

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT DAMPAK
PEROKOK PASIF DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHICS DAN FAKE
3D**

SKRIPSI



disusun oleh

Cecep Imam Khoirussaban

15.11.8625

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT DAMPAK
PEROKOK PASIF DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHICS DAN FAKE
3D**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Cecep Imam Khoirussaban

15.11.8625

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
DAMPAK PEROKOK PASIF DENGAN TEKNIK MOTION
GRAPHICS DAN FAKE 3D**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Cecep Imam Khoirussaban

15.11.8625

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Desember 2018

Dosen Pembimbing,

Bernadhed, M.Kom.
NIK. 190302243

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
DAMPAK PEROKOK PASIF DENGAN TEKNIK MOTION
GRAPHICS DAN FAKE 3D

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Cecep Imam Khoirussaban

15.11.8625

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Juli 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Arif Akbarul Huda, S.Si, M.Eng Penguji 1
NIK. 190302287

Mei P Kurniawan, M.Kom Penguji 2
NIK. 190302187

Bernadhed, M.Kom Penguji 3
NIK. 190302243

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Juli 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Cecep Imam Khirussaban
NIM : 15.11.8625

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Dampak Perokok Pasif Dengan Teknik Motion Graphics dan Fake 3D

Dosen Pembimbing : Bernadhed, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 19 Juli 2022

Yang Menyatakan,




Cecep Imam Khoirussaban

MOTTO

“Kita pernah susah, habis itu senang.

Mungkin kita harus susah sekali lagi, lebih susah dari waktu itu.

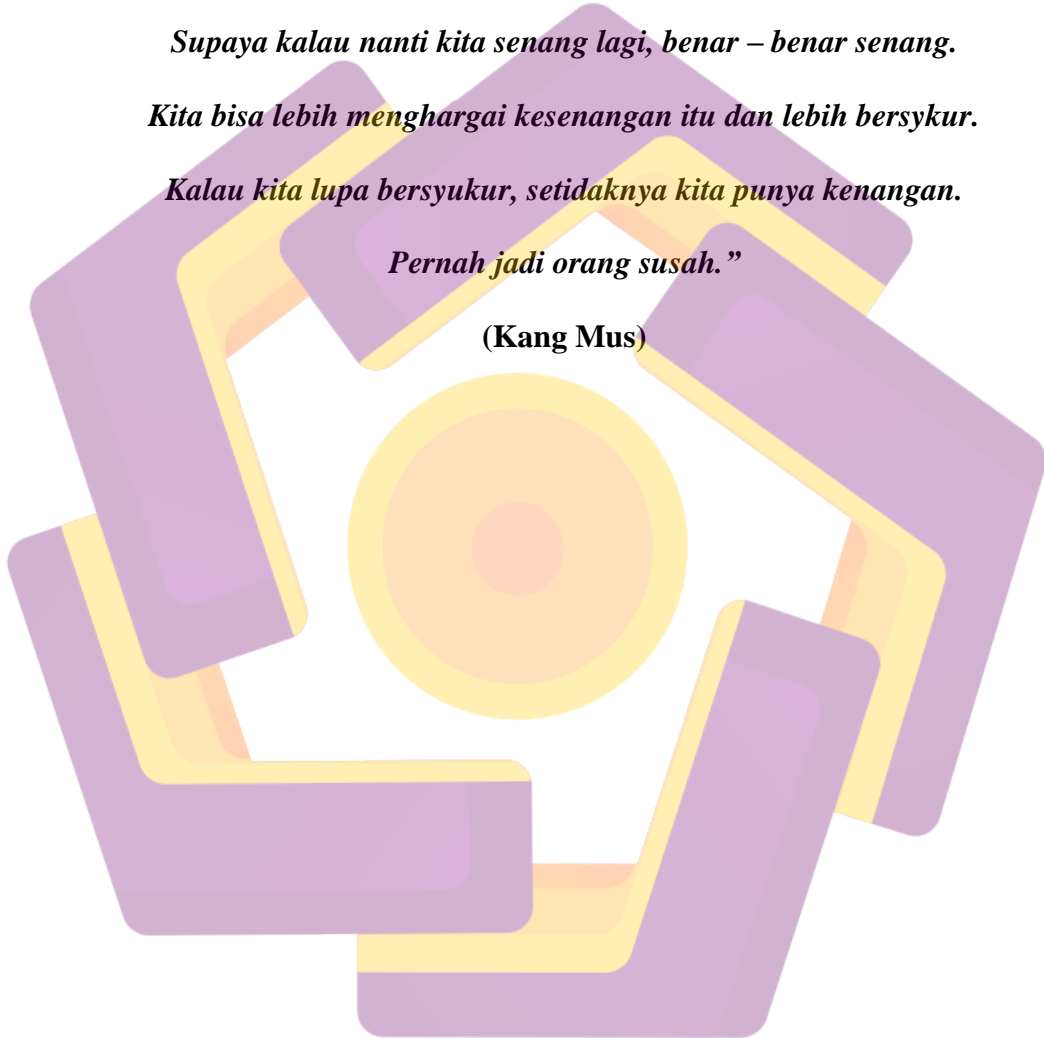
Supaya kalau nanti kita senang lagi, benar – benar senang.

