

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG  
WAWASAN COVID-19 DALAM BENTUK  
MOTION GRAPHICS**

**SKRIPSI**



Disusun oleh

**Aji Muhammad Ganes Wisuda**

**17.11.1403**

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

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG  
WAWASAN COVID-19 DALAM BENTUK  
MOTION GRAPHICS**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi Sebagian persyaratan  
Mencapai gelar Sarjana  
Pada Program Studi Informatika



Disusun oleh

**Aji Muhammad Ganes Wisuda**

**17.11.1403**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT  
TENTANG WAWASAN COVID-19 DALAM BENTUK  
MOTION GRAPHICS**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Aji Muhammad Ganes Wisuda**

**17.11.1403**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 3 Februari 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Heri Sismoro, M.Kom.**

**NIK. 190302057**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG**  
**WAWASAN COVID-19 DALAM BENTUK MOTION GRAPHIC**

Yang disusun oleh

**17.11.1403**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Desember 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Rizki Sukma, Mkom**  
**NIK. 1900302215**

**Uyock Anggoro Saputro, M.Kom**  
**NIK. 190302419**

**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 19030229**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 22 Agustus 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 orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali 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 15 Agustus 2022

Ajeng Nurhidayah Cahya Wisuda

NIM. 17.11.1403



## PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu saya ingin menyampaikan rasa trimakasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan rezeki, rahmat, dan kasih sayang kepada penulis
2. Dua orang tua yang selalu mendukung, mendo'akan, dan memberi nasehat. Keduanyalah yang membuat segalanya menjadi mudah sehingga saya bisa sampai pada tahap ini.
3. Bapak Heri Sismoro, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan serta arahan selama proses penyusunan skripsi.
4. Teman-teman 17-IF-08 yang telah menemani keseharian selama di kampus Universitas AMIKOM Yogyakarta. Semoga kita diberikan kemudahan dan menjadi pribadi yang lebih baik.
5. Seluruh staf pengajar, karyawan, dan seluruh mahasiswa semoga tetap semangat dalam menjalankan aktivitas.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat dan anugerah-nya yang berlimpah, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG WAWASAN COVID-19 DALAM BENTUK MOTION GRAPHICS” dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini menjadi salah satu syarat kelulusan program studi strata-1 di Universitas AMIKOM Yogyakarta program studi informatika fakultas Ilmu Komputer. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ketua Jurusan teknik informatika, bapak Sudarmawan, MT.
3. Bapak Heri Sismoro, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan dengan sabar selama penyusunan skripsi.
4. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Ilmu Komputer yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis. Semoga Bapak dan Ibu selalu dalam perlindungan Allah SWT, Sehingga ilmu yang diajarkan dapat terus tersampaikan

