

**PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT “*SAVE YOUR MONEY
TO SAFE YOUR FUTURE*” DENGAN ANIMASI 2D PADA KOPERASI
SIMPAN PINJAM (KSP) SEJAHTERA BERSAMA
CABANG RING ROAD UTARA SLEMAN**

SKRIPSI



**disusun oleh
Muhammed Fikriansyah Alfaraby
17.12.0182**

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

2022

**PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT “*SAVE YOUR MONEY
TO SAFE YOUR FUTURE*” DENGAN ANIMASI 2D PADA KOPERASI
SIMPAN PINJAM (KSP) SEJAHTERA BERSAMA
CABANG RING ROAD UTARA SLEMAN**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Muhammed Fikriansyah Alfaraby

17.12.0182

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

2022

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT "SAVE YOUR
MONEY TO SAFE YOUR FUTURE" DENGAN ANIMASI 2D PADA
KOPERASI SIMPAN PINJAM (KSP) SEJAHTERA BERSAMA
CABANG RING ROAD UTARA SLEMAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammed Fikriansyah Alfaraby

17.12.0182

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 26 Oktober 2020

Dosen Pembimbing,



Ferian Fauzi Abdullah, M.Kom
NIK. 190302276

PENGESAHAN**SKRIPSI****PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT "SAVE YOUR
MONEY TO SAFE YOUR FUTURE" DENGAN ANIMASI 2D PADA
KOPERASI SIMPAN PINJAM (KSP) SEJAHTERA BERSAMA
CABANG RING ROAD UTARA SLEMAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammed Fikriansyah Alfaraby

17.12.0182

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Januari 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir Fatah Sofyan, S. T., M. Kom.
NIK. 190302047

Bety Wulan Sari, M. Kom.
NIK. 190302254

Ferian Fauzi Abdullah, M. Kom.
NIK. 190302276

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Januari 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 tanggungjawan saya pribadi

