

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN LAYANAN  
MASYARAKAT PENYULUHAN PROGRAM BKKBN 2D DENGAN  
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Oryzko Fuji Hidayat**

**13.12.7514**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN LAYANAN  
MASYARAKAT PENYULUHAN PROGRAM BKKBN 2D DENGAN  
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Oryzko Fuji Hidayat**

**13.12.7514**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN LAYANAN  
MASYARAKAT PENYULUHAN PROGRAM BKKBN 2D DENGAN  
TEKNIK MOTION GRAPHIC**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Oryzko Fuji Hidayat**

**13.12.7514**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal, 25 Januari 2017

**Dosen Pembimbing**

  
**Hanif Al Fatta, S.kom, M.kom**  
**NIK. 190302096**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN LAYANAN  
MASYARAKAT PENYULUHAN PROGRAM BKKBN 2D DENGAN  
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Oryzko Fuji Hidayat**

**13.12.7514**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal **16 Januari 2018**

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Dony Arivus, S.Kom, M.kom**  
**NIK. 190302128**

**Hanif Al Fatta, S.kom, M.kom**  
**NIK. 190302096**

**Bety Wulan Sari, S.Kom, M.Kom**  
**NIK. 190302254**

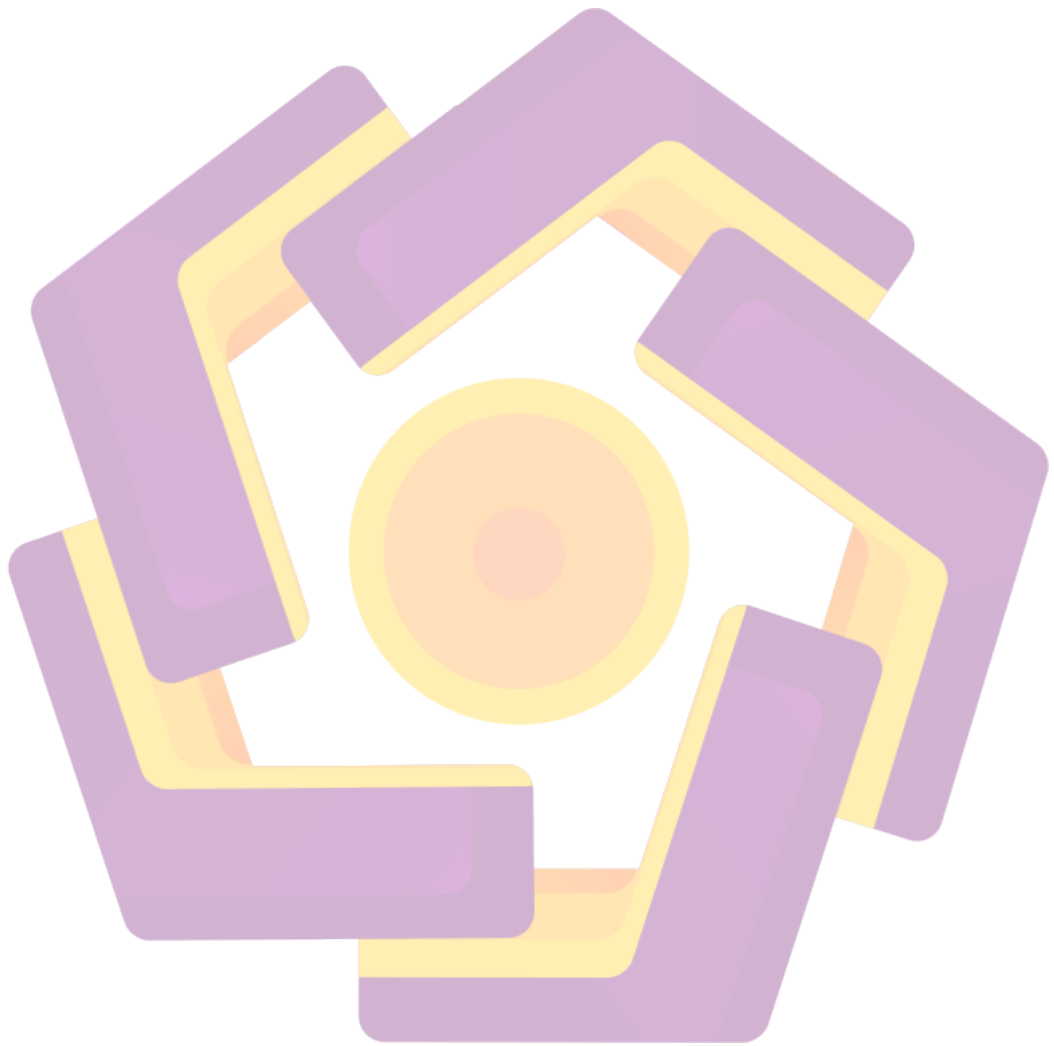


Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 16 Januari 2018

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krisnawati, S.Si, M.T.**  
**NIK. 190302038**



## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk mendapatkan 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 25 Januari 2018



Oryzko Fuji Hidayat

NIM. 13.12.7514

## MOTTO

*“Hiduplah seakan kamu akan mati besok. Belajarlah seakan kamu akan hidup selamanya.”*

(Mahatma Gandhi)

*“Tidak ada satupun hal hebat yang bisa dicapai tanpa antusiasme”*

(Ralph Waldo Emerson)

*“Sukses berjalan dari kegagalan satu menuju kegagalan lain tanpa kehilangan semangat dan antusiasme”*

(Winston Churchill)