## DAFTAR ISI

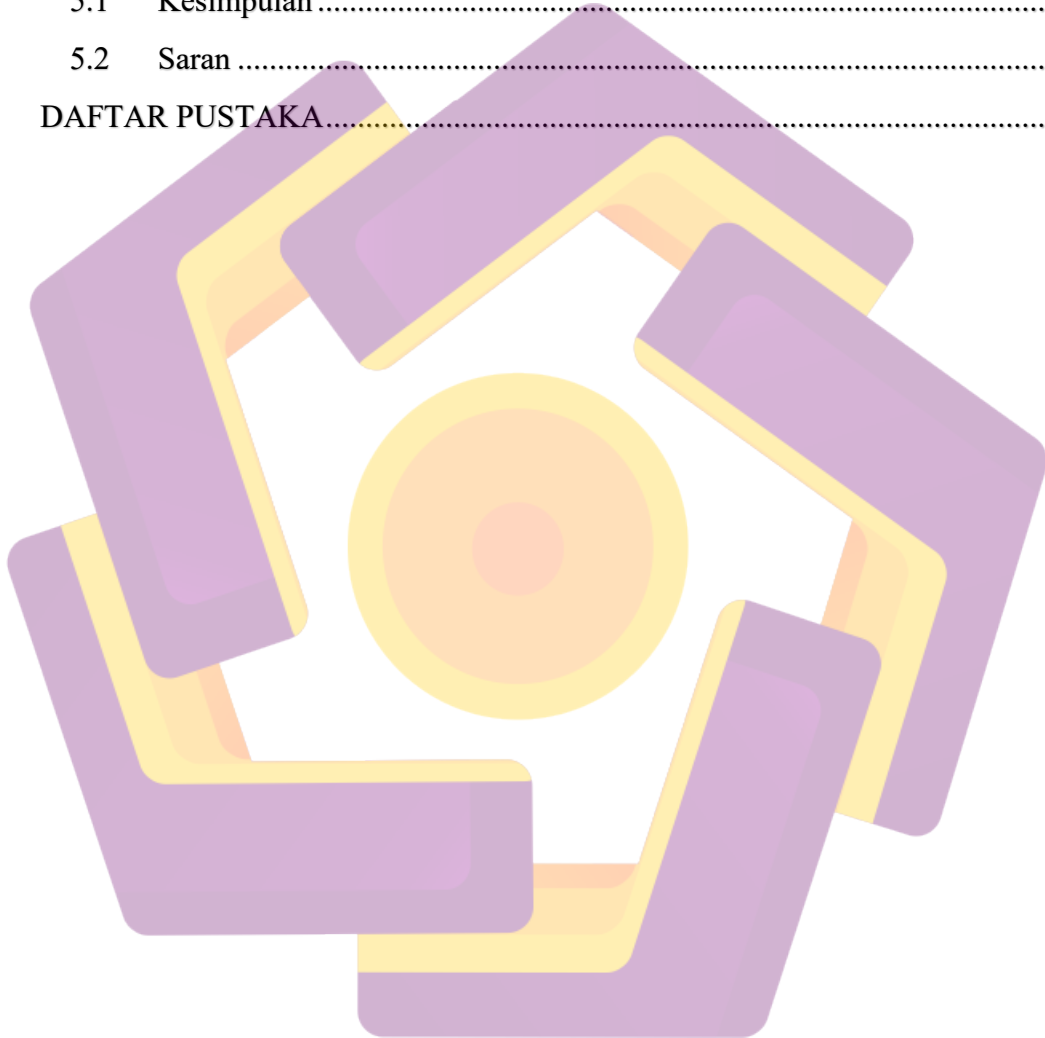
COVER.....	i
LEMBAR JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PERSETUJUAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.5.1 Manfaat Penelitian Bagi Penulis.....	3
1.5.2 Manfaat Penelitian bagi Objek Penelitian.....	3
1.6 Metodologi Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Penelitian.....	3
1.6.2 Metode Analisis.....	4
1.6.3 Metode perancangan.....	4
1.6.4 Metode pengembangan.....	4
1.6.5 Metode Implementasi.....	4
1.6.6 Metode Evaluasi.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II.....	7



LANDASAN TEORI .....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Iklan .....	8
2.2.1 Definisi Iklan .....	8
2.3 Iklan Layanan Masyarakat.....	8
2.3.1 Isi Iklan Layanan Masyarakat .....	9
2.4 Coronavirus.....	9
2.4.1 Covid-19.....	9
2.5 Animasi.....	10
2.5.1 Digital Animation.....	10
2.5.2 Animasi Motion Graphic .....	11
2.5.3 Prinsip Animasi .....	11
2.5.4 Elemen Motion Graphic .....	20
2.6 Storyboard.....	20
2.7 Storyline.....	21
2.8 Video.....	21
2.9 Media .....	21
2.10 Editing.....	22
2.11 Tipografi .....	22
2.12 Analisa SWOT.....	22
2.13 Analisis Kebutuhan Sistem.....	25
2.13.1 Kebutuhan Fungsional.....	25
2.13.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	25
2.14 Analisa Kelayakan .....	25
2.15 Memproduksi Video .....	26
2.15.1 Tahapan Pra Produksi Video .....	26
2.15.2 Tahapan Produksi Video .....	27
2.15.3 Pasca Produksi.....	28
2.16 Evaluasi.....	29
2.16.1 Perhitungan Skor Skala Likert.....	29
BAB III.....	31

