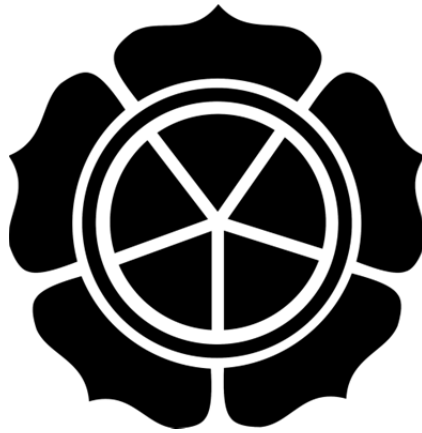


**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT “HEMAT AIR”
MENGUNAKAN TEKNIK 2D MOTION GRAPHIC
DI PERUSAHAAN DAERAH AIR MINUM
KABUPATEN KLATEN**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Pramudya Ari Wibawa

13.01.3194

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT “HEMAT AIR”
MENGUNAKAN TEKNIK 2D MOTION GRAPHIC
DI PERUSAHAAN DAERAH AIR MINUM
KABUPATEN KLATEN**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Pramudya Ari Wibawa

13.01.3194

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT "HEMAT AIR"
MENGUNAKAN TEKNIK 2D MOTION GRAPHIC
DI PERUSAHAAN DAERAH AIR MINUM
KABUPATEN KLATEN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Pramudya Ari Wibawa

13.01.3194

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 26 Mei 2016

Dosen Pembimbing

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom.
NIK. 190302215

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT "HEMAT AIR"
MENGUNAKAN TEKNIK 2D MOTION GRAPHIC
DI PERUSAHAAN DAERAH AIR MINUM
KABUPATEN KLATEN**

yang dipersiapkan yang disusun oleh

**Pramudya Ari Wibawa
13.01.3194**

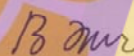
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Mei 2016

Susunan Dewan Penguji

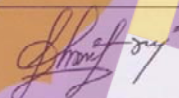
Nama Penguji

Tanda Tangan

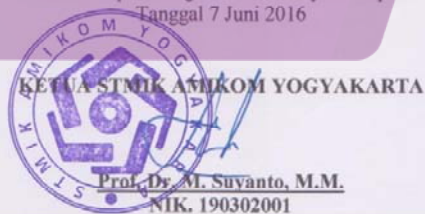
**Barka Satya, M.Kom.
NIK. 190302126**



**Dhani Ariatmanto, M.Kom.
NIK.190302197**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 7 Juni 2016



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam bentuk tugas akhir 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, 24 Mei 2016



Pramudya Ari Wibawa

NIM. 13.01.3194

MOTTO

“Love is a distraction, sorcery needs a total focus.”

– The Sorcerer’s Apprentice

“Ah, music. A magic beyond we do here.”

– Albus Dumbledore, Harry Potter and The Sorcerer’s Stone

“Well, it may escaped your notice, but life isn’t fair!”

– Severus Snape, Harry Potter and The Order of Phoenix

“Fred: ”You know George, I’ve always felt our futures lay outside the world of academic achievement.”

“George: “Fred, I’ve been thinking exactly the same thing.”

– Fred and George Weasley, Harry Potter and The Order of Phoenix

“Just because I don’t care doesn’t mean I don’t understand.”

– Homer Simpson, The Simpsons

“Yesterday is history, today is a gift, tomorrow is mistery.”