## PERSEMBAHAN

*Alhamdulillah 'ala ni'matillah wassholatu wassalaamu 'ala rosuliillah la haula wa la quwwata illa billah.* Skripsi ini dipersembahkan untuk :

1. Bapak dan Ibu tercinta, Bapak Margiyanto dan Ibu Kartinah dan juga adikku Prasetyo Giri Pamungkas yang memberikan segala bentuk dukungan kepada penulis.
2. Bapak Hanif Al-Fattah S.Kom, M.Kom yang membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi.
3. Semua dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang memberikan pengetahuan dan ilmunya pada penulis.
4. Teman-teman seperjuangan Universitas AMIKOM angkatan 2013, khususnya kelas 13-S1SI-06, sahabat-sahabat kos, rekan-rekan asisten dan juga adik angkatan yang memberikan segala bentuk bantuan.
5. Kepada Bapak Mardiyo selaku kepala bagian pengendalian penduduk Kulon Progo yang telah bersedia menjadi objek penelitian ini.



## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah 'ala ni'matillah wassholatu wassalaamu 'ala rosuliillah la haula wa la quwwata illa billah.* Dari Allah semua berasal dan akan menuju kembali padaNya. Sejatinya akhir dari kehidupan pasti adalah kematian, tetapi bagaimana kita mempersiapkan amal perbuatan yang kelak akan kita bawa nanti. Tanpa cahaya hidup akan gelap atau sebaliknya tidak akan ada cahaya tanpa kegelapan, tanpa bantuan darinya manusia amatlah lemah. Atas petunjuk dan arahaNya penulis tidak akan bisa menyelesaikan skripsi dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat Penyuluhan Program BKKBN 2D dengan Teknik Motion Graphic”.

Maksud dan tujuan skripsi ini adalah untuk memenuhi syarat dari Universitas Amikom Yogyakarta untuk menyelesaikan program sarjana. Dalam pembuatan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai pihak yang telah membantu baik dari segi material dan spiritual. Atas segala bimbingan, dukungan dan bantuan yang secara langsung maupun tidak langsung yang telah diberikan. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al-Fattah, S.Kom, M.Kom selaku dosen pembimbing.

