

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
“ONE DAY ONE THOUSAND” DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHICS PADA LASKAR SEDEKAH
YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Ibrahim Abdurrahman

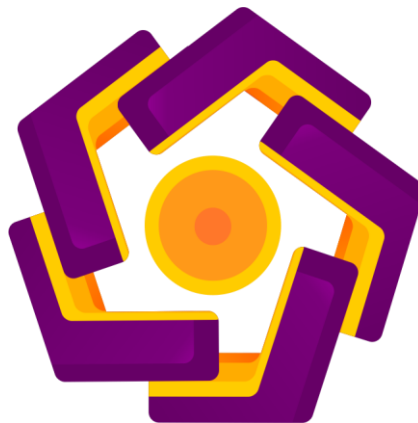
12.11.6384

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
“ONE DAY ONE THOUSAND” DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHICS PADA LASKAR SEDEKAH
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Ibrahim Abdurrahman

12.11.6384

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
“ONE DAY ONE THOUSAND” DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHICS PADA LASKAR SEDEKAH
YOGYAKARTA**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ibrahim Abdurrahman

12.11.6384

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 Oktober 2015

Dosen Pembimbing,


Heri Sismoro, M.Kom.

NIK. 190302057

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
“ONE DAY ONE THOUSAND” DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHICS PADA LASKAR SEDEKAH
YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ibrahim Abdurrahman

12.11.6384

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Agustus 2016

Susunan Dewan Penguji

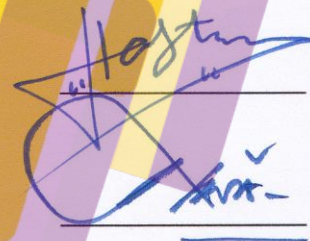
Nama Penguji

Nila Feby Puspitasari, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302161

Hastari Utama, M.Cs
NIK. 190302230


Heri Sismoro, M.Kom
NIK. 190302057

Tanda Tangan



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

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA


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

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 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



Ibrahim Abdurrahman

NIM. 12.11.6384

MOTTO

“Hanya dirimu yang dapat mewujudkan mimpimu”

“Jika tidak bisa menjadi obat, maka jadilah racun.
jika tidak, maka kau hanyalah air biasa”



PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

1. Ibu dan Bapak tercinta, yang tidak pernah lelah mendoakan dan memperjuangkan ku hingga saat ini.
2. Adik-adik tersayang, yang selalu bisa membuat tertawa dimanapun dan kapanpun kita bersama.
3. Teman teman ku, Azis dan Ari yang selalu memotivasi penulis untuk segera menyelesaikan skripsi.
4. Teman teman seperjuangan Guntur, Lukman, Ayas, dan Handi yang telah menjadi teman yang selalu ada disaat suka maupun duka.
5. Seluruh teman Meja Hijau, yang telah memberikan tempat bernaung dan bercerita.
6. Kepada semua teman-teman 12 S1-TI-10 angkatan 2012 yang telah berjuang bersama-sama dan menjadi teman yang baik. selama perkuliahan.
7. Seluruh anggota Laskar Sedekah Yogyakarta yang telah membantu dalam pengerjaan skripsi.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil Alamin, Puja dan Puji sukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT “ONE DAY ONE THOUSAND” DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHICS PADA LASKAR SEDEKAH YOGYAKARTA” sesuai dengan harapan.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T selaku ketua Jurusan Teknik Informatika
3. Bapak Heri Sismoro, M.Kom, selaku dosen pembimbing telah banyak memberikan bantuan bagi penulis dalam pembuatan skripsi
4. Bapak Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memeberikan ilmu dan kemudahan-kemudahan selama menuntut ilmu.
5. Semua teman-teman kelas tercinta 12-S1-TI-10 yang telah memberi warna dan keceriaan selama proses perkuliahan.