Yogyakarta, 3 Januari 2021



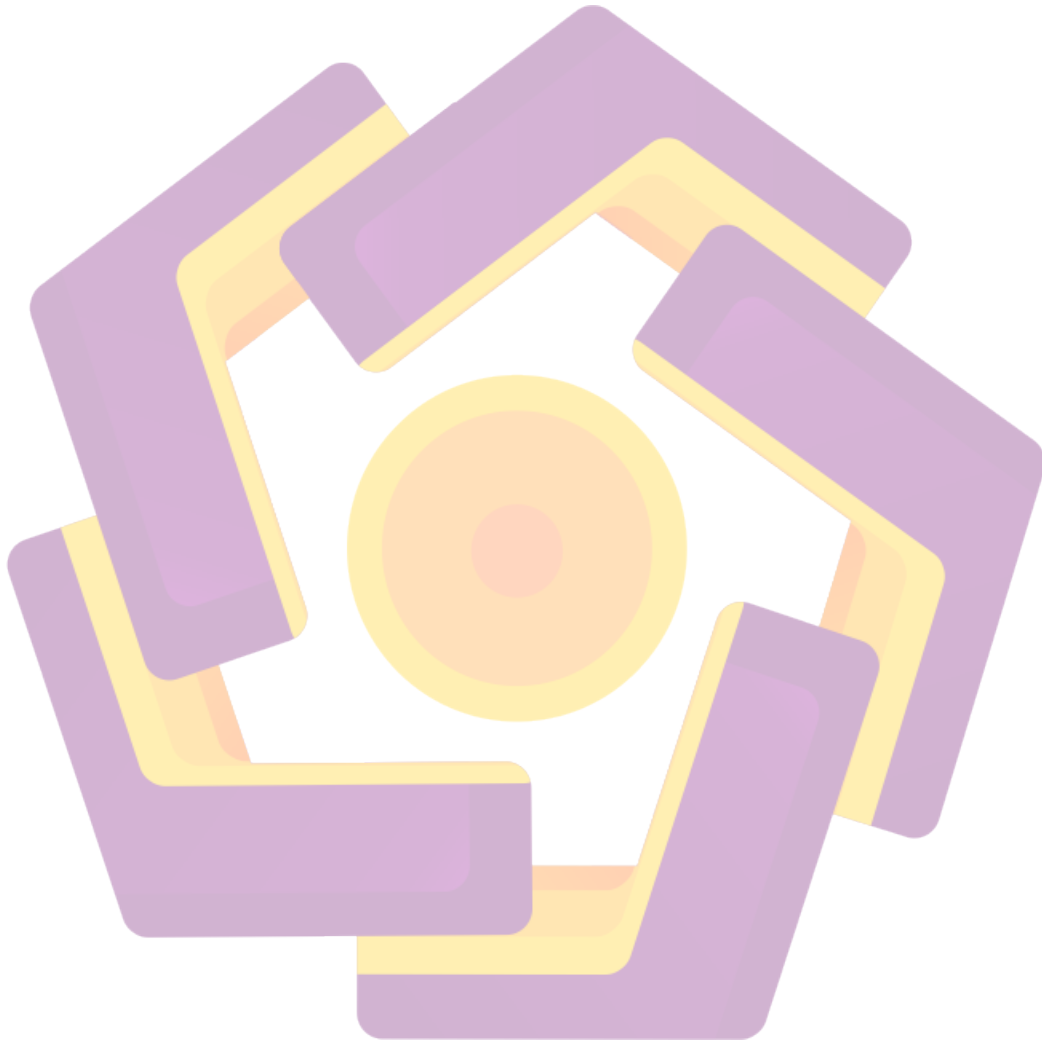
Muhammed Fikriansyah Alfaraby

NIM. 17.12.0182

MOTTO

“Kamu tidak pernah gagal sampai kamu berhenti mencoba”

-Albert Einstein-



PERSEMBAHAN

1. Alm. Bapak Joni marshal dan Ibu Wahyuni Umi Kadariyah Selaku orang tua tercinta saya serta keluarga besar yang selalu mendoakan dan mensupport dan memberikan dukungan kepada peneliti sehingga skripsi ini bisa diselesaikan oleh peneliti.
2. Kantor Koperasi (KSP) Sejahtera bersama beserta seluruh staff yang telah menerima dan mengizinkan saya untuk melakukan penelitian
3. Ibu Nur Syamsiyah, S.Pd selaku *Branch Manager* Koperasi (KSP) Sejahtera Bersama Cabang Yogyakarta yang telah menerima dan mengizinkan untuk diwawancarai
4. Rahmayanti Tri Utami Selaku orang terkasih yang telah membantu dan mendukung proses pengerjaan skripsi.
5. R. Austin W, Novandicka A. A, M. Rizaldi W, C. Desi P, Darius Aksi Kabelen K, beserta seluruh teman saya dan teman-teman kelas 17-SI-03 yang selalu mendoakan dan membantu memberikan semangat

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala kasih, berkat, kelancaran kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan pembuatan skripsi yang berjudul “ **Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat “Save your Money To Safe Your Future” dengan animasi 2D pada koperasi Simpan Pinjam (KSP) Sejahtera Bersama cabang Ring Road Utara Sleman**”.

Adapun tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata – 1 Sistem Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto M.M. selaku ketua rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku ketua program studi Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs., M.M Selaku dosen Wali
4. Bapak Ferian Fauzi Abdullah, S.Kom. selaku Dosen pembimbing skripsi yang telah banyak membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh civitas akademik Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis mengikuti perkuliahan.

Yogyakarta, 03-01-2022



Muhammed Fikriansyah Alfaraby

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.7 Metode Testing.....	7
1.8 Sistematika Penulisan.....	7

BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	11
2.2.1 Definisi Multimedia	11
2.2.2 Elemen-Elemen Multimedia	11
2.2.3 Iklan Layanan Masyarakat	15
2.2.4 <i>Motion Graphic</i>	17
2.2.5 Koperasi Simpan Pinjam Sejahtera Bersama	20
2.2.6 Definisi Analisis SWOT.....	24
2.2.7 Metode <i>Testing</i>	29
2.2.8 Menabung.....	31
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	32
3.1 Tinjauan Umum.....	32
3.1.1 Deskripsi Perusahaan	32
3.1.2 Visi dan Misi	33
3.1.3 Logo Koperasi Simpan Pinjam (KSP) Sejahtera Bersama.....	33
3.1.4 Filosofi Koperasi Simpan Pinjam (KSP) Sejahtera Bersama.....	34
3.1.5 Struktur Organisasi.....	34
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	35