– Tomorrowland, Electronic Dance Music Festival

PERSEMBAHAN

Penulisan Tugas Akhir ini penulis persembahkan kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan segala kekuatan, berkat, penyertaan dan karunia-Nya.
2. Saya ingin berterima kasih kepada kedua orang tua saya serta saudara-saudara saya yang telah memberikan doa, motivasi, semangat sehingga saya mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
3. Dosen Pembimbing Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom. yang telah banyak memberikan bimbingan dengan sabar dan selalu memberikan saran dan juga motivasi agar kami cepat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Kepada PDAM Kab. Klaten penulis ucapkan terima kasih karena telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian.
5. Kepada teman-temanku kelas 13-D3TI-01 terima kasih untuk pengalaman bantuan dan pelajaran yang kalian berikan kepada penulis.
6. Kepada teman-teman genk “Genthong” atas ejekan, hinaan dan supportnya.
7. Kepada teman-teman KOMPA KOREM GKJ Ketandan atas segala supportnya.
8. Dan kepada semua pihak yang telah membantu dan support penulis dalam menyelesaikan penulisan dan pembuatan Tugas Akhir ini penulis ucapkan terimakasih.

Penulis,

Pramudya Ari Wibawa

KATA PENGANTAR

Dengan mengucap puji dan syukur kehadirat Tuhan yang Maha Esa, karena atas berkat dan penyertaanNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Maksud dan tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk memenuhi persyaratan kelulusan program studi Diploma III pada Jurusan Teknik Informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.

Penulis merasa bahwa menyusun Tugas Akhir ini masih menemui beberapa kesulitan dan hambatan, disamping itu juga menyadari bahwa penulisan laporan ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan, maka dari itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak.

Menyadari penyusunan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada:

- 1) Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- 2) Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng. sebagai Ketua Jurusan Teknik Informatika. Yang bersedia memberikan masukan kepada kami demi kelancaran Tugas Akhir ini.
- 3) Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah bersedia untuk meluangkan waktu untuk membimbing, memeriksa, serta memberikan petunjuk-petunjuk serta saran dalam penyusunan Tugas Akhir.
- 4) Kedua Orang Tua penulis atas doa restunya.
- 5) Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama kuliah.
- 6) PDAM Kab. Klaten yang telah memberikan ijin melakukan penelitian.
- 7) Teman-teman penulis semasa kuliah.

8) Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan tugas akhir ini masih banyak kekurangan yang harus dibenahi. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan Tugas Akhir ini. Namun penulis berharap tugas akhir ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 24 Mei 2016