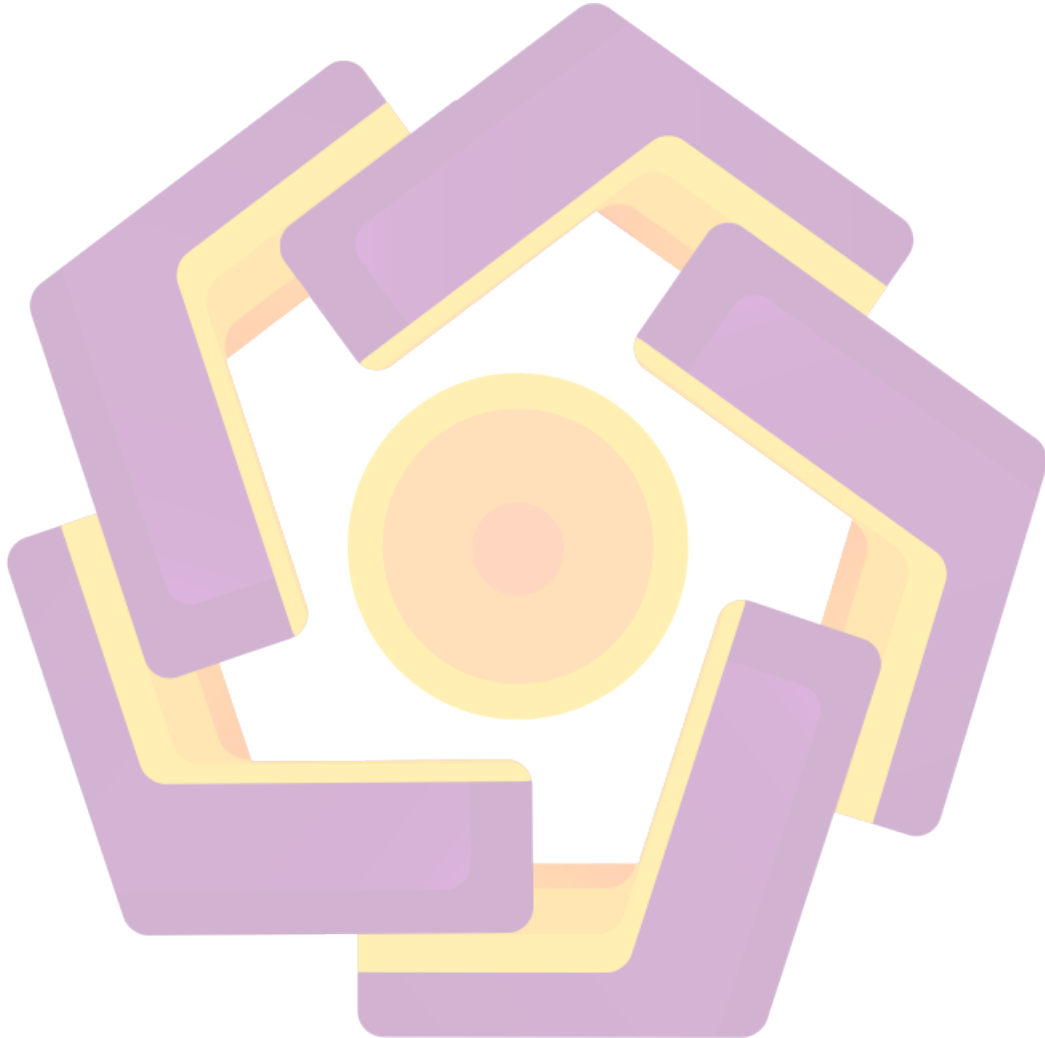
METODOLOGI PENELITIAN .....	31
3.1 Perancangan Penelitian .....	31
3.1.1 Jenis Penelitian .....	31
3.1.2 Subjek Penelitian .....	31
3.1.3 Objek Penelitian .....	31
3.1.4 Lokasi Penelitian .....	32
3.2 Teknik Pengumpulan Data .....	32
3.2.2 Observasi .....	34
3.3 Analisa Masalah .....	35
3.3.1 Teknik Analisa Data .....	36
3.5 Perancangan .....	39
3.5.1 Rancangan Konsep .....	39
3.5.2 Rancangan Naskah .....	39
3.5.3 Story Board .....	43
BAB IV .....	51
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....	51
4.1 Produksi grafis .....	51
4.1.1 Pembuatan Karakter .....	53
4.1.2 Penyimpanan File .....	55
4.2 Pengembangan .....	55
4.2.1 Proses Animasi .....	55
4.3 Produksi Suara .....	57
4.3.1 Proses Recording .....	58
4.3.2 Proses Editing Suara .....	59
4.4 Pasca Produksi .....	61
4.4.1 Compositing .....	62
4.4.2 Editing .....	64
4.4.3 Rendering .....	66
4.4.4 Hasil Akhir Produk .....	67
4.5 Evaluasi .....	68
4.5.1 Faktor Pengujian .....	69