3.2.1	Observasi.....	35
3.2.2	Wawancara.....	36
3.3	Analisis.....	37
3.3.1	Analisis SWOT	37
3.3.2	Kelemahan dari media lama.....	39
3.3.3	Solusi yang ditawarkan	39
3.3.4	Kesimpulan.....	40
3.4	Analisis Kebutuhan	40
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	40
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	41
3.5	Perancangan Video Iklan	42
3.5.1	Tahap Pra Produksi	42
3.5.2	Merancang Ide dan Konsep.....	42
3.5.3	Merancang Naskah Iklan.....	43
3.5.4	Merancangan <i>storyboard</i>	48
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		53
4.1	Implementasi	53
4.1.1	Implementasi Alur Kerja Proses Pembuatan <i>Motion Graphic</i>	53
4.2	Tahap Produksi.....	54

4.2.1	Pembuatan <i>Asset Design</i>	54
4.2.2	Coloring.....	58
4.2.3	Aset Pendukung.....	58
4.2.4	<i>Dubbing</i>	60
4.2.5	<i>Sound Editing</i>	60
4.2.6	<i>Editing</i>	60
4.2.7	Pembuatan Link Website KSP	69
4.2.8	Pembuatan <i>Lower Third</i>	71
4.2.9	Pembuatan <i>Closing</i>	73
4.2.10	<i>Rendering</i>	73
4.2.11	Implementasi Pengunggahan Video <i>Motion Graphic</i> pada Youtube.....	74
4.2.12	Implementasi Pengunggahan Video <i>Motion Graphic</i> pada instagram.....	78
4.3	Pembahasan.....	81
4.3.1	<i>Testing</i>	81
BAB V PENUTUP.....		89
5.1	Kesimpulan.....	89
5.2	Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA.....		91
LAMPIRAN.....		94

