

**PEMBUATAN ANIMASI 2D IKLAN LAYANAN MASYARAKAT UNTUK  
BADAN LINGKUNGAN HIDUP KOTA YOGYAKARTA TENTANG  
MASALAH SAMPAH DI BANTARAN SUNGAI**

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh

**Goestyan Widiantera Putra**

**10.01.2738**

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PEMBUATAN ANIMASI 2D IKLAN LAYANAN MASYARAKAT UNTUK  
BADAN LINGKUNGAN HIDUP KOTA YOGYAKARTA TENTANG  
MASALAH SAMPAH DI BANTARAN SUNGAI**

**TUGAS AKHIR**

Untuk memenuhi sebagai persyaratan mencapai gelar Ahli Madya  
pada jenjang Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

**Goestyan Widiantera Putra**

**10.01.2738**

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN ANIMASI 2D IKLAN LAYANAN MASYARAKAT  
UNTUK BADAN LINGKUNGAN HIDUP KOTA  
YOGYAKARTA TENTANG MASALAH  
SAMPAH DI BANTARAN SUNGAI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Goestyan Widiantara Putra**

**10.01.2738**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 28 Oktober 2015

**Dosen Pembimbing,**

**Agus Purwanto, M.Kom**

**NIK. 190302229**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN ANIMASI 2D IKLAN LAYANAN MASYARAKAT  
UNTUK BADAN LINGKUNGAN HIDUP KOTA  
YOGYAKARTA TENTANG MASALAH  
SAMPAH DI BANTARAN SUNGAI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Goestyan Widiantara Putra**  
**10.01.2738**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 31 Agustus 2016

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

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

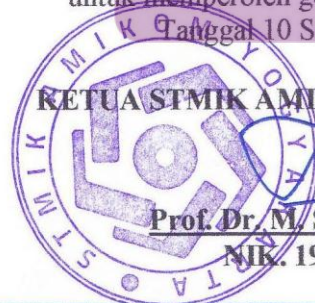
**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 10 September 2016

**RETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
**NIK. 190302001**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 10 September 2016



Goestyan Widiantera Putra

NIM. 10.01.2738

## MOTTO

*“Man Jadda Wajada”*

*“siapa bersungguh-sungguh pasti berhasil”*

*“Man Shabara Zhafira”*

*“siapa yang bersabar pasti beruntung”*

*“Man Sara Ala Darbi Washala”*

*“siapa menapaki jalan-Nya akan sampai ke tujuan”*





## PERSEMBAHAN

Penulis mempersembahkan tugas akhir ini kepada :

1. Allah SWT yang telah membimbing dan melimpahkan Rahmat-Nya.
2. Rasulullah SAW yang telah memberi pencerahan sehingga islam sampai dengan ke zaman yang telah beralih dari kebodohan ke jalan terang dan berilmu.
3. Bapak Agus Supriyanto Ganefo Putro dan Ibu Esti Munarti selaku kedua orangtua saya yang telah merawat dan membesarkan saya serta telah membiayai dan memberikan berbagai fasilitas agar kegiatan perkuliahan berjalan dengan baik.
4. Saudari Fitria Paramitha Sari selaku kakak kandung dan Anton Nur Cahyadi selaku kakak ipar saya yang telah membimbing saya dan memberi semangat.
5. Keluarga besar AMIKOM MUSIC ORGANIZATION ( AMO ) yang telah memberi ilmu dan pengalaman serta menjadi keluarga di kampus AMIKOM.
6. Bapak Agus Purwanto selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberikan arahan dan bimbingan dalam proses pembuatan tugas akhir
7. Yunindrias Fathona Rachma Dewi yang selalu memberikan semangat.
8. Semua pihak yang telah terlibat baik langsung ataupun tidak langsung dalam proses penyusunan tugas akhir ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

## KATA PENGHANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala limpahan berkat dan Rahmat-Nya, sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan penyusunan tugas akhir ini.

