

**VIDEO IKLAN LAYANAN MASYARAKAT MENGENAI STUNTING  
PADA TUMBUH KEMBANG ANAK DENGAN *MOTION GRAPHIC*  
DAN *CINEMATIC***

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Rahma Isna Utama**

**15.11.8799**

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

**VIDEO IKLAN LAYANAN MASYARAKAT MENGENAI STUNTING  
PADA TUMBUH KEMBANG ANAK DENGAN *MOTION GRAPHIC*  
DAN *CINEMATIC***

**SKRIPSI**

**untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika**



disusun oleh

**Rahma Isna Utama**

**15.11.8799**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**VIDEO IKLAN LAYANAN MASYARAKAT MENGENAI STUNTING  
PADA TUMBUH KEMBANG ANAK DENGAN *MOTION GRAPHIC*  
DAN *CINEMATIC***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rahma Isna Utama**

**15.11.8799**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 8 Juli 2022

**Dosen Pembimbing,**

**Hastari Utama, M.Cs.**

**NIK. 190302230**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**VIDEO IKLAN LAYANAN MASYARAKAT MENGENAI STUNTING  
PADA TUMBUH KEMBANG ANAK DENGAN *MOTION GRAPHIC*  
DAN *CINEMATIC***

yang disusun oleh  
**Rahma Isna Utama**  
15.11.8799

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Juli 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Windha Mega Pradnya D, M.Kom.**  
NIK. 190302185

**Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom.**  
NIK. 190302281

**Hastari Utama, M.Cs.**  
NIK. 190302230

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 6 Agustus 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

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

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah 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 instansi 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 29 Juli 2022




Rahma Isna Utama

15.11.8799

## MOTTO

“Daripada belajar dari kesuksesan orang lain, Belajarlah dari kegagalan mereka.”

**-Jack Ma-**



“Lawanlah sifat egois kita dan mulailah berdamai dengan diri kita sendiri.”

“Tuhan selalu mengambil cara yang paling sederhana.”

**-Albert Einstein-**

## PERSEMBAHAN

Dengan mengucap syukur *Alhamdulillah*, syukur yang tak terhingga atas nikmat dan karunia Allah kepada hamba-Nya. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Allah Subhanahu wata'ala yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia dalam bentuk apapun, sehingga dilancarkan dan diberikan kemudahan dalam segala urusan yang penulis hadapi, terutama dalam proses penyampaian naskah skripsi ini.
2. Kedua orang tua saya khususnya ibu saya tercinta yang tidak pernah lelah mendoakan, selalu mendukung baik finansial maupun dalam bentuk dukungan lainnya.
3. Bapak Hastari Utama selaku dosen pembimbing yang telah menuntun saya dari awal hingga skripsi ini selesai.
4. Imam Bakti Utama kakak saya yang telah memberikan masukan dan dukungan kepada saya.
5. Bondan Cahyo Wibowo adik sekaligus teman terbaik yang telah membantu memberikan arahan, solusi, saran dalam penyusunan skripsi ini.
6. Seluruh keluarga besar kelas 15-IF-05 teman semasa kuliah yang memberikan dukungan kepada saya.
7. Serta seluruh kerabat dan pihak-pihak yang terlibat selama proses penyusunan hingga penyelesaian naskah ini yang tidak bisa saya sebut satu persatu.

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir sebagai salah satu syarat guna memperoleh derajat sarjana S-1 Program Informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Salawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muchammad saw, para keluarga, sahabat, dan pengikutnya sampai hari kiamat.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa selesainya penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan peran banyak pihak. Oleh karena itu, diucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Windha Mega Pradnya D, M.Kom. selaku Ketua Program Studi S-1 Informatika.
3. Hastari Utama, M.Cs. sebagai Dosen Pembimbing.
4. Semua dosen Program Studi S-1 Informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Teman-teman Program Studi S-1 Informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
6. Bapak dan Ibu, Kakak, dan keluarga tercinta, yang selalu mendoakan dan memberi dorongan untuk menyelesaikan skripsi.
7. Semua pihak yang telah ikut membantu berupa apapun, sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Kepada mereka, semoga Allah SWT menerima semua amal kebaikan dan memberikan balasan sebagaimana mestinya. Amin.