Kita bisa lebih menghargai kesenangan itu dan lebih bersyukur.

Kalau kita lupa bersyukur, setidaknya kita punya kenangan.

Pernah jadi orang susah.”

(Kang Mus)



PERSEMBAHAN

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Komputer.

Pada halaman persembahan ini penulis ingin menyampaikan rasa syukur dan terimakasih kepada :

- Allah SWT yang telah memberikan rahmat berupa Kesehatan, kekuatan, kesabaran, ketekunan, fokus, dan semangat sehingga seluruh rangkaian proses pengerjaan skripsi dapat berjalan dengan baik sehingga skripsi ini selesai dengan hasil yang maksimal.
- Kedua Orang Tua, Adik-adik, beserta keluarga besar saya yang senantiasa memberikan semangat, doa, serta motivasi yang tiada henti.
- Pak Bernadhed M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu mengarahkan dan memberikan masukan-masukan dalam proses penyusunan skripsi ini.
- Khansa Zulfa yang selalu support, mengingatkan dan memberikan dukungan dalam proses penyusunan skripsi ini, tidak lupa juga untuk teman teman seperjuangan saya yang tidak bisa disebutkan satu persatu, kalian luar biasa.
- Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membina dan mendidik saya selama 7 tahun ini sampai akhirnya saya bisa lulus juga.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, atas rahmat dan hidayah yang telah dilimpahkan-Nya kepada kita semua, berkat itu saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Dampak Perokok Pasif Dengan Teknik Motion Graphics Dan Fake 3D”.

Penulisan skripsi ini merupakan tugas akhir dalam menyelesaikan pendidikan program strata satu (S1) dan sebagai syarat dalam memperoleh gelar sarjana komputer di Universitas Amikom Yogyakarta.

Sebagai ungkapan rasa syukur, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan dalam proses penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih tersebut khususnya penulis sampaikan kepada :

- Allah SWT yang telah memberikan rahmat berupa Kesehatan, kekuatan, kesabaran, ketekunan, fokus, dan semangat sehingga seluruh rangkaian proses pengerjaan skripsi dapat berjalan dengan baik sehingga skripsi ini selesai dengan hasil yang maksimal.
- Kedua Orang Tua, Adik-adik, beserta keluarga besar saya yang senantiasa memberikan semangat, doa, serta motivasi yang tiada henti.

- Pak Bernadhed M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu mengarahkan dan memberikan masukan-masukan dalam proses penyusunan skripsi ini.
- Khansa Zulfa yang selalu support, mengingatkan dan memberikan dukungan dalam proses penyusunan skripsi ini, tidak lupa juga untuk teman teman seperjuangan saya yang tidak bisa disebutkan satu persatu, kalian luar biasa.
- Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membina dan mendidik saya selama 7 tahun ini sampai akhirnya saya bisa lulus juga.