Tugas akhir dengan judul “Pembuatan Animasi 2D Iklan Layanan Masyarakat Untuk Badan Lingkungan Hidup Kota Yogyakarta Tentang Masalah Sampah Di Bantaran Sungai” ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Ahli Madya pada jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa selesainya penulisan tugas akhir ini karena bantuan banyak pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan dalam pelaksanaan tugas akhir ini.
3. Bapak, Ibu dosen dan seluruh staf dan pegawai di Jurusan Teknik Informatika yang telah membimbing dan menjadi bagian pembelajaran diri selama studi.
4. Ayah dan Ibunda tercinta yang selalu memberikan dorongan moril maupun materil selama studi dan penyelesaian tugas akhir ini.
5. Serta semua pihak yang telah membantu dan bekerjasama dalam pelaksanaan tugas akhir ini.



Penulis menyadari masih begitu banyak kekurangan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini. Untuk itu, kritik dan saran adalah sesuatu yang sangat kami harapkan demi kemajuan bersama dan peningkatan ilmu pengetahuan di Indonesia.



Yogyakarta, 09 September 2016

Penulis

## DAFTAR ISI

|                              |       |
|------------------------------|-------|
| COVER .....                  | I     |
| JUDUL .....                  | II    |
| PERSETUJUAN .....            | III   |
| PENGESAHAN .....             | IV    |
| PERNYATAAN .....             | V     |
| MOTTO .....                  | VI    |
| PERSEMBAHAN .....            | VII   |
| KATA PENGANTAR .....         | VIII  |
| DAFTAR ISI .....             | X     |
| DAFTAR GAMBAR .....          | XVI   |
| DAFTAR TABEL .....           | XVIII |
| INTISARI .....               | XIX   |
| <i>ABSTRACT</i> .....        | XX    |
| BAB I .....                  | 1     |
| 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 ..... | 4     |
| 1.5.1 Bagi Mahasiswa .....   | 4     |
| 1.5.2 Bagi Masyarakat .....  | 4     |

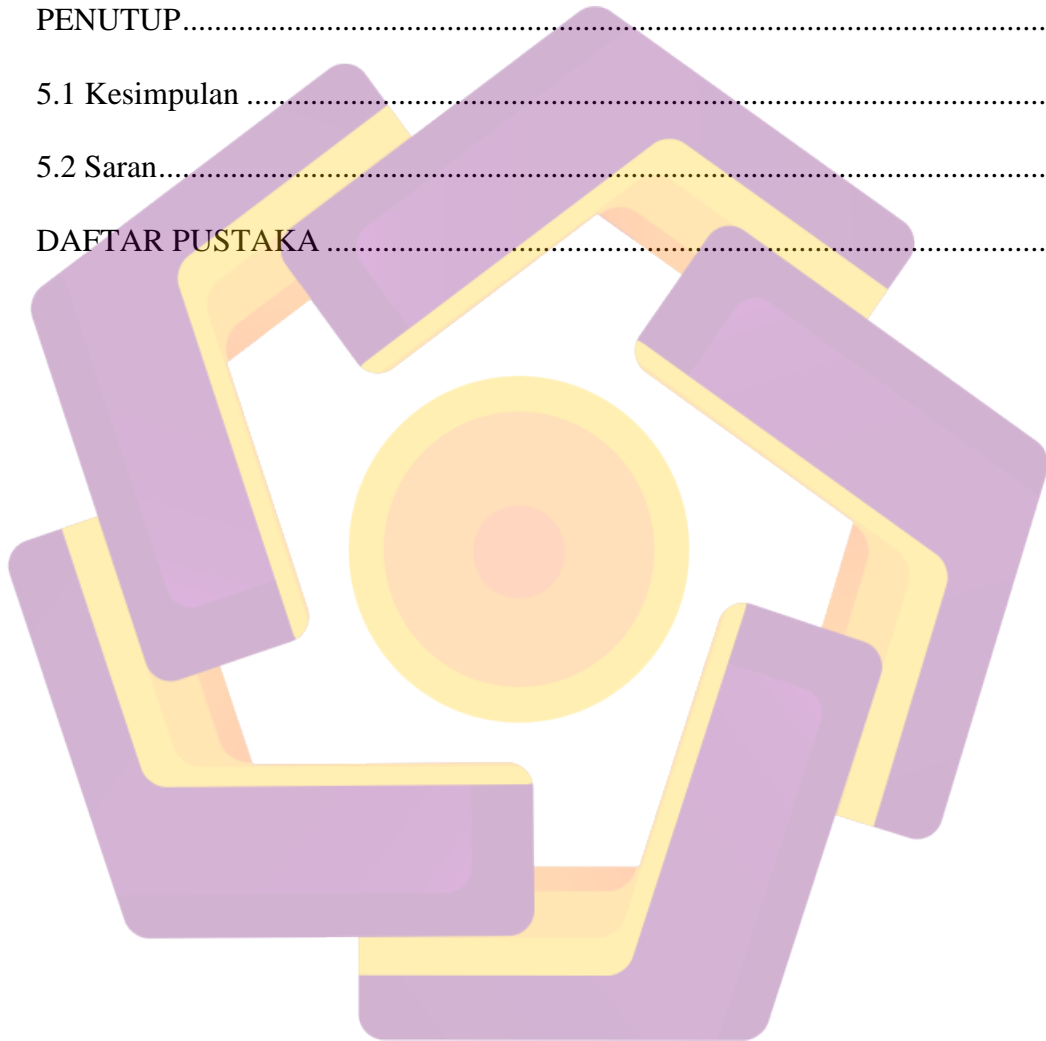
|   |    |
|---|----|
| 1.5.3 Bagi Pemerintah .....                     | 4  |
| 1.6 Sistematika Penulisan .....                 | 5  |
| BAB II.....                                     | 6  |
| LANDASAN TEORI.....                             | 6  |
| 2.1 Konsep Dasar Multimedia.....                | 6  |
| 2.1.1 Sejarah Multimedia .....                  | 6  |
| 2.1.2 Pengertian Multimedia .....               | 7  |
| 2.1.3 Objek – Objek Multimedia.....             | 8  |
| 2.2 Konsep Dasar Animasi.....                   | 10 |
| 2.2.1 Definisi Animasi.....                     | 10 |
| 2.2.2 Sejarah Animasi .....                     | 11 |
| 2.2.3 Prinsip Animasi.....                      | 13 |
| 2.3 Konsep Dasar Periklanan .....               | 19 |
| 2.3.1 Sejarah Periklanan.....                   | 19 |
| 2.3.2 Pengertian Iklan.....                     | 20 |
| 2.3.3 Jenis Iklan.....                          | 21 |
| 2.3.3.1 <i>Comercial Advertising</i> .....      | 21 |
| 2.3.3.2 <i>Corporate Advertising</i> .....      | 21 |
| 2.3.3.3 <i>Public Service Advertising</i> ..... | 22 |
| 2.4 Produksi Iklan .....                        | 22 |
| 2.4.1 Tahap Pra Produksi .....                  | 22 |
| 2.4.2 Tahap Produksi.....                       | 24 |
| 2.4.3 Tahap Pasca Produksi.....                 | 27 |