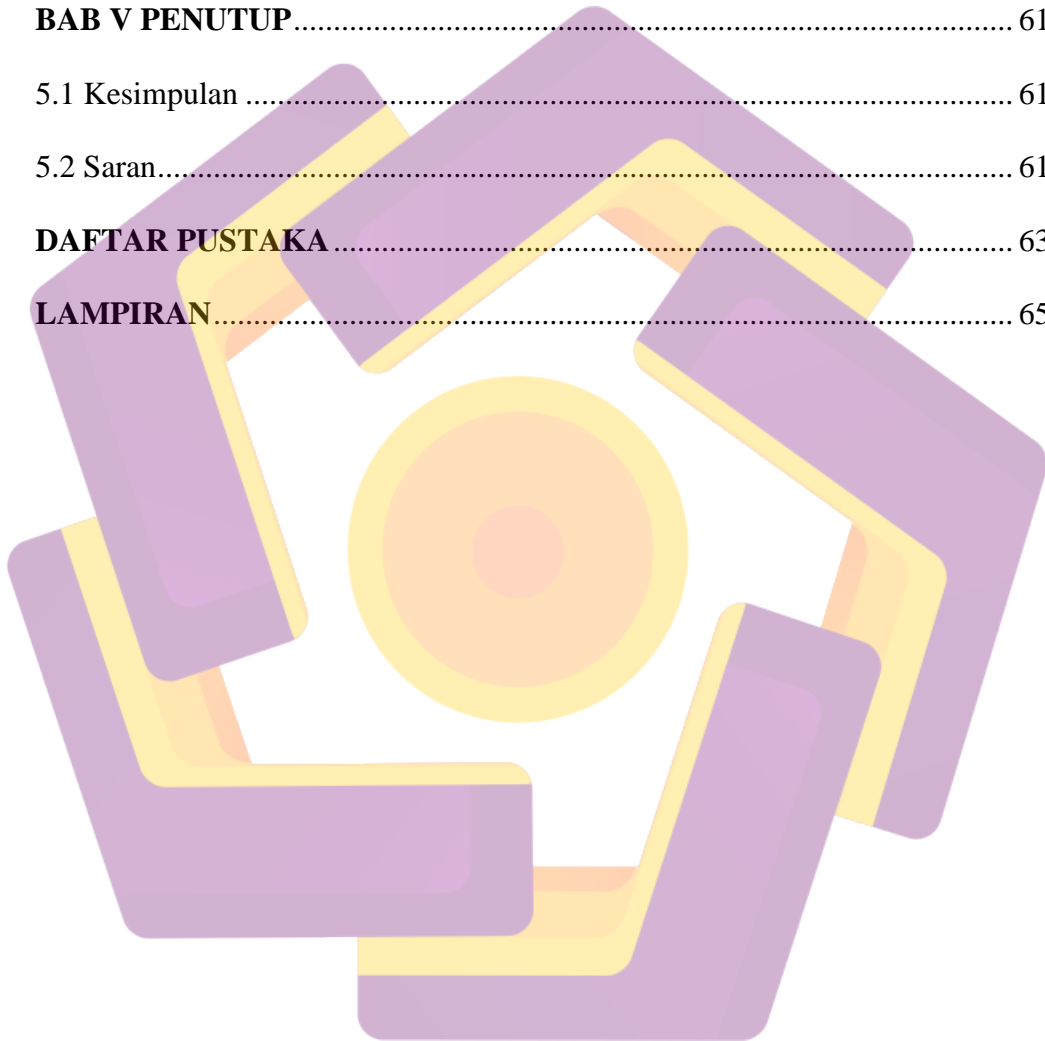


## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian .....	6
1.6 Metode Penelitian.....	6
1.7 Sistematika Penulisan .....	8