DAFTAR TABEL

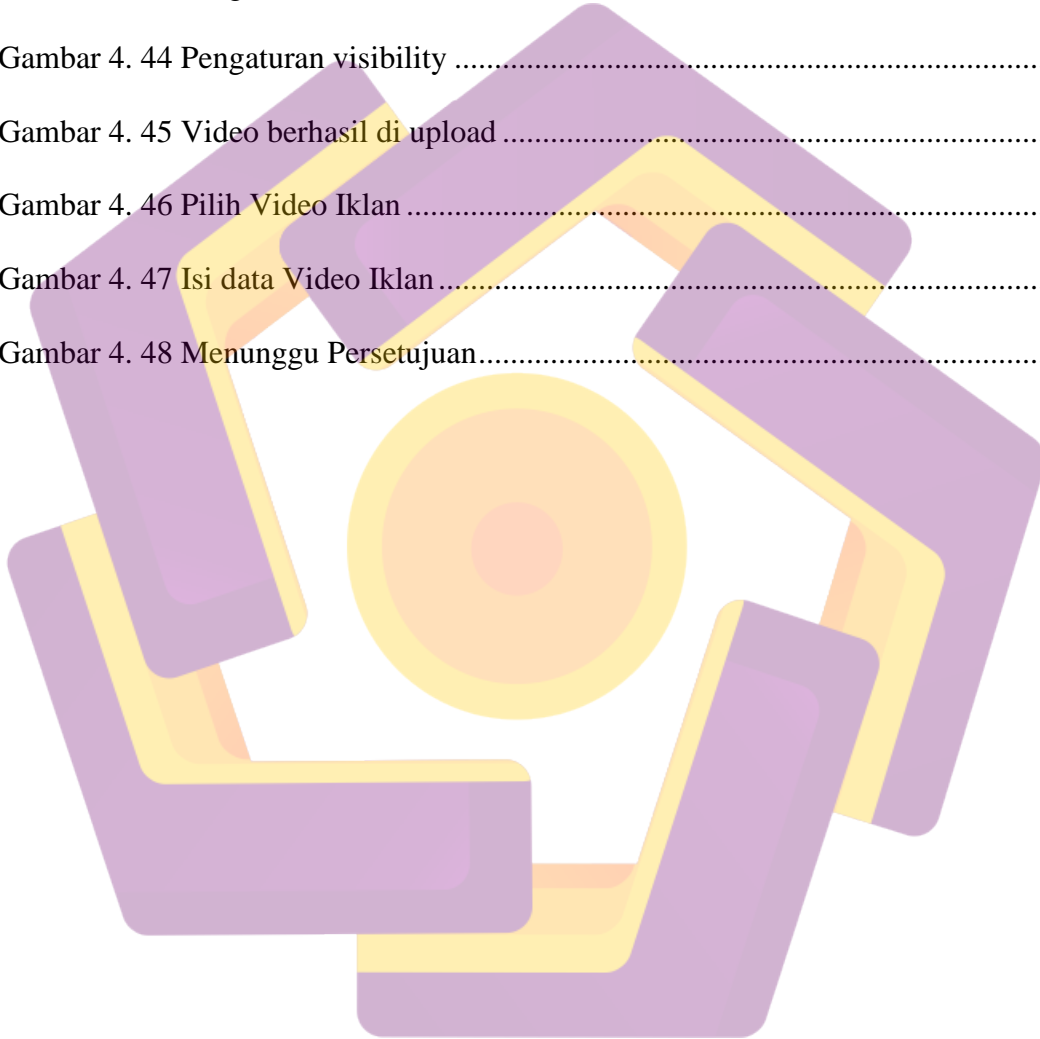
Tabel 1. 1. Contoh penggunaan skala likert.....	7
Tabel 2. 1 Penelitian terdahulu	10
Tabel 2. 2 Skala jawaban	31
Tabel 3. 1. Analisis SWOT	37
Tabel 3. 2 Naskah Iklan	44
Tabel 3. 3. Storyboard.....	48
Tabel 4. 1 Pengujian aspek multimedia	82
Tabel 4. 2 Bobot nilai.....	83
Tabel 4. 3 Presentase nilai	83
Tabel 4. 4 Hasil uji aspek multimedia	84
Tabel 4. 5 Pengujian aspek informasi.....	86
Tabel 4. 6 Hasil uji informasi	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Elemen-elemen multimedia	11
Gambar 3. 1 Logo KSP Sejahtera Bersama	33
Gambar 3. 2 Struktur Organisasi KSP Sejahtera Bersama	35
Gambar 3. 3. Proses Wawancara	36
Gambar 4. 1. Alur kerja implementasi.....	53
Gambar 4. 2 Tampilan Awal Adobe Illustrator CC 2020	54
Gambar 4. 3 Pengaturan lembar kerja (workspace).....	55
Gambar 4. 4 Tampilan lembar kerja di Adobe Illustrator CC 2020	55
Gambar 4. 5 Tahap awal pembuatan karakter	56
Gambar 4. 6 Tampilan karakter yang sudah jadi	56
Gambar 4. 7 Gambar objek dengan layer berbeda.....	57
Gambar 4. 8 Proses penyimpanan di Adobe Illustrator CC 2020.....	57
Gambar 4. 9 Coloring karakter	58
Gambar 4. 10 Desain tabungan darurat.....	58
Gambar 4. 11 Desain uang.....	59
Gambar 4. 12 Video PTC Brand Manager KSP Sejahtera Bersama	59
Gambar 4. 13 Teks sebagai penjelasan dan logo untuk menunjukkan identitas.....	60
Gambar 4. 14 Tampilan awal Adobe Premiere Pro CC 2020.....	61
Gambar 4. 15 Proses import.....	61
Gambar 4. 16 Tampilan ruang kerja Adobe Premiere Pro CC 2020	62
Gambar 4. 17 Rendering dubbing.....	62