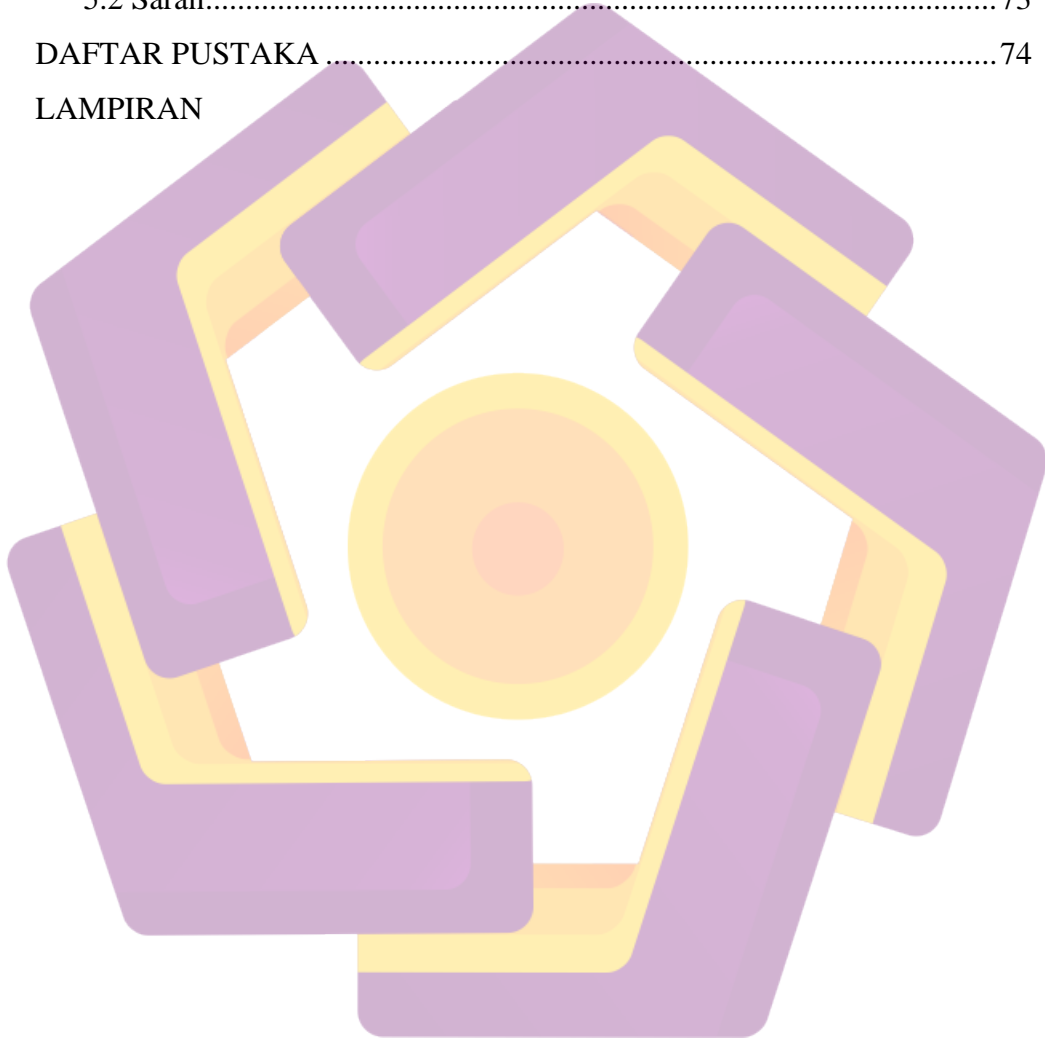
Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN 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.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.7 Sistematika Penelitian	4
BAB II. LANDASAN TEORI	5
2.1 Tinjauan Pustaka.....	5
2.2 Definisi Iklan.....	7
2.2.1 Pengertian Iklan	7
2.2.2 Sejarah Periklanan di Televisi.....	7
2.2.3 Tujuan Periklanan Televisi	8
2.3 Berbagai Jenis Iklan	10
2.3.1 Iklan Komersial dan Nonkomersial	10
2.3.2 Iklan <i>Corporate</i>	10

2.4 Definisi Iklan Layanan Masyarakat (ILM)	11
2.4.1 Pengertian ILM Menurut Agus S. Mdjadikara	11
2.4.2 Pengertian ILM Menurut Rhenald Kasali	11
2.5 Definisi Animasi	12
2.5.1 Pengertian Animasi	12
2.5.2 Prinsip Animasi	12
2.6 Definisi <i>Motion Graphic</i>	19
2.6.1 Pengertian <i>Motion Graphic</i>	19
2.6.2 Cakupan <i>Motion Graphic</i>	20
2.6.3 Sejarah <i>Motion Graphic</i>	20
2.7 Tahapan Pembuatan Iklan Animasi 2D	21
2.7.1 Tahap Pra-Produksi	21
2.7.2 Tahap Produksi	25
2.7.3 Tahap Pasca Produksi	28
BAB III. GAMBARAN UMUM	29
3.1 Tinjauan Umum Perusahaan	29
3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan	29
3.1.2 Struktur Organisasi Perusahaan	30
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem	31
3.2.1 Perangkat Keras	31
3.2.2 Perangkat Lunak	31
3.3 Tahap Pra-Produksi	32
3.3.1 Konsep	32
3.3.2 Naskah	32
3.3.3 <i>Storyboard</i>	33
BAB IV. PEMBAHASAN	37
4.1 Tahap Produksi	37
4.1.1 <i>Layout</i>	37
4.1.2 <i>Background</i>	44
4.1.3 Pewarnaan	44
4.1.4 <i>Motion Graphic</i>	47

