 Analisis Kebutuhan Sistem .....</b>	<b>22</b>
<b>2.5 Evaluasi.....</b>	<b>22</b>
2.5.1 Kuesioner .....	23
2.5.2 Skala Likert .....	23

## **BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN**

<b>3.1 Gambaran Umum.....</b>	<b>25</b>
3.1.1 Profil PuskesmasIteng .....	25
3.1.2 Struktur Organisasi .....	26
<b>3.2 Pengumpulan Data .....</b>	<b>27</b>
3.2.1 Wawancara .....	27
3.2.2 Observasi.....	28

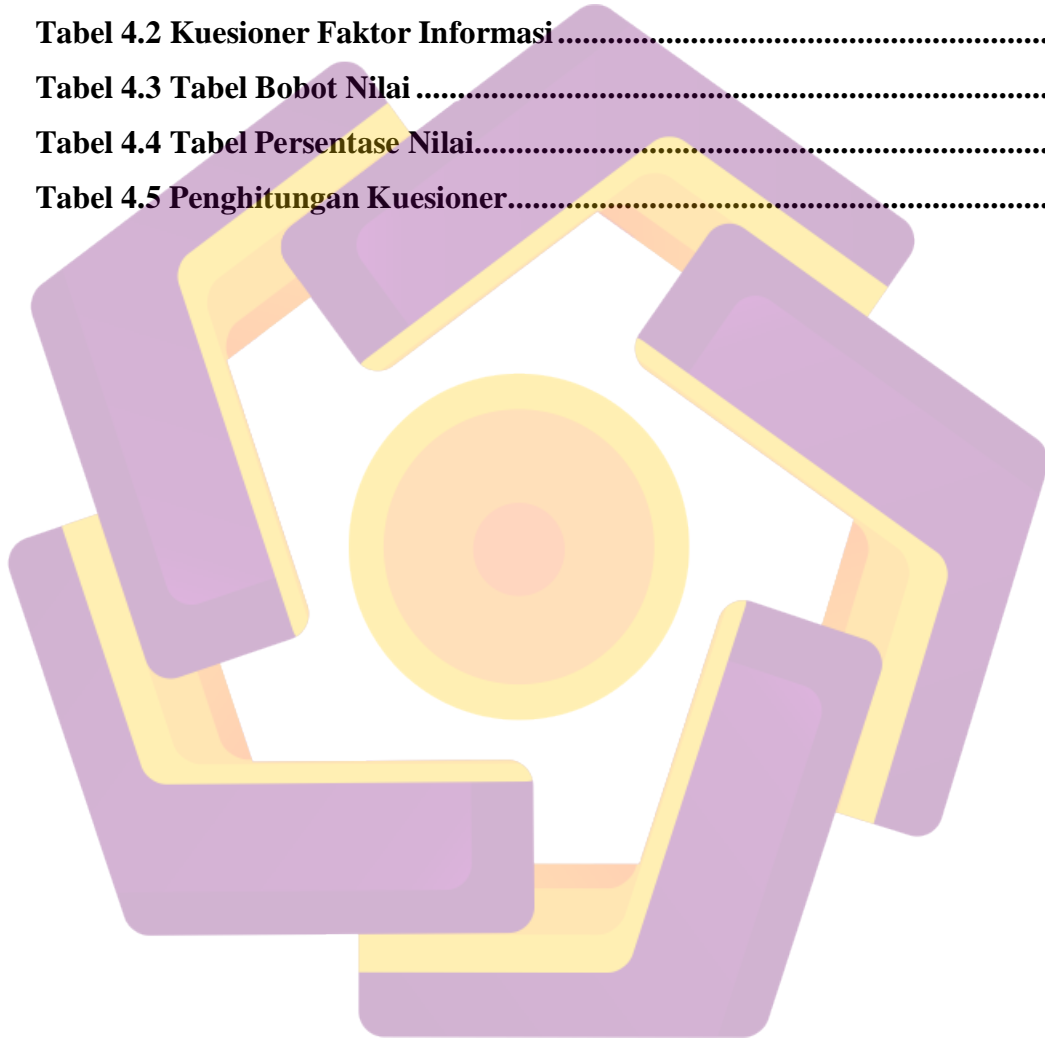
3.2.3	Studi Pustaka.....	29
3.2.4	Referensi .....	33
<b>3.3</b>	<b>Analisis Kebutuhan .....</b>	<b>35</b>
3.3.1	Analisis Kebutuhan Informasi.....	35
3.3.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	36
3.3.3	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware) .....	36
3.3.4	Kebutuhan Software .....	37
3.3.5	Kebutuhan Brainware .....	37
3.3.6	Analisis Aspek Produksi.....	38
<b>3.4</b>	<b>Merancang Konsep.....</b>	<b>39</b>
3.4.1	Ide Cerita.....	39
3.4.2	Tema .....	39
3.4.3	Pembuatan Sinopsis .....	39
3.4.4	Perancangan Karakter .....	40
3.4.5	Naskah ( <i>Script/Screenplay</i> ).....	40
3.4.6	Pembuatan Storyboard.....	41
<b>BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN</b>		
<b>4.1</b>	<b>Produksi.....</b>	<b>48</b>
4.1.1	Desain .....	48
<b>4.2</b>	<b>Pasca Produksi.....</b>	<b>56</b>
4.2.1	Compositing .....	56
4.2.2	Editing.....	67
4.2.3	Rendering .....	59
<b>4.3</b>	<b>Evaluasi.....</b>	<b>60</b>
4.3.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional .....	60
4.3.2	Kuesioner Faktor Tampilan .....	64