4.5.2	Alpha Testing .....	69
4.5.3	Beta Testing.....	78
4.6	Implementasi.....	82
4.6.1	Implementasi Teknis .....	82
BAB V	.....	85
PENUTUP	.....	85
5.1	Kesimpulan .....	85
5.2	Saran .....	85
DAFTAR PUSTAKA	.....	86



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Skor Ideal .....	30
Tabel 2. 2 Skala Jawaban .....	30
Tabel 4. 1 Kebutuhan Fungsional.....	70
Tabel 4. 2 Pengujian Aspek Tampilan .....	70
Tabel 4. 3 Poin skor Kuesioner .....	79
Tabel 4. 4 Presentase Skor Kuesioner .....	80



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Animasi.....	10
Gambar 2.2 Contoh Animasi Motion Graphic .....	11
Gamabr 2.3 squash and strete .....	13
Gambar 2.4 anticipation .....	13
Gamabr 2.5 solid drawing .....	13
Gambar 2.6 timing & spacing .....	14
Gambar 2.7 slow in& slowout.....	15
Gambar 2. 8 Arcs .....	15
Gambar 2. 9 Secondary action .....	16
Gambar 2. 10 follow through & overlapping action .....	17
Gambar 2. 11 straight ahead & pose to pose .....	17
Gambar 2. 12 staging.....	18
Gambar 2. 13 Attack on Titan Studio Wit.....	19
Gambar 2. 14 Attackon Titan Studio Mappa.....	19
Gambar 2.1 5 Exaggeration .....	20
Gambar 2. 16 Storyboard .....	21
Gambar 3. 1 Wawancara dan Mengikuti Vaksinasi.....	33
Gambar 3. 2 Website tentang Covid-19 .....	35
Gambar 3. 3 Akun Sosmed Satuan Tugas Covid-19.....	35
Gambar 4. 1 Pengaturan Lembar Kerja.....	52
Gambar 4. 2 Menu Tools.....	52
Gambar 4. 3 Pen Tool.....	53
Gambar 4. 4 Shape Tool.....	54
Gambar 4. 5Pembuatan Karakter .....	54
Gambar 4. 6 Pewarnaan Karakter .....	54
Gambar 4. 7 Pewarnaan Design Karakter .....	55
Gambar 4. 8 Menyimpan Design Grafis Pada Folder .....	55
Gambar 4. 9 Proses Pembuatan Anumasi.....	56