4.2 Tahap Pasca Produksi	61
4.2.1 Pengeditan	61
4.2.2 Tahap Pencampuran Video dan Audio	66
BAB V. PENUTUP.....	72
5.1 Kesimpulan	72
5.2 Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Naskah.....	32
Tabel 3.2 <i>Storyboard</i>	33

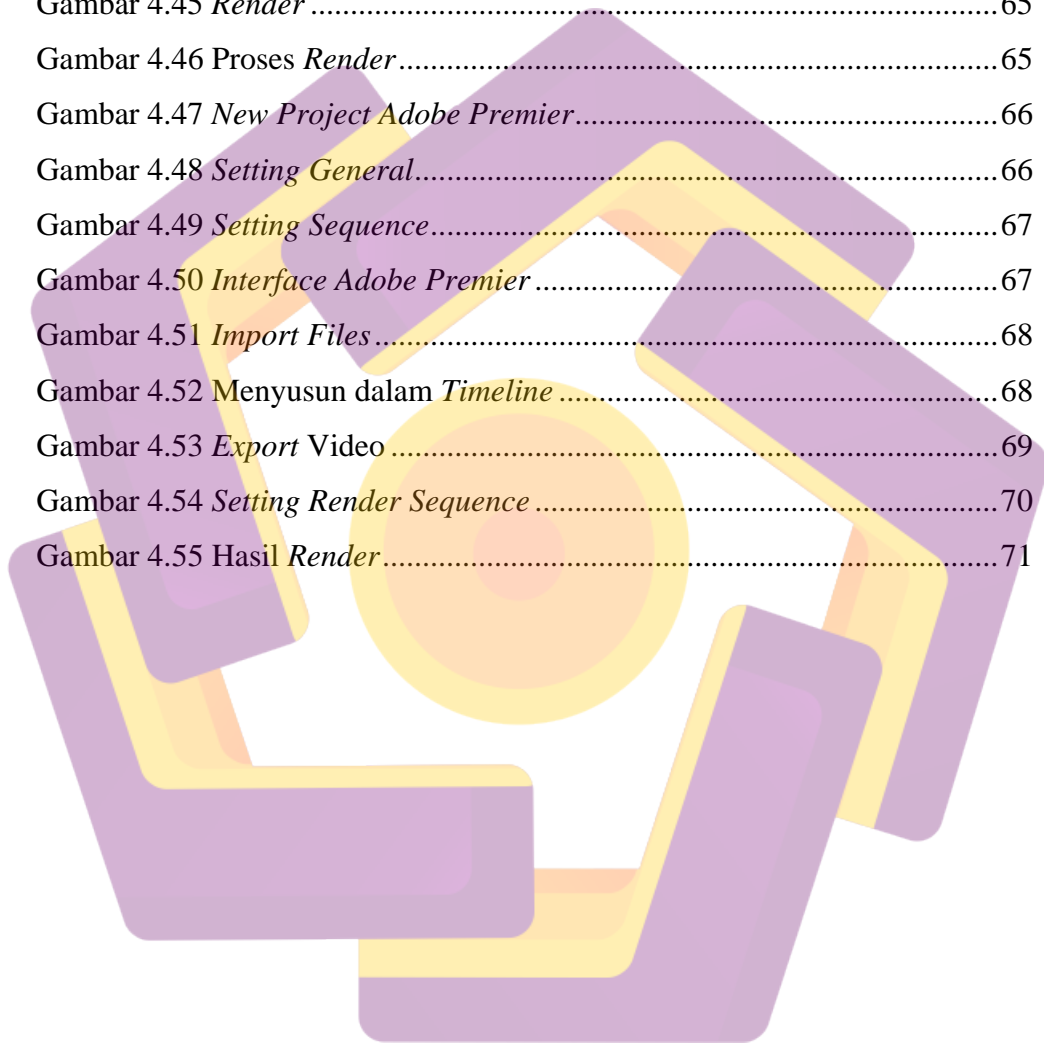


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash and Stretch</i>	12
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i>	13
Gambar 2.3 <i>Staging</i>	13
Gambar 2.4 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	14
Gambar 2.5 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	14
Gambar 2.6 <i>Slow In – Slow Out</i>	15
Gambar 2.7 <i>Arcs</i>	15
Gambar 2.8 <i>Secondary Action</i>	16
Gambar 2.9 <i>Timing</i>	16
Gambar 2.10 <i>Exageration</i>	17
Gambar 2.11 <i>Solid Drawing</i>	18
Gambar 2.12 <i>Appeal</i>	18
Gambar 2.13 Contoh Naskah	22
Gambar 2.14 Contoh Karakter Animasi 2D.....	23
Gambar 2.15 Contoh <i>Storyboard</i>	25
Gambar 2.16 Contoh <i>Layout</i>	26
Gambar 2.17 Contoh <i>Key Animation</i>	26
Gambar 2.18 Contoh <i>In Between</i>	27
Gambar 2.19 Contoh <i>Background</i>	27
Gambar 3.1 Sejarah Singkat Perusahaan	30
Gambar 3.2 Struktur Organisasi Perusahaan	30
Gambar 4.1 Pembuatan <i>File Baru</i>	37
Gambar 4.2 <i>Layout 1</i>	38
Gambar 4.3 <i>Rectangel Tool</i>	39
Gambar 4.4 <i>Pathfinder</i>	39
Gambar 4.5 <i>Layout 2</i>	40
Gambar 4.6 <i>Paintbrush Tool</i>	40
Gambar 4.7 <i>Layout 3</i>	41
Gambar 4.8 <i>Layout 4</i>	42