Yogyakarta, 19 Juli 2022

Cecep Imam Khoirussaban

NIM 15.11.8625

DAFTAR ISI

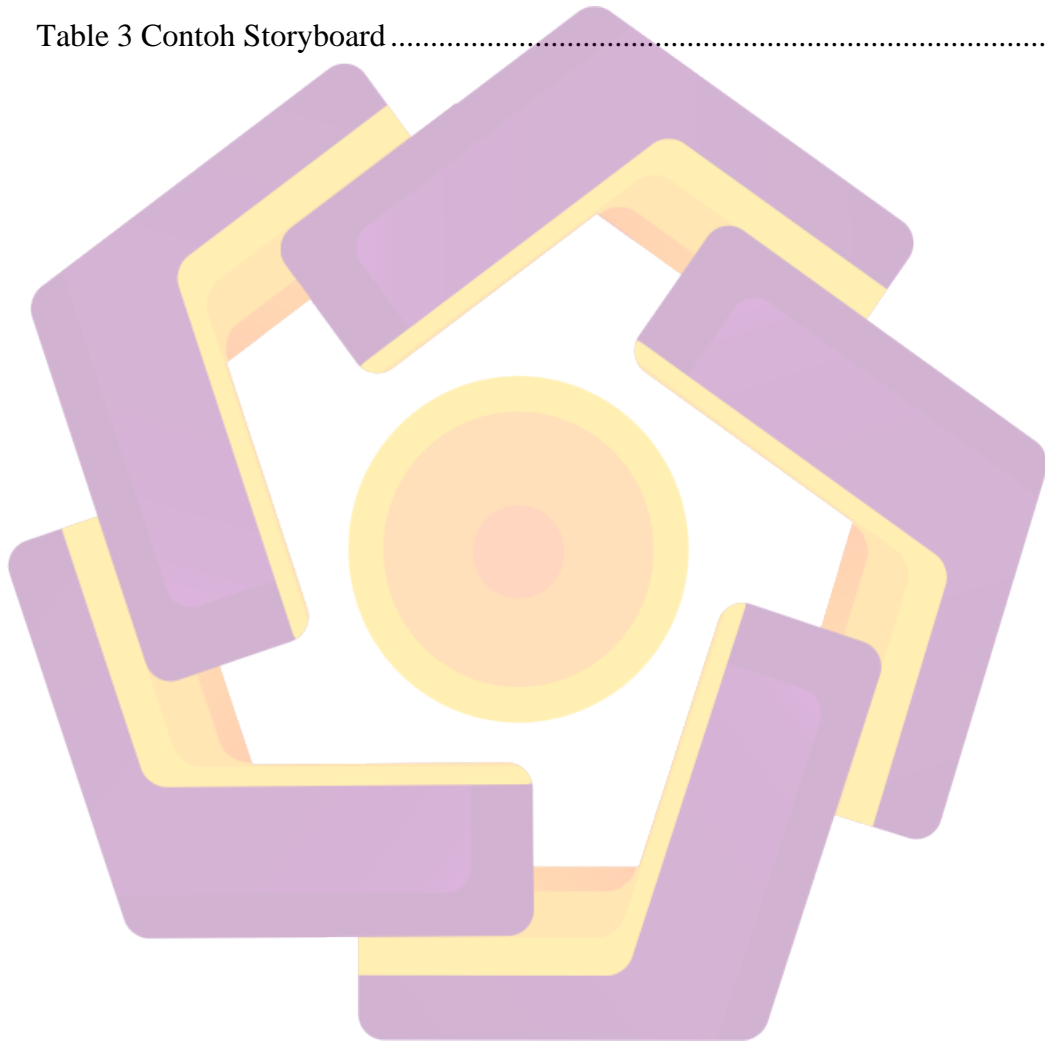
JUDUL	II
PERSETUJUAN.....	III
PENGESAHAN	IV
PERNYATAAN.....	V
MOTTO	VI
PERSEMBAHAN.....	VII
KATA PENGANTAR.....	VIII
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR TABEL	XIII
DAFTAR GAMBAR.....	XIV
INTISARI	XVI
ABSTRACT	XVII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	3
1.6 METODE PENELITIAN	4
1.6.1 METODE PENGUMPULAN DATA	4
1.6.2 METODE ANALIS	5
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	5
BAB I : PENDAHULUAN	6
BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN	6
BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN	6