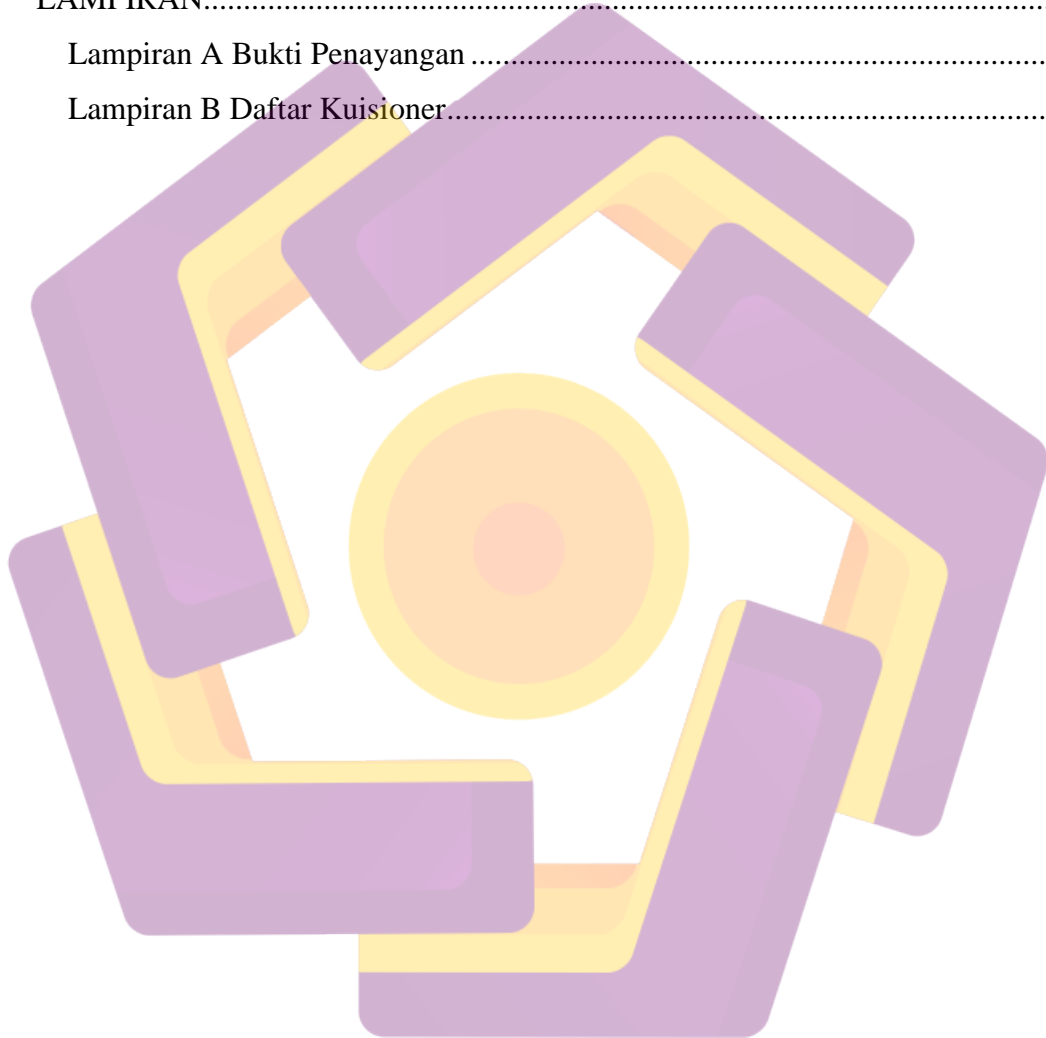
DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumsan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.1 Metode Perancangan dan Pengembangan.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Definisi Multimedia.....	7
2.3 Elemen Multimedia.....	7
2.3.1 Teks.....	8
2.3.2 Unsur Gambar.....	8
2.3.3 Animasi.....	9

2.3.4	Suara.....	9
2.3.5	Video.....	9
2.4	Macam-macam Animasi.....	9
2.4.1	Animasi Sel (<i>Cell Animation</i>).....	10
2.4.2	Animasi <i>Frame</i> (<i>FrameAnimation</i>).....	10
2.4.3	Animasi <i>Sprite</i> (<i>Sprite Animation</i>).....	10
2.4.4	Animasi Lintasan (<i>Path Animation</i>).....	11
2.4.5	Animasi <i>Spline</i>	11
2.4.6	Animasi Vektor (<i>Vector Animation</i>).....	11
2.4.7	Animasi Karakter (<i>Character Animation</i>).....	11
2.4.8	<i>Computational Animation</i>	12
2.4.9	<i>Morphing</i>	12
2.5	Definisi Desain Grafis.....	12
2.6	Definisi <i>Motion Graphics</i>	14
2.7	Karakteristik <i>Motion Graphics</i>	16
2.8	Konsep Dasar Iklan.....	16
2.8.1	Sejarah Periklanan di Televisi.....	16
2.8.2	Tujuan Periklanan Televisi.....	17
2.9	Strategi Memproduksi Iklan Televisi.....	19
2.9.1	Tahap Pra Produksi.....	19
2.9.2	Tahap Produksi.....	19
2.9.3	Tahap Pasca Produksi.....	19
2.10	Pengolahan Data Kuisisioner.....	20
2.10.1	Skala <i>Likert</i>	20
2.10.2	Rumusan Persentase.....	21
2.11	Perangkat Yang Digunakan.....	22
2.11.1	Adobe Premiere.....	22
2.11.2	Adobe After Effect.....	23
2.11.3	Adobe Illustrator.....	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		24
3.1	Tinjauan Umum Perusahaan.....	24