<b>4.4 Publishing .....</b>	<b>68</b>
4.4.1 Publish .....	68
<b>BAB V. PENUTUP</b>	
<b>5.1 Kesimpulan.....</b>	<b>71</b>
<b>5.2 Saran.....</b>	<b>72</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>x</b>



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1 Contoh Pengkategorian Skor Jawaban.....</b>	<b>24</b>
<b>Tabel 3.1 Storyboard .....</b>	<b>41</b>
<b>Tabel 4.1 Perbandingan kebutuhan Fungsional .....</b>	<b>60</b>
<b>Tabel 4.2 Kuesioner Faktor Informasi .....</b>	<b>64</b>
<b>Tabel 4.3 Tabel Bobot Nilai .....</b>	<b>66</b>
<b>Tabel 4.4 Tabel Persentase Nilai.....</b>	<b>66</b>
<b>Tabel 4.5 Penghitungan Kuesioner.....</b>	<b>67</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia .....	11
Gambar 2.2 Storyboard .....	18
Gambar 2.3 Contoh Key Animasi .....	19
Gambar 2.4. Contoh Background .....	19
Gambar 2.5 Standar Phonetic .....	21
Gambar 3.1 Logo Puskesmas.....	25
Gambar 3.2 Istruktur organisasi Puskesmas Iteng .....	26
Gambar 3.3 Wawancara dengan Kepala Puskesmas.....	28
Gambar 3.4 Pemasangan simbol larangan merokok.....	29
Gambar 3.5 Salah satu frame dengan Teknik motion graphic .....	33
Gambar 3.6 Poster Dilarang Merokok.....	34
Gambar 3.7 Karakter Narator .....	40
Gambar 4.1 Dokumen Baru .....	49
Gambar 4.2 Pen Tool.....	49
Gambar 4.3 Shape Tool .....	49
Gambar 4.4 New Document.....	50
Gambar 4.5 Tampilan New Document.....	50
Gambar 4.6 Membuat Wajah.....	50
Gambar 4.7 Mewarnai Bagian Yang Dipotong .....	51
Gambar 4.8 Membuat Rambut .....	51
Gambar 4.9 Membuat Mata.....	51
Gambar 4.10 Membuat Leher Dan Badan.....	52
Gambar 4.11 Membuat Tangan .....	52
Gambar 4.12 Hasil Karakter .....	52
Gambar 4.13 Background .....	53
Gambar 4.14 New Composition.....	53
Gambar 4.15 Pilih File .....	54
Gambar 4.16 Composition Karakter.....	54