Gambar 4.9 <i>Trace</i> Logo AMIKOM.....	43
Gambar 4.10 <i>Background</i>	44
Gambar 4.11 Palet Warna Pastel.....	44
Gambar 4.12 Pewarnaan	45
Gambar 4.13 Pewarnaan <i>Fill</i>	45
Gambar 4.14 Pewarnaan <i>Stroke</i>	46
Gambar 4.15 <i>Composition</i> Baru.....	47
Gambar 4.16 <i>Import File</i>	48
Gambar 4.17 Pilih <i>File</i>	49
Gambar 4.18 Masukkan <i>File</i> Kedalam <i>Layer</i>	49
Gambar 4.19 Peletakan Posisi Objek.....	50
Gambar 4.20 Pemberian <i>Motion Graphic</i> pada Objek.....	50
Gambar 4.21 <i>Motion Graphic</i> Tulisan “Matikan Kran”	51
Gambar 4.22 Perubahan <i>Scale</i> 0%	51
Gambar 4.23 Perubahan <i>Scale</i> 100%	52
Gambar 4.24 <i>Motion Graphic Pop Up</i>	52
Gambar 4.25 <i>Block Key Frame</i>	52
Gambar 4.26 <i>Easy Ease</i>	53
Gambar 4.27 <i>Copy Motion Graphic Pop Up</i>	54
Gambar 4.28 Pemberian Animasi <i>Wiggle</i>	54
Gambar 4.29 Setting <i>Wiggle Rotation</i>	55
Gambar 4.30 <i>Copy Motion Graphic Wiggle</i>	56
Gambar 4.31 Pemberian Teks.....	56
Gambar 4.32 Mengatur Posisi Teks.....	57
Gambar 4.33 Memberi <i>Motion Graphic</i> pada Teks	57
Gambar 4.34 Pemberian <i>Ramp Up</i> pada Teks	58
Gambar 4.35 Merubah <i>Offset</i> dan <i>Position</i>	59
Gambar 4.36 Menjadikan <i>Composition</i> Sendiri.....	59
Gambar 4.37 <i>Setting Height</i> untuk <i>Composition</i> Teks	60
Gambar 4.38 Menempatkan <i>Composition</i> dengan <i>Layer</i>	60
Gambar 4.39 <i>Composition</i> Baru Pengeditan.....	61