4. Seluruh dosen Jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta, terima kasih atas semua jasa Bapak dan Ibu Dosen.
5. Kedua Orang Tua, adik dan segenap keluarga yang telah memberikan dukungan baik moril atau materil dan juga do'anya
6. Sahabat-sahabat yang telah memberikan semangat, motivasi, dan membantu dalam pengerjaan skripsi ini.
7. Seluruh staf dan karyawan Universitas Amikom Yogyakarta yang banyak membantu kelancaran proses pengerjaan skripsi ini.
8. Bapak Mardiyo selaku kepala bidang bagian pengendalian penduduk Kulon Progo yang banyak membantu segala aktivitas penulisan skripsi ini.
9. Semua pihak yang telah membantu sampai terselesaikannya penyusunan skripsi ini. Semoga Allah SWT. Senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya pada penulis dan rekan-rekan semuanya.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena kesempurnaan hanyalah milik sang pencipta. Selain itu, penulis berharap bahwa skripsi ini dapat bermanfaat bagi sesama.

Yogyakarta, 25 Januari 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

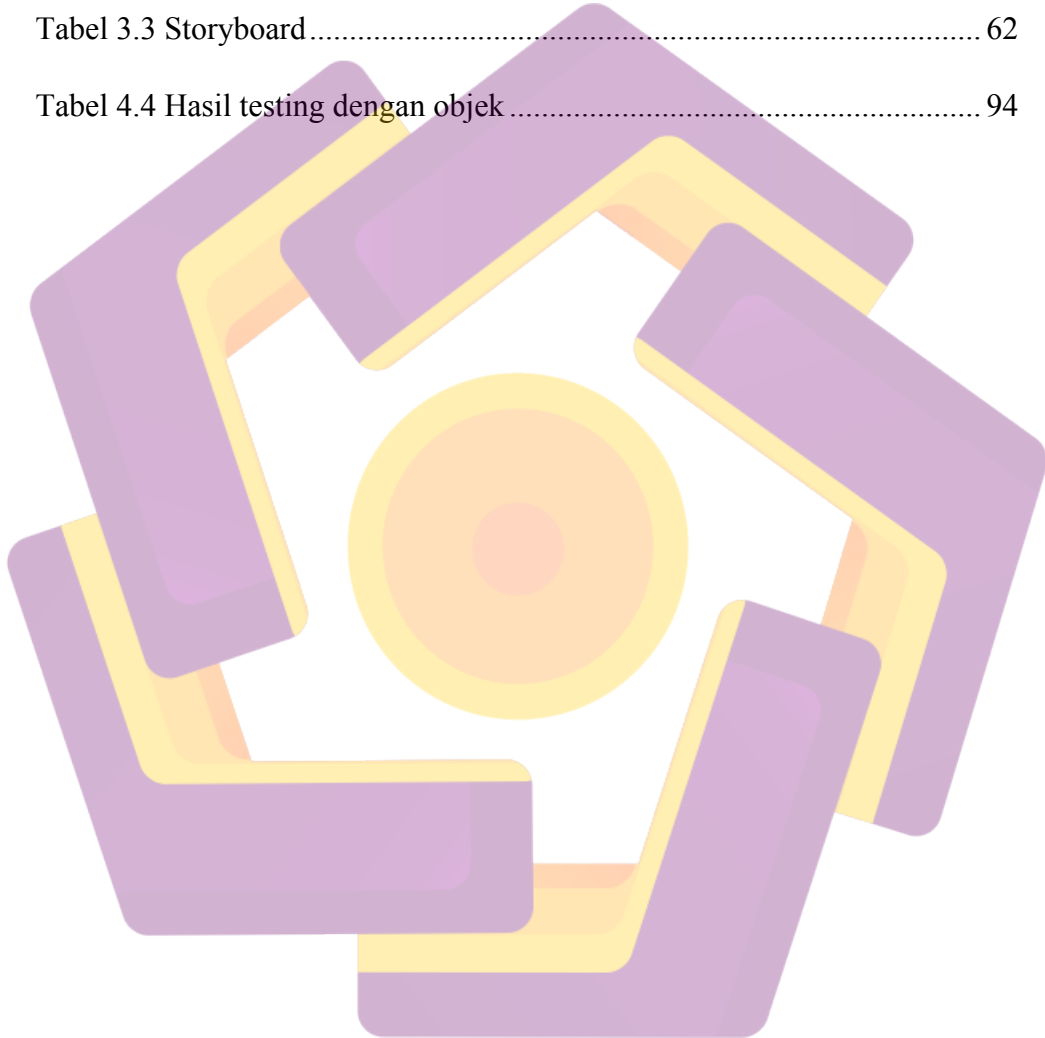
JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI .....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6.2 Metode Analisis .....	5
1.6.3 Metode Perancangan .....	5
1.6.4 Metode Pengembangan .....	5