BAB V : PENUTUP	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.2 DASAR TEORI.....	9
2.2.1 PENGERTIAN ANIMASI.....	9
2.2.2 FUNGSI ANIMASI.....	9
2.2.3 JENIS-JENIS ANIMASI.....	10
2.2.4 PRINSIP DASAR ANIMASI	12
2.2.5 PENGERTIAN MOTION GRAPHIC.....	18
2.2.6 KEGUNAAN MOTION GRAPHIC.....	19
2.2.7 PENGERTIAN FAKE 3D (ILUSI 3 DIMENSI).....	20
2.3 TAHAP PEMBUATAN ANIMASI.....	21
2.3.1 TAHAP PRA PRODUKSI	21
2.3.2 TAHAP PRODUKSI.....	22
2.3.3 TAHAP PASCA PRODUKSI	22
2.4 PERANGKAT LUNAK YANG DIGUNAKAN	23
2.4.1 ADOBE AFTER EFFECT CC 2018	23
2.4.2 ADOBE ILLUSTRATOR CC 2018.....	23
2.5 PENGOLAHAN DATA KUISIONER.....	24
2.5.1 SKALA LIKERT	24
2.5.2 RUMUS PERHITUNGAN	24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	26
3.1 GAMBARAN UMUM PENELITIAN	26
3.2 PENGUMPULAN DATA	28
3.2.1 REFERENSI	28
3.2.2 IDE CERITA	29
3.2.3 KONSEP TEKNIK PEMBUATAN	29
3.3 ANALISA	29
3.3.1 UJI CERITA.....	29
3.3.2 ANALISA KEBUTUHAN INFORMASI.....	30

3.3.3 ANALISA KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL	30
3.4 PRA PRODUKSI	32
3.4.1 IDE	32
3.4.2 TEMA	32
3.4.3 NASKAH	32
3.4.4 STORYBOARD	33
3.4.5 DESAIN KARAKTER	35
3.4.6 DESAIN BACKGROUND	37
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	38
4.1 PRODUKSI	38
4.1.1 PEMBUATAN KARAKTER	38
4.1.2 PEMBUATAN BACKGROUND	39
4.1.3 PEREKAMAN SUARA	40
4.1.4 ANIMASI MOTION GRAPHIC	40
4.1.4.1 ANIMASI EXPRESSION	45
4.1.4.2 ANIMASI KARAKTER	46
4.1.4.3 ANIMASI FAKE 3D (3D ILUSI)	46
4.1.5 PASCA PRODUKSI	48
4.1.5.1 SOUND & VIDEO EDITING	48
4.1.5.1 RENDERING	48
4.2 IMPLEMENTASI	49
4.2.1 PUBLIKASI VIDEO ANIMASI	49
4.2.2 TESTING	49
4.2.3 EVALUASI	50
BAB V PENUTUP	54
5.1 KESIMPULAN	54
5.2 SARAN	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN I	59

DAFTAR TABEL

Table 1. Perbandingan Penelitian..... 8
Table 2 Perbandingan Software Yang Digunakan dan Direkomendasikan..... 31
Table 3 Contoh Storyboard..... 34



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 SpongeBob SquarePants	10
Gambar 2. 2 Toy Story	10
Gambar 2. 3 Shaun the Sheep	11
Gambar 2. 4 Chicken Run.....	11
Gambar 2. 5 Captain Tsubasa	12
Gambar 2. 6 Contoh Solid Drawing.....	13
Gambar 2. 7 Contoh Timing & Spacing	13
Gambar 2. 8 Contoh Squash & Stretch.....	14
Gambar 2. 9 Contoh Anticipation.....	14
Gambar 2. 10 Contoh Slow In & Slow Out.....	15
Gambar 2. 11 Contoh Arcs.....	15
Gambar 2. 12 Contoh Secondary Action	16
Gambar 2. 13 Contoh Follow Through & Overlapping Action.....	16
Gambar 2. 14 Contoh Straight Ahead & Pose to pose.....	17
Gambar 2. 15 Contoh Staging.....	17
Gambar 2. 16 Contoh Appeal	18
Gambar 2. 17 Contoh Exaggeration.....	18
Gambar 2. 18 Tampilan Adobe After Effect CC 2018	23
Gambar 2. 19 Tampilan Adobe Illustrator CC 2018.....	23
Gambar 3. 1 Gambaran Umum Penelitian	26
Gambar 3. 2 Potongan Animasi Casebook - Do Great Things From Anywhere..	28
Gambar 3. 3 Potongan Animasi Android - Summer Spotlight	29
Gambar 3. 4 Character Perokok Pasif	35
Gambar 3. 5 Character Perokok Aktif 1.....	36
Gambar 3. 6 Character Perokok aktif 2.....	36
Gambar 3. 7 Character Perokok Aktif 3.....	37
Gambar 3. 8 Desain Background Taman	37
Gambar 3. 9 Desain Background Rumah.....	37