|  |           |
|--|-----------|
| 2.5 Landasan Teori Sampah.....                                       | 28        |
| 2.5.1 Pengertian Sampah .....  | 28        |
| 2.5.2 Jenis Dan Karakteristik Sampah.....                            | 29        |
| 2.5.2.1 Jenis Sampah .....   | 29        |
| 2.5.2.2 Karakteristik Sampah .....                                   | 30        |
| 2.5.3 Sumber Sumber Sampah .....                                     | 31        |
| 2.5.4 Dampak Sampah.....   | 33        |
| 2.5.4.1 Dampak Terhadap Kesehatan .....                              | 33        |
| 2.5.4.2 Dampak Terhadap Lingkungan .....                             | 34        |
| 2.5.4.3 Dampak Terhadap Keadaan Sosial dan Ekonomi .....             | 34        |
| 2.5.5 Hubungan Pengelolaan Sampah Terhadap Masyarakat dan Lingkungan | 34        |
| 2.5.5.1 Pengaruh Positif .....                                       | 35        |
| 2.5.5.2 Pengaruh Negatif.....  | 35        |
| <b>BAB III .....</b>   | <b>37</b> |
| <b>GAMBARAN UMUM .....</b>   | <b>37</b> |
| 3.1 Sejarah Pembentukan Organisasi .....                             | 37        |
| 3.1.1 DPU ( Dinas Pekerjaan Umum ) .....                             | 37        |
| 3.1.2 DKP ( Dinas Kebersihan dan Pertamanan ) .....                  | 37        |
| 3.1.3 DKKP ( Dinas Kebersihan, Keindahan dan Pemakaman ) .....       | 37        |
| 3.1.4 DLH ( Dinas Lingkungan Hidup ) .....                           | 38        |
| 3.1.5 BLH (Badan Linnngkuuungan Hidup ).....                         | 38        |
| 3.2 Visi dan Misi.....   | 39        |
| 3.2.1 Visi .....   | 39        |