1.6.5 Metode Testing.....	5
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>8</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	8
2.2 Pengenalan Multimedia.....	10
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	10
2.2.2 Unsur-Unsur Multimedia .....	10
2.3 Pengenalan Periklanan .....	12
2.3.1 Pengertian Periklanan.....	12
2.3.2 Iklan Layanan Masyarakat .....	12
2.3.3 Memproduksi Iklan .....	12
2.4 Animasi .....	14
2.4.1 Pengertian Animasi .....	14
2.4.2 Sejarah Animasi .....	16
2.4.3 Macam-macam Animasi .....	19
2.5 Motion Graphics .....	21
2.5.1 Pengertian Motion Graphics .....	21
2.5.2 Sejarah Motion Graphics.....	22
2.6 Konsep Dasar Video .....	22
2.7 Perangkat Lunak yang digunakan .....	24
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>26</b>
3.1 Tinjauan Umum Perusahaan .....	26
3.1.1 Latar Belakang .....	26
3.1.2 Visi Misi Perusahaan.....	34
3.1.3 Struktur Organisasi dan Wewenang Tugas.....	35
3.1.4 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan.....	54
3.1.5 Masalah yang Sedang Dihadapi .....	55
3.1.6 Usulan Pemecahan Masalah.....	56
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem .....	57

3.2.1	Kebutuhan Fungsional .....	57
3.2.2	Kebutuhan Non-Fungsional .....	58
3.3	Perancangan .....	58
3.3.1	Pembuatan Narasi.....	58
3.3.2	Formative Evaluation .....	62
3.3.3	Pembuatan Storyboard .....	62
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>70</b>
4.1	Produksi .....	70
4.1.1	Design .....	70
4.1.2	Coloring .....	71
4.1.3	Perekaman Narasi.....	71
4.1.4	Pembuatan Video pada After Effects.....	73
4.2	Pasca Produksi .....	90
4.2.1	Composting dan Editing.....	90
4.2.2	Rendering .....	92
4.3	Hasil Akhir Produksi.....	93
4.4	Pembahasan.....	94
4.5	Implementasi .....	96
4.6	Tanggapan.....	96
<b>BAB V</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>98</b>
5.1	Kesimpulan .....	98
5.2	Saran.....	99
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>100</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>102</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.3 Storyboard.....	62
Tabel 4.4 Hasil testing dengan objek.....	94



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1.3 Struktur organisasi dan wewenang tugas .....	35
Gambar 4.1.1 Pembuatan design character .....	70
Gambar 4.1.1 Design background.....	71
Gambar 4.1.2 Pemberian warna pada background.....	71
Gambar 4.1.3 Menghilangkan noise .....	72
Gambar 4.1.3 Hasil penyimpanan narasi .....	73
Gambar 4.1.4.1 Membuat project baru .....	74
Gambar 4.1.4.2 Import file asset.....	74
Gambar 4.1.4.3 Penganimasian scene 1 .....	75
Gambar 4.1.4.4 Penganimasian scene 2 .....	75
Gambar 4.1.4.5 Penganimasian scene 3 .....	76
Gambar 4.1.4.6 Penganimasian scene 4 .....	77
Gambar 4.1.4.7 Penganimasian scene 5 .....	77
Gambar 4.1.4.8 Penganimasian scene 6 .....	78
Gambar 4.1.4.9 Penganimasian scene 7 .....	78
Gambar 4.1.4.10 Penganimasian scene 8 .....	79
Gambar 4.1.4.11 Penganimasian scene 9 .....	80
Gambar 4.1.4.12 Penganimasian scene 10 .....	80