Gambar 4.40 Menggabungkan Video	62
Gambar 4.41 Memasukan <i>Composition</i> kedalam Antrian <i>Render</i>	63
Gambar 4.42 Antrian <i>Render</i>	63
Gambar 4.43 <i>Stting Output Module</i>	64
Gambar 4.44 Mengubah Nama <i>File</i> dan Lokasi Penyimpanan	65
Gambar 4.45 <i>Render</i>	65
Gambar 4.46 Proses <i>Render</i>	65
Gambar 4.47 <i>New Project Adobe Premier</i>	66
Gambar 4.48 <i>Setting General</i>	66
Gambar 4.49 <i>Setting Sequence</i>	67
Gambar 4.50 <i>Interface Adobe Premier</i>	67
Gambar 4.51 <i>Import Files</i>	68
Gambar 4.52 Menyusun dalam <i>Timeline</i>	68
Gambar 4.53 <i>Export Video</i>	69
Gambar 4.54 <i>Setting Render Sequence</i>	70
Gambar 4.55 Hasil <i>Render</i>	71



INTISARI

PDAM (Perusahaan Daerah Air Minum) Kabupaten Klaten berdiri pada tahun 1977 dan mulai beroperasi pada tahun 1980 melalui APBN (DIP-DEP.PU) dibangun SPAB (Proyek Penanggulangan Darurat) Oleh Pemerintah Pusat dibuat program Pengembangan SPAB untuk 6 kota di Indonesia: Ambon, Pare-Pare, Jember, Klaten, Purwakarta, Tangerang. Masalah yang ada di PDAM Kab. Klaten ini adalah kebutuhan untuk memberikan informasi kepada masyarakat mengenai bagaimana cara menghemat air.

Air merupakan salah satu elemen paling penting bagi kelangsungan hidup makhluk hidup, tanpa adanya air maka makhluk hidup tidak akan bisa bertahan hidup, tumbuh-tumbuhan akan kering dan mati, hewan-hewan dan manusia akan mati.

Pada saat ini populasi manusia sudah mencapai kurang lebih 7,3 miliar jiwa dan akan terus bertambah seiring berjalannya waktu oleh karena itu kebutuhan manusia akan air juga akan bertambah, maka sudah seharusnya kita mulai untuk menghemat air, oleh karena itu penulis membuat tugas akhir ini sebagai media informasi untuk masyarakat mengenai bagaimana cara untuk menghemat air dengan menampilkan informasi yang sederhana dan lebih menarik yaitu dengan menggunakan teknik animasi 2 dimensi atau bisa juga disebut dengan animasi info-grafik.

Kata kunci: Animasi 2 dimensi, Iklan layanan masyarakat, multimedia

ABSTRACT

PDAM (Regional Water Company) Klaten Regency was established in 1977 and began operations in 1980 through the state (DIP - DEP.PU) SPAB was built (Emergency Response Project) by the Central Government made SPAB Development program for six cities in Indonesia : Ambon , Pare - Pare , Jember , Klaten , Purwakarta , Tangerang.Masalah in PDAM Kab . Klaten is the need to inform the public about how to save water.

Water is one of the most important elements for the survival of living creatures. The absence of water makes the living creatures will not be able to survive. Plants will dry up and die, animals and human beings also will die.

At this time, the human population has reached approximately 7.3 billion people and it will continue to grow from time to time. Human beings will need more water in the future. That is why we must begin to make the conservation of water. Therefore, the author makes this final assignment as the media to give information to the public that includes the information about how to save water by displaying the simple information but more attractive way by using 2-dimensional animation techniques or can be called as animated info-graphics.

Keywords: *two-dimensional animation, public service ads, multimedia*