|   |    |
|---|----|
| 3.2.2 Misi.....   | 39 |
| 3.3 Sasaran dan Kebijakan .....   | 40 |
| 3.3.1 Sasaran.....  | 40 |
| 3.3.2 Kebijakan.....  | 40 |
| 3.4 Program Program BLH Kota Yogyakarta.....  | 41 |
| 3.4.1 Program Pengendalian Pencemaran dan Perusakan Lingkungan Hidup..  | 41 |
| 3.4.2 Program Perlindungan dan Konservasi Sumber Daya Alam .....  | 42 |
| 3.4.3 Program Rehabilitasi dan Pemulihan Cadangan Sumber Daya Alam .....  | 42 |
| 3.4.4 Program Peningkatan Pengendalian Polusi .....   | 42 |
| 3.4.5 Program Peningkatan Kualitas dan Akses Informasi SDA dan<br>Lingkungan Hidup .....                          | 42 |
| 3.4.6 Program Pengelolaan Ruang Terbuka Hijau .....   | 43 |
| 3.4.7 Program Peningkatan Kapasitas SD Aparatur.....  | 43 |
| 3.5 Struktur dan Fungsi Organisasi BLH Kota Yogyakarta .....  | 43 |
| 3.6 Badan Badan BLH Kota Yogyakarta.....  | 44 |
| 3.6.1 Pengawasan dan Pemulihan Lingkungan Hidup .....   | 44 |
| 3.6.1.1 Kegiatan Kegiatan Yang Dilaksanakan Oleh Sub Bidang<br>Pengawasan dan Pengendalian Lingkungan Hidup ..... | 44 |
| 3.6.1.2 Kegiatan Kegiatan Yang Dilaksanakan Oleh Sub Bidang<br>Pemulihan Lingkungan Hidup.....                    | 45 |
| 3.6.2 Pengembangan Kapasitas Lingkungan Hidup.....  | 45 |
| 3.6.2.1 Kegiatan Yang Dilaksanakan Sub Bidang Daur Ulang Sampah....   | 46 |

|   |    |
|---|----|
| 3.6.2.2 Kegiatan Yang Dilakukan Sub Bidang Pengembangan Sumber<br>Daya Lingkungan Hidup ..... | 46 |
| 3.6.3 Pengelolaan Kebersihan Kota .....   | 47 |
| 3.6.4 Pengelolaan Keindahan Kota, Taman dan Perindang Jalan .....                             | 48 |
| 3.6.4.1 Kegiatan Yang Dilaksanakan .....  | 48 |
| BAB IV .....  | 49 |
| PEMBAHASAN .....  | 49 |
| 4.1 Pra Produksi .....  | 49 |
| 4.1.1 Merancang Konsep .....  | 49 |
| 4.1.2 Menulis Naskah .....  | 49 |
| 4.1.3 Merancang Storyboard .....  | 50 |
| 4.2 Produksi .....  | 54 |
| 4.2.1 Membuat Gambar Karakter .....   | 54 |
| 4.2.2 Scanning .....  | 54 |
| 4.2.3 Penebalan Garis .....   | 54 |
| 4.2.4 Pewarnaan .....   | 55 |
| 4.2.5 Membuat Properti .....  | 56 |
| 4.2.6 Menganimasikan Objek .....  | 57 |
| 4.2.6.1 Menganimasikan Pergerakan Karakter .....  | 57 |
| 4.2.6.2 Menganimasikan Gelembung .....  | 59 |
| 4.2.6.3 Membuat <i>Zoom In</i> dan <i>Zoom Out</i> .....                                      | 60 |
| 4.2.7 Editing Sound .....   | 61 |
| 4.3 Pasca Produksi .....  | 62 |

|                              |    |
|------------------------------|----|
| 4.3.1 Compositing Video..... | 62 |
| 4.3.2 Editing .....          | 63 |
| 4.3.3 Render Video.....      | 64 |
| BAB V.....                   | 65 |
| PENUTUP.....                 | 65 |
| 5.1 Kesimpulan .....         | 65 |
| 5.2 Saran.....               | 66 |
| DAFTAR PUSTAKA .....         | 67 |





## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 2.1 Squash and Strech .....                      | 13 |
| Gambar 2.2 Anticipation .....                           | 13 |
| Gambar 2.3 Staging .....                                | 14 |
| Gambar 2.4 Straight Ahead Action and Pose tu Pose ..... | 14 |
| Gambar 2.5 Follow Through and Overlapping Action .....  | 15 |
| Gambar 2.6 Slow In and Slow Out .....                   | 15 |
| Gambar 2.7 Arcs .....                                   | 16 |
| Gambar 2.8 Secondary Action .....                       | 16 |
| Gambar 2.9 Timming .....                                | 17 |
| Gambar 2.10 Exaggeration .....                          | 17 |
| Gambar 2.11 Solid Drawing .....                         | 18 |
| Gambar 2.12 Appeal .....                                | 18 |
| Gambar 2.13 Character Development .....                 | 23 |
| Gambar 2.14 Storyboard .....                            | 24 |
| Gambar 2.15 Drawing .....                               | 25 |
| Gambar 2.16 Coloring .....                              | 26 |
| Gambar 2.17 LipSync .....                               | 26 |
| Gambar 2.18 Compositing .....                           | 27 |
| Gambar 2.19 Rendering .....                             | 28 |
| Gambar 3.1 Struktur dan Fungsi Organisasi .....         | 43 |
| Gambar 4.1 Karakter .....                               | 54 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 4.2 Penebalan Garis.....          | 55 |
| Gambar 4.3 Pewarnaan .....               | 55 |
| Gambar 4.4 Membuat Properti.....         | 56 |
| Gambar 4.5 Membuat Properti Gedung ..... | 56 |
| Gambar 4.6 Membuat Properti Gedung ..... | 57 |
| Gambar 4.7 Membuat Properti Gedung ..... | 57 |
| Gambar 4.8 Menganimasikan Objek .....    | 58 |
| Gambar 4.9 Menganimasikan Objek .....    | 58 |
| Gambar 4.10 Membuat Gelembung .....      | 59 |
| Gambar 4.11 Membuat Gelembung .....      | 59 |
| Gambar 4.12 Membuat Gelembung .....      | 59 |
| Gambar 4.13 Zoom In / Zoom Out .....     | 60 |
| Gambar 4.14 Zoom In / Zoom Out .....     | 60 |
| Gambar 4.15 Editing Sound .....          | 61 |
| Gambar 4.16 Compositing Video .....      | 62 |
| Gambar 4.17 Editing Video .....          | 63 |
| Gambar 4.18 Editing Sound .....          | 63 |
| Gambar 4.19 Rendering .....              | 64 |

## DAFTAR TABEL

|                            |    |
|----------------------------|----|
| Tabel 4.1 Storyboard ..... | 50 |
|----------------------------|----|



## INTISARI

Selain sebagai media hiburan animasi juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan iklan yang bisa membuat masyarakat yang melihatnya menjadi tertarik. Iklan animasi salah satu cara efektif untuk menarik minat masyarakat yang melihat. Animasi iklan layanan masyarakat belum terlalu populer karena masih sedikit iklan layanan masyarakat yang menggunakan animasi dengan ini penulis akan membuat “Pembuatan Animasi 2D iklan layanan masyarakat untuk badan lingkungan hidup kota yogyakarta tentang masalah sampah di bantaran sungai”.

Dalam animasi 2D ini mengandung unsur sindiran terhadap perilaku masyarakat yang masih menggunakan sungai sebagai tempat pembuangan sampah mereka. Dalam iklan ini juga di muat akibat dan cara penanggulangannya.

Kata Kunci : 2D, Iklan, Sungai, Sampah

## ABSTRACT

*Besides as animation entertainment media can also be used as a learning media and advertising can make people who see them interested . Animated ads are one effective way to attract people who see . Animated public service announcements have not been too popular because little public service ads that use animation by writer will create a " Making 2D animation public service announcements for the environmental agency the city of Yogyakarta on the problem of garbage along the river " .*

*In this 2D animation contains elements of satire on the behavior of people who still use the river as a garbage dump them . In this ad also loaded effects and ways to overcome them .*

*Keywords : 2D, Advertising, River, Garbage*