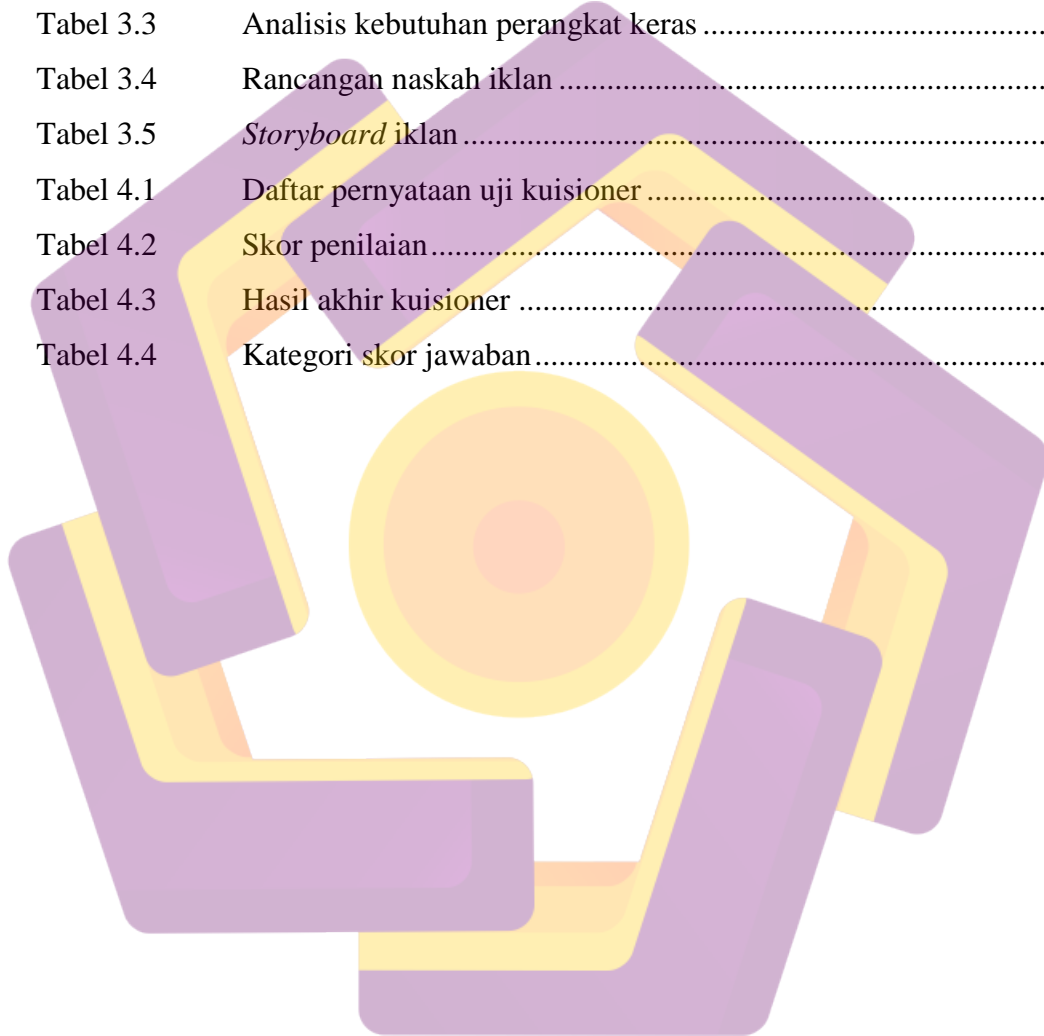
3.1.1	Profil Perusahaan Laskar Sedekah	24
3.1.2	Visi dan Misi Laskar Sedekah	24
3.1.3	Struktur Organisasi Laskar Sedekah	25
3.2	Analisis SWOT	26
3.2.1	Analisis <i>Strenght</i> (Kekuatan)	26
3.2.2	Analisis <i>Weakness</i> (Kelemahan)	26
3.2.3	Analisis <i>Opportunities</i> (Peluang)	26
3.2.4	Analisis <i>Threats</i> (Ancaman)	27
3.2.5	Tabel Analisis SWOT	27
3.3.	Analisis Kebutuhan Fungsional Video Promosi	28
3.4	Analisis Kebutuhan Non Fungsional Video Promosi	28
3.4.1	Kebutuhan Informasi	28
3.4.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	28
3.4.3	Kebutuhan Perangkat Keras	29
3.4.4	<i>Brainware</i> (Sumber Daya Manusia)	30
3.5	Pra Produksi	30
3.5.1	Ide Iklan	31
3.5.2	Tema Iklan	31
3.5.3	Rancangan Naskah	31
3.5.4	<i>Storyboard</i>	33
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		37
4.1	Produksi	37
4.1.1	Pembuatan Objek 2D	37
4.1.2	Proses Pemilihan Musik	40
4.1.3	Animating	41
4.1.4	Penambahan Teks	49
4.2	Pasca Produksi	50
4.2.1	Compositing	50
4.2.2	Proses Rendering	52
4.3	Uji kuisisioner	53
4.3.1	Pembahasan	55