Gambar 4.1.4.13 Penganimasian scene 11 .....	81
Gambar 4.1.4.14 Penganimasian scene 12 .....	82
Gambar 4.1.4.15 Penganimasian scene 13 .....	82
Gambar 4.1.4.16 Penganimasian scene 14 .....	83
Gambar 4.1.4.17 Penganimasian scene 15 .....	83
Gambar 4.1.4.18 Penganimasian scene 16 .....	84
Gambar 4.1.4.19 Penganimasian scene 17 .....	85
Gambar 4.1.4.20 Penganimasian scene 18 .....	85
Gambar 4.1.4.21 Penganimasian scene 19 .....	86
Gambar 4.1.4.22 Penganimasian scene 20 .....	86
Gambar 4.1.4.23 Penganimasian scene 21 .....	87
Gambar 4.1.4.24 Penganimasian scene 22 .....	88
Gambar 4.1.4.25 Penganimasian scene 23 .....	88
Gambar 4.1.4.26 Penganimasian scene 24 .....	89
Gambar 4.1.4.27 Penganimasian scene 25 .....	90
Gambar 4.2.1.1 Membuat sequece baru .....	91
Gambar 4.2.1.2 Import file project .....	91
Gambar 4.2.1.3 Membuat composting .....	92
Gambar 4.2.2 Melakukan rendering .....	93
Gambar 4.3 Hasil akhir animasi .....	93
Gambar 4.5 Implementasi iklan kepada BKKBN .....	96



## INTISARI

Iklan layanan masyarakat merupakan wadah paling tepat untuk mengedukasi masyarakat. Kegiatan memberikan informasi tentang suatu program-program kegiatan melalui media massa baik *online* maupun *offline* terbukti lebih efektif. Hal tersebut dapat diketahui berdasarkan *prosentase* di masyarakat terutama di Indonesia yang gemar melihat atau mendengar suatu media massa sebagai hiburan sehari-hari. Tema yang diangkat oleh penulis adalah masalah kaitannya dengan remaja yang banyak memutuskan untuk menikah di usia dini. Terutama di Kabupaten Kulon Progo.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis sebagai Mahasiswa pada Universitas AMIKOM Yogyakarta akan melakukan penelitian di BKKBN Kulon Progo dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat Penyuluhan Program BKKBN 2D dengan teknik *motion graphics*” dengan harapan pemanfaatan teknologi informasi ini lebih optimal terutama dalam penyampaian pesan edukasi iklan layanan masyarakat yang penulis buat, sehingga dapat menarik perhatian para remaja.

Dalam pembuatan iklan layanan masyarakat menggunakan beberapa teknik, sehingga tercipta animasi yang maksimal. Hasil dari penelitian ini berupa animasi *motion graphics* yang digunakan oleh pihak BKKBN untuk melakukan penyuluhan program di kecamatan di Kulon Progo yang diagendakan setiap tahun. Video yang dibuat dengan teknik *motion graphics* merupakan video yang cocok untuk mengedukasi masyarakat.

**Kata Kunci : Animasi, BKKBN, Pernikahan Dini, Motion Graphics, Iklan Layanan Masyarakat**

## ABSTRACT

*Public service ads are the most appropriate place to educate the public. Activities provide information about a program of activities through mass media both online and offline proved more effective. It can be known based on the percentage in society, especially in Indonesia who likes to see or hear a mass media as entertainment daily. The theme raised by the author is a matter of relation to teenagers who many decide to get married at an early age. Especially in Kulon Progo Regency.*

*Based on the above description, the writer as a student at the University of AMIKOM Yogyakarta will conduct research in BKKBN Kulon Progo with the title "Design and Creation of Public Service Promotion Program BKKBN 2D with motion graphics techniques" with the hope of utilizing information technology is more optimal, especially in the delivery of educational messages public service ads that the authors created, so as to attract the attention of teenagers.*

*In making public service ads using several techniques, so as to create maximum animation. The result of this research is animation motion graphics used by BKKBN to do counseling program in subdistrict in Kulon Progo which is scheduled every year. Videos made with motion graphics techniques are suitable videos to educate the public.*

**Kata Kunci : Animation, BKKBN, Early-Age Marriage, Motion Graphics, Public Service Announcements**