<b>Gambar 4.17 Atur Posisi Layer.....</b>	<b>54</b>
<b>Gambar 4.18 Pen Tool .....</b>	<b>55</b>
<b>Gambar 4.19 Memberi Pin Pada Karakter .....</b>	<b>55</b>
<b>Gambar 4.20 Menambah Keyframe .....</b>	<b>55</b>
<b>Gambar 4.21 Komposisi Baru .....</b>	<b>56</b>
<b>Gambar 4.22 Import File.....</b>	<b>57</b>
<b>Gambar 4.23 Panel Transform.....</b>	<b>57</b>
<b>Gambar 4.24 Tampilan Compositing Animasi .....</b>	<b>57</b>
<b>Gambar 4.25 New Project Premiere .....</b>	<b>58</b>
<b>Gambar 4.26 Import File Premiere.....</b>	<b>58</b>
<b>Gambar 4.27 Sinkronisasi Video dan Suara.....</b>	<b>59</b>
<b>Gambar 4.28 Proses Eksport Video .....</b>	<b>59</b>
<b>Gambar 4.29 Rendering .....</b>	<b>60</b>
<b>Gambar 4.30 Akun Email.....</b>	<b>69</b>
<b>Gambar 4.31 Pengiriman Email.....</b>	<b>69</b>
<b>Gambar 4.32 Dokumentasi Dari Hasil Publish.....</b>	<b>70</b>
<b>Gambar 4.33 Dokumentasi dari hasil publis .....</b>	<b>70</b>
<b>Gambar 4.34 Dokumentasi Dari Hasil Publis.....</b>	<b>70</b>

## INTISARI

Saat ini merokok adalah perilaku yang sudah biasa di kehidupan sehari-hari dalam masyarakat dan rokok sudah menjadi bagian dari budaya manusia. Perokok aktif dan perokok pasif memiliki resiko yang cukup tinggi. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Puskesmas Iteng, saat ini belum ada poster, pamphlet, atau brosur informasi bahaya merokok, yang ada hanya tanda dilarang merokok pada titik-titik tertentu.

*Motion Graphic* merupakan salah satu media atau salah satu sub dari ilmu desain grafis yang banyak digunakan dalam periklanan, film, opening video, ataupun stasiun TV dan ada juga digunakan untuk video klip musik atau profil perusahaan.

Penulis mengambil judul “Perancangan Iklan Layanan Masyarakat *Motion Graphic* Tentang Bahaya Merokok Di Puskesmas Iteng”. Perancangan Iklan Layanan Masyarakat ini bertujuan untuk memberikan edukasi kepada masyarakat tentang bahaya merokok. Untuk itu diperlukan suatu teknik yang dapat menggabungkan ilustrasi dan grafik agar dapat memberikan gambaran yang jelas dan mudah dipahami. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik *motion graphic* yang kemudian diimplementasikan menggunakan layer pengumuman pada puskesmas iteng dan media sosial youtube.

**Kata Kunci :** Bahaya Merokok, *Motion Graphic*, Iklan Layanan Masyarakat.



## ABSTRACT

*Currently smoking is a habit that is common in everyday life in society and smoking has become part of human culture. Active smokers and passive smokers have a high enough risk. Based on the results of research conducted at the Iteng Public Health Center, there are currently no posters, pamphlets or brochures providing information on the dangers of smoking, there are only signs that smoking is prohibited at certain points.*

*Motion Graphic is one of the media or a sub of graphic design science that is widely used in advertising, films, opening videos, or TV stations and some are also used for music video clips, or company profiles. Motion Graphic displays animation in the form of images, text and graphics.*

*The author takes the title "Designing Motion Graphic Public Service Advertisements About the Dangers of Smoking in Iteng Health Center". The design of this Public Service Advertisement aims to provide education to the public about the dangers of smoking. For that we need a technique that can combine illustrations and graphics in order to provide a clear and easy to understand picture. The technique used in this research is the motion graphic technique which is then implemented using an announcement layer at the Iteng Public Health Center and YouTube social media.*

**Keywords :** *Dangers of Smoking, Motion Graphic, Public Service Advertising.*