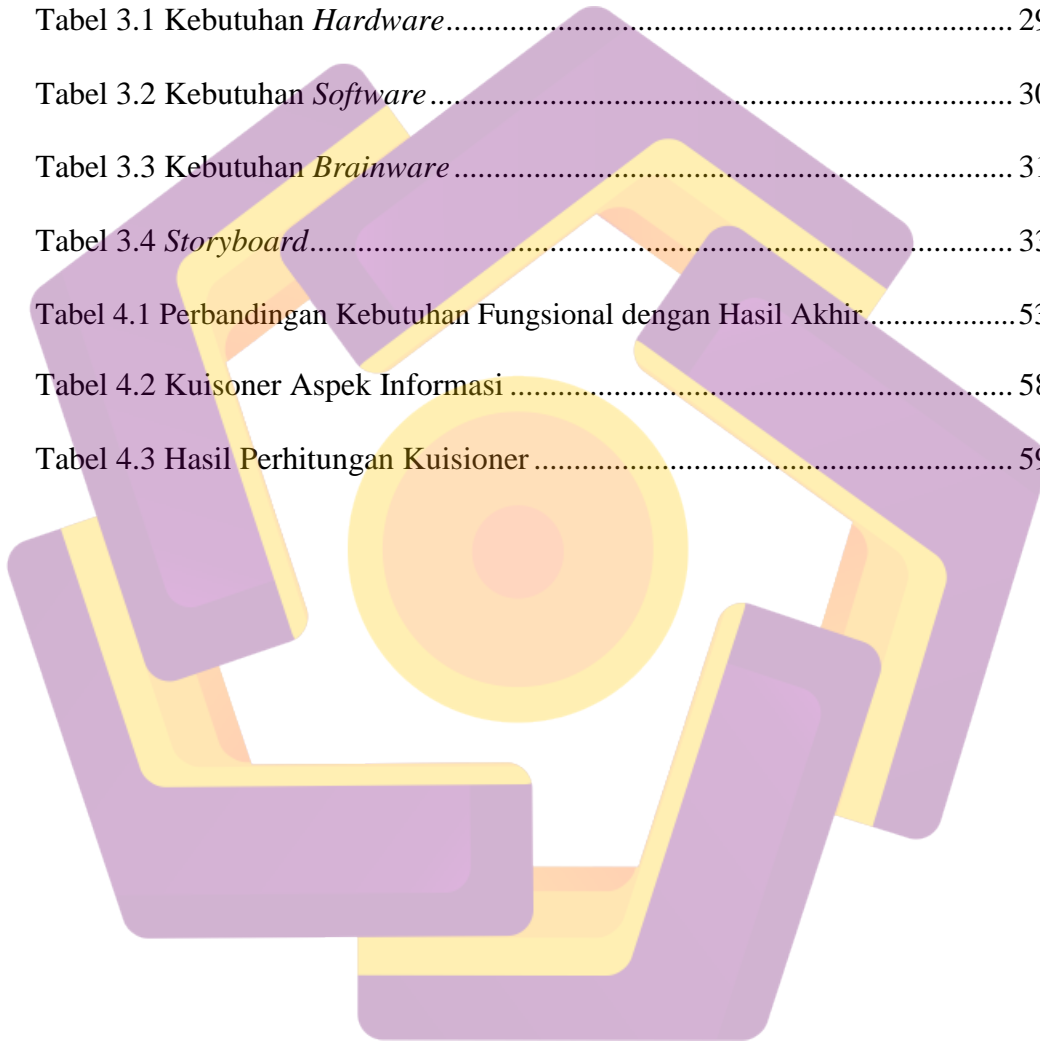
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>10</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	10
2.2 Dasar Teori.....	13
2.2.1 Konsep Dasar Iklan.....	13
2.2.2 Iklan Layanan Masyarakat.....	15
2.2.3 Konsep Dasar Video .....	16
2.2.4 Multimedia.....	18
2.2.5 <i>Motion Graphic</i> .....	18
2.2.6 <i>Cinematic</i> .....	19
2.3 Evaluasi.....	19
2.3.1 Proses Evaluasi .....	19
2.3.2 Skala Likert.....	21
2.4 Tahapan Penelitian .....	23
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>24</b>
3.1 Tinjauan Umum .....	24
3.2 Analisis Masalah .....	25
3.3 Pengumpulan Data .....	27
3.4 Solusi yang Diterapkan .....	28
3.5 Analisis Kebutuhan .....	28
3.6 Analisis Kelayakan.....	31
3.7 Tahap Pra-Produksi.....	33
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>37</b>
4.1 Desain Produk .....	37