Gambar 4. 1 Sketsa	39
Gambar 4. 2 Penggunaan Pen Tool.....	39
Gambar 4. 3 Proses pewarnaan	39
Gambar 4. 4 Proses Pembuatan Background	40
Gambar 4. 5 Voice Over	40
Gambar 4. 6 Create a new Folder.....	42
Gambar 4. 7 Nama Folder.....	42
Gambar 4. 8 Create new Composition	43
Gambar 4. 9 Composition Window	43
Gambar 4. 10 Asap.....	44
Gambar 4. 11 Wave Warp Effect.....	44
Gambar 4. 12 Drag Wave Warp Effect.....	44
Gambar 4. 13 Setting Wave Warp Effect.....	45
Gambar 4. 14 Expression Kode	46
Gambar 4. 15 Duik Bassel 2	46
Gambar 4. 16 Scene 1 Fake 3D.....	47
Gambar 4. 17 Scene 18 Fake 3D.....	47
Gambar 4. 18 Scene 11 Rumah Tampak Depan	47
Gambar 4. 19 Scene 11 Fake 3D.....	48
Gambar 4. 20 Voice Over	48
Gambar 4. 21 Rendering	49

INTISARI

Jika yang disebut sebagai perokok aktif adalah mereka yang mengisap rokok sebagai bagian dari gaya hidup, maka perokok pasif adalah mereka yang terpapar oleh asap rokok. Asap rokok mengandung sekitar 7.000 bahan kimia berbahaya, seperti karbon monoksida, hidrogen sianida, dan benzena. Jika terpapar secara terus-menerus, asap rokok dapat menyebabkan kerusakan sel dan jaringan tubuh serta menimbulkan masalah kesehatan bagi siapa pun yang menghirupnya.

Iklan merupakan suatu bentuk informasi produk maupun jasa dari produsen kepada konsumen maupun penyampaian pesan dari sponsor melalui suatu media. “Periklanan merupakan proses komunikasi lanjutan yang membawa khalayak ke informasi terpenting yang memang perlu mereka ketahui”.

Motion graphic adalah grafis yang menggunakan video dan atau animasi untuk menciptakan ilusi dari gerak ataupun transformasi. Desain grafis telah berubah dari *static publishing* dengan memanfaatkan teknologi komunikasi termasuk film, animasi, media interaktif, dan *environmental design*.

Kata Kunci: Iklan layanan masyarakat, *motion graphic*, dampak perokok pasif, *fake 3d*



ABSTRACT

If the so-called active smokers are those who smoke cigarettes as part of their lifestyle, then passive smokers are those who are exposed to cigarette smoke. Cigarette smoke contains about 7,000 harmful chemicals, such as carbon monoxide, hydrogen cyanide, and benzene. If exposed continuously, cigarette smoke can cause damage to cells and body tissues and cause health problems for anyone who inhales it.

Advertising is a form of information on products and services from producers to consumers and delivery of messages from sponsors through a media. "Advertising is an advanced communication process that brings audiences to the most important information they really need to know."

Motion graphics are graphics that use video and/or animation to create the illusion of motion or transformation. Graphic design has changed from static publishing by utilizing communication technologies including film, animation, interactive media, and environmental design.

Keyword: *Public service advertisements, motion graphics, the impact of passive smoking, fake 3d*