Gambar 4. 18 Tampilan awal Adobe After Effect CC 2020.....	63
Gambar 4. 19 Tampilan pembuatan project baru.....	63
Gambar 4. 20 Tampilan pembuatan composition baru.....	64
Gambar 4. 21 Proses import.....	64
Gambar 4. 22 Pengaturan import file Ai ke Adobe After Effect CC 2020.....	65
Gambar 4. 23 Penulisan teks di Adobe After Effect CC 2020.....	65
Gambar 4. 24 Penggunaan masking pada teks.....	66
Gambar 4. 25 Compositing.....	66
Gambar 4. 26 Pengelompokan warna layer.....	67
Gambar 4. 27 Tranformasi utama Adobe After Effect CC 2020.....	67
Gambar 4. 28 Penggabungan motion graphic, dubbing, dan backsound.....	68
Gambar 4. 29 Keyframe position.....	69
Gambar 4. 30 Rectangle Shape.....	69
Gambar 4. 31 Mask path.....	70
Gambar 4. 32 Fill color.....	70
Gambar 4. 33 Lower third pada video PTC Nur Syamsiyah.....	71
Gambar 4. 34 Pembuatan lower third di Adobe After Effect CC 2020.....	72
Gambar 4. 35 Penggabungan lower third dengan video PTC.....	72
Gambar 4. 36 Pembuatan closing video.....	73
Gambar 4. 37 proses rendering pada Adobe Premiere Pro CC 2020.....	73
Gambar 4. 38 Halaman Youtube.....	74
Gambar 4. 39 Navigation bar Youtube.....	74

Gambar 4. 40 Halaman profil akun Youtube.....	75
Gambar 4. 41 Upload video Youtube	75
Gambar 4. 42 Pengaturan detail video.....	76
Gambar 4. 43 Pengaturan elemen video	76
Gambar 4. 44 Pengaturan visibility	77
Gambar 4. 45 Video berhasil di upload	77
Gambar 4. 46 Pilih Video Iklan	78
Gambar 4. 47 Isi data Video Iklan.....	80
Gambar 4. 48 Menunggu Persetujuan.....	80



INTISARI

Menabung merupakan sebuah alternatif guna memenuhi kebutuhan individu baik yang bersifat direncanakan maupun yang bersifat mendadak. Manfaat yang diperoleh dari kegiatan ini mampu mengubah polah hidup menjadi lebih hemat hingga pembangunan karakteristik untuk tidak menghamburkan uang. Dengan kegiatan menabung individu mampu menyesuaikan pengeluaran dengan kebutuhannya.

Tujuan pembuatan iklan ini mampu menjadi media informasi dan edukasi masyarakat akan pentingnya menabung, juga mampu menjadi media iklan baru untuk memperkenalkan KSP Sejahtera Bersama kepada masyarakat luas. Sehingga, penelitian ini berusaha merancang dan membuat iklan layanan masyarakat berupa animasi 2D dengan teknik *motion graphic* tentang pentingnya menabung dan pengalokasian dana yang tepat dengan judul “*save your money to safe your future*” bersama KSP Sejahtera Bersama disertai metode Analisis SWOT untuk mengetahui kelemahan sistem lama dan Likert untuk mengukur tingkat kepuasan audien.

Hasil dari penelitian ini disimpulkan bahwa iklan yang dirancang mampu memberikan informasi terkait tata cara pengalokasian dana agar mampu memprioritaskan segala hal yang diperlukan masyarakat, hingga manfaat yang didapat ketika masyarakat berbudaya menabung.

Kata Kunci : Menabung, Pandemi *Covid-19*, *Motion Graphic*, Iklan Layanan Masyarakat

ABSTRACT

Saving is an alternative to meet individual needs, both planned and sudden. The benefits obtained from this activity are able to change the pattern of life to be more frugal to the development of characteristics to not waste money. With saving activities, individuals are able to adjust their expenses to their needs.

The purpose of making this advertisement is to be able to become a medium of information and public education on the importance of saving, as well as being able to become a new advertising medium to introduce KSP Sejahtera Bersama to the wider community. Thus, this study seeks to design and create public service advertisements in the form of 2D animation with motion graphic techniques about the importance of saving and proper allocation of funds with the title "save your money to safe your future" with KSP Sejahtera Bersama accompanied by a SWOT analysis method to find out the weaknesses of the old system. and Likert to measure the level of audience satisfaction.

The results of this study concluded that the advertisements designed were able to provide information related to the procedures for allocating funds so that they were able to prioritize everything that the community needed, to the benefits that people get when people have a culture of saving.

Keywords: *Savings, Covid-19 Pandemic, Motion Graphic, Public Service Advertising*