4.2. Alur Produksi .....	39
4.3 Pembuatan Produk .....	46
4.4 Hasil Akhir Produk .....	51
4.5 Hasil Pengujian .....	52
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	61
5.1 Kesimpulan .....	61
5.2 Saran.....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	63
<b>LAMPIRAN</b> .....	65



**DAFTAR TABEL**

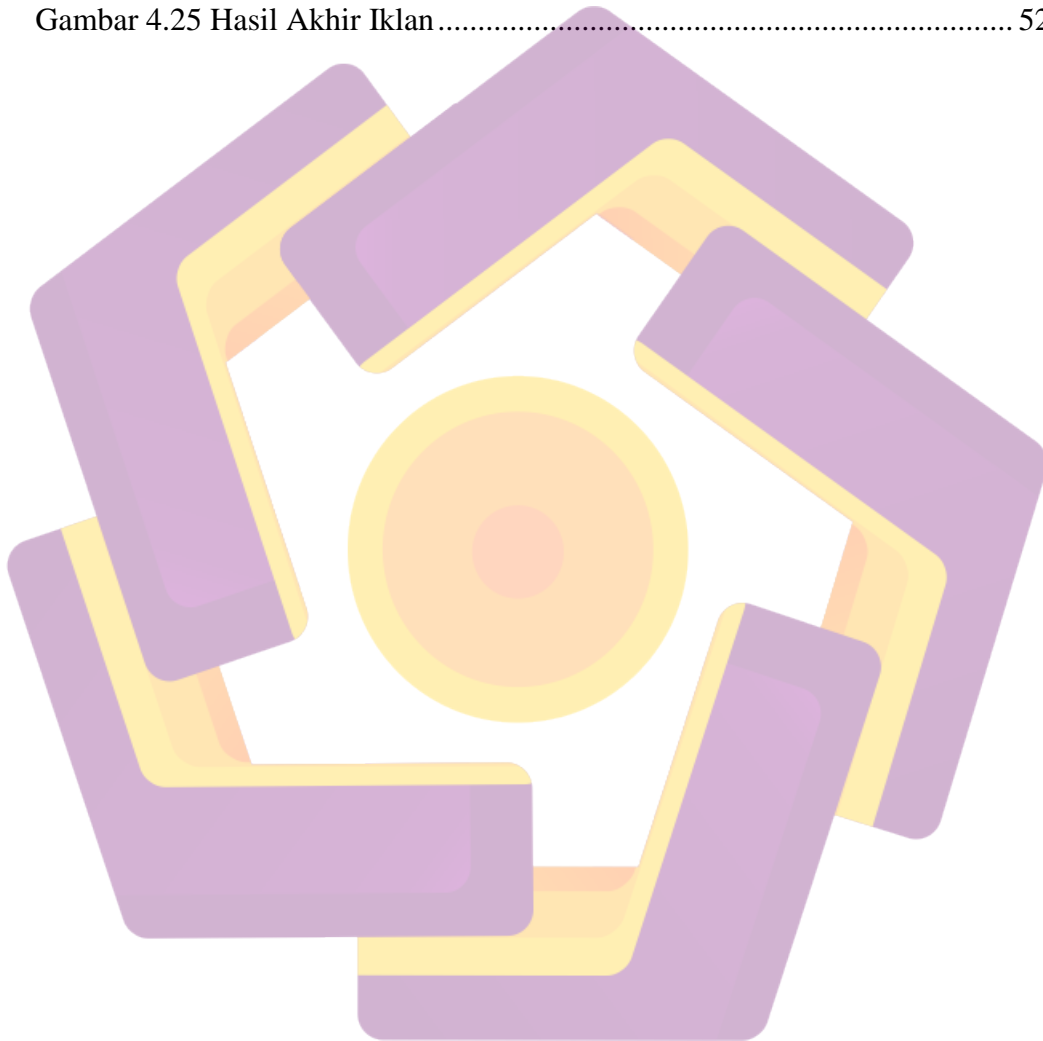
Tabel 2.1 Evaluasi Skala Likert .....	22
Tabel 2.2 Persentase Skala Likert .....	23
Tabel 3.1 Kebutuhan <i>Hardware</i> .....	29
Tabel 3.2 Kebutuhan <i>Software</i> .....	30
Tabel 3.3 Kebutuhan <i>Brainware</i> .....	31
Tabel 3.4 <i>Storyboard</i> .....	33
Tabel 4.1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir.....	53
Tabel 4.2 Kuisioner Aspek Informasi .....	58
Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Kuisioner .....	59