Gambar 4. 10 Proses Pembuatan Animasi 2 .....	56
Gambar 4. 11 Proses Pembuatan Animasi 3 .....	57
Gambar 4. 12 Proses Pembuatan Animasi 4 .....	57
Gambar 4. 13 Hasil Penyimpanan Rendering .....	57
Gambar 4. 14 Proses Recording .....	58
Gambar 4. 15 Hasil Susunan Rekaman .....	59
Gambar 4. 16 Tampilan File Yang Telah Diimport .....	59
Gambar 4. 17 Capture DeNoise Pada Adobe Premiere 2020.....	60
Gambar 4. 18 Capture Panel Effect Controls Pada Adobe Premiere .....	61
Gambar 4. 19 Parametric Equalizer .....	61
Gambar 4.20 New Project Adobe Premiere Pro.....	62
Gambar 4. 21 Compositing Setting .....	63
Gambar 4.22 Compositing Design Grafis .....	64
Gambar 4. 23 Potongan Audio .....	65
Gambar 4. 24 Video Transisi.....	65
Gambar 4. 25 Pembuatan Transisi Antar Video.....	66
Gambar 4. 26 Penambahan Backsound dan Audio .....	66
Gambar 4. 27 Format Rendering .....	67
Gambar 4.29 Proses Rendering .....	67
Gambar 4. 30 Ukuran File .....	68
Gambar 4. 31 Halaman mengunggah Video .....	83
Gambar 4. 32 Proses Mengunggah Video .....	83

## INTISARI

Coronavirus Desaisis 2019 (Covid-19) merupakan penyakit yang disebabkan oleh serangan virus corona. Covid-19 adalah serangan virus yang menyerang sistem pernapasan manusia dengan menyerang sel-sel didalamnya. Pada proses penyebaran saat seseorang menyentuh barang yang sudah terkontaminasi oleh droplet orang lain. Virus akan berpindah ke hidung, mulut, atau mata dari sentuhan barang yang terkontaminasi.

Pada penelitian ini, penulis bertujuan merancang video iklan layanan masyarakat tentang wawasan bahaya dan cara menghindari Covid-19. Seiring berkembangnya jaman video iklan yang bersifat mendidik dan menghibur yang disajikan akan mudah dipahami oleh penonton. Video iklan wawasan Covid-19 merupakan komunikasi yang nantinya digunakan untuk membujuk masyarakat agar dapat memahami bahaya dan cara penanganan akan Covid-19.

Dalam menangani masalah diatas diperlukan media pembelajaran dalam bentuk multimedia yaitu video. Dalam video nantinya terdapat berbagai informasi tentang bahaya Covid-19, Menghindari Covid-19, serta penanganan apabila terkena Covid-19. Dengan ini penulis akan merancang video iklan dengan menggunakan teknik animasi Motion Graphic.

**Kata Kunci:** Video Wawasan, Covid-19, Virus, Motion Graphic, Iklan.

## ABSTRACT

*Coronavirus Desais 2019 (Covid-19) is a disease caused by the corona virus. Covid-19 is a viral attack that attacks the human respiratory system by attacking the cells in it. In the process of spreading when someone touches an item that has been contaminated by other people's droplets. The virus will be transferred to the nose, mouth, or eyes from touching contaminated items.*

*In this study, the author aims to design a public service advertisement video about the dangers of and how to avoid Covid-19. Along with the development of the era of educational and entertaining video advertisements that are presented will be easily understood by the audience. The Covid-19 insight advertisement video is a communication that will be used to persuade the public to understand the dangers and how to handle Covid-19.*

*In dealing with the above problems required learning media in the form of multimedia, namely video. In the video there will be various information about the dangers of Covid-19, Avoiding Covid-19, and handling if exposed to Covid-19. With this the author will design a video ad using Motion Graphic animation techniques.*

**Keywords:** *Video Insight, Covid-19, Virus, Motion Graphic, Advertising*