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Tahapan Penelitian .....	23
Gambar 4.1 Bahan Mentah (bahan video, animasi, dan audio) .....	38
Gambar 4.2 Proses Desain Karakter .....	38
Gambar 4.3 Lembar Kerja <i>After Effect</i> .....	39
Gambar 4.4 Import di Premier Pro cc 2018 .....	40
Gambar 4.5 Pemotongan Video/Audio .....	40
Gambar 4.6 Perpindahan pada Video .....	41
Gambar 4.7 Memperhalus Audio Awal .....	41
Gambar 4.8 Memperhalus Audio Akhir .....	42
Gambar 4.9 Transisi Video .....	42
Gambar 4.10 Membuat Garis <i>Cinematic</i> .....	43
Gambar 4.11 Mengatur Posisi Margin Layer .....	43
Gambar 4.12 Mengubah Warna .....	44
Gambar 4.13 Mengubah Warna Dasar .....	44
Gambar 4.14 Mengubah Ketajaman Warna .....	45
Gambar 4.15 <i>Rendering Video</i> .....	45
Gambar 4.16 Tahapan Alur Produksi .....	46
Gambar 4.17 <i>Pen Tool</i> .....	47
Gambar 4.18 <i>Selection Tool</i> .....	47
Gambar 4.19 <i>Duik Bassel</i> .....	48
Gambar 4.20 <i>Razor Tool</i> .....	48

Gambar 4.21 Lembar Kerja <i>After Effect</i> ( <i>Opening</i> ).....	49
Gambar 4.22 Lembar Kerja Adobe Audio.....	50
Gambar 4.23 Lembar Kerja Adobe Premier Pro.....	50
Gambar 4.24 Proses Rendering.....	51
Gambar 4.25 Hasil Akhir Iklan.....	52



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Hasil Respon Masyarakat.....	65
Lampiran 2: <i>Screen Shoot</i> Persentase Respon Masyarakat.....	69



## INTISARI

*Penelitian ini bertujuan untuk (1) merencanakan dan membuat video iklan layanan masyarakat mengenai stunting pada tumbuh kembang anak dengan motion graphic dan cinematic dan (2) mendeskripsikan hasil evaluasi penonton terhadap video iklan layanan masyarakat tersebut. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara dan kuisisioner dengan skala Likert. Analisis produksi dilakukan dengan analisis kebutuhan dan kelayakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) video iklan layanan masyarakat terkait stunting pada tumbuh kembang anak dengan teknik motion graphic dan cinematic melalui 3 tahap, yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi dan (2) melalui instrumen pengumpulan data kuisisioner dengan perhitungan skala likert, aspek informasi diperoleh rata-rata 88,37% yang menunjukkan bahwa responden memberikan penilaian kategori cukup terhadap video iklan layanan masyarakat mengenai stunting pada tumbuh kembang anak dengan teknik motion graphic dan cinematic dari aspek informasinya.*

**Kata Kunci:** *Iklan, stunting, motion graphic, cinematic*



## **ABSTRACT**

*This study aims to (1) plan and make a video of public service advertisements regarding stunting in children's growth and development with motion graphics and cinematic and (2) describe the results of the audience's evaluation of the public service advertisement video. Collecting data in this study using interview techniques and questionnaires with a Likert scale. Production analysis is carried out by analyzing needs and feasibility. The results showed that (1) public service advertisement videos related to stunting in children's growth and development using motion graphic and cinematic techniques through 3 stages, namely pre-production, production, and post-production and (2) through the questionnaire data collection instrument with a Likert scale calculation, the information aspect obtained an average of 88.37% which indicates that the respondents gave a sufficient category assessment of the public service advertisement video regarding stunting on child growth and development with motion graphic and cinematic techniques from the information aspect.*

**Keywords:** Advertising, stunting, motion graphic, cinematic