4.4	Publishing	61
BAB V PENUTUP.....		62
5.1	Kesimpulan	62
5.2	Saran	63
DAFTAR PUSTAKA		64
LAMPIRAN.....		1
Lampiran A Bukti Penayangan		1
Lampiran B Daftar Kuisisioner.....		3



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kategori skor jawaban.....	21
Tabel 3.1	Tabel analisis SWOT.....	27
Tabel 3.2	Analisis kebutuhan perangkat lunak.....	29
Tabel 3.3	Analisis kebutuhan perangkat keras	29
Tabel 3.4	Rancangan naskah iklan	31
Tabel 3.5	<i>Storyboard</i> iklan	33
Tabel 4.1	Daftar pernyataan uji kuisisioner	53
Tabel 4.2	Skor penilaian.....	54
Tabel 4.3	Hasil akhir kuisisioner	55
Tabel 4.4	Kategori skor jawaban.....	56



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Elemen-elemen Multimedia	8
Gambar 2.2	Adobe Premiere Pro CC <i>interface</i>	22
Gambar 2.3	Adobe After Effect CC <i>interface</i>	23
Gambar 3.1	Struktur organisasi.....	25
Gambar 3.2	Proses Pra Produksi	30
Gambar 4.1	Pengaturan komposisi <i>artboard</i>	38
Gambar 4.2	Contoh gambar objek 2D pada salah satu scene	38
Gambar 4.3	Contoh gambar objek 2D pada salah satu scene	39
Gambar 4.4	Layer sebelum pemisahan layer	39
Gambar 4.5	layer setelah pemisahan layer	40
Gambar 4.6	Pemilihan lagu dengan suasana <i>happy</i>	41
Gambar 4.7	Pengaturan komposisi pada After Effect.....	41
Gambar 4.8	Proses <i>import</i> objek 2D	42
Gambar 4.9	Layer After Effect setelah <i>import</i>	43
Gambar 4.10	Contoh gambar setelah <i>scale</i> aktif.....	44
Gambar 4.11	Sebelum merubah <i>scale</i>	44
Gambar 4.12	Sesudah merubah <i>scale</i>	45
Gambar 4.13	Setelah dilakukan efek <i>scale</i>	45
Gambar 4.14	Gambar uang sebelum <i>masking</i>	46
Gambar 4.15	Gambar uang setelah <i>masking</i>	46
Gambar 4.16	<i>Keyframe</i> sebelum diberi efek <i>Easy Ease</i>	47
Gambar 4.17	<i>Keyframe</i> setelah diberi efek <i>Easy Ease</i>	47
Gambar 4.16	Grafik sebelum proses edit	48
Gambar 4.18	Grafik setelah proses edit	48
Gambar 4.19	Teks di animasikan dengan <i>opacity</i> dan <i>position</i>	49
Gambar 4.20	Proses <i>setting sequence</i>	50
Gambar 4.21	Proses <i>import</i> After Effect Project	51
Gambar 4.22	Proses import musik	51
Gambar 4.23	Proses Export Setting	52

INTISARI

“One Day One Hundred” adalah sebuah program dari Laskar Sedekah untuk menyisihkan sedikitnya Rp.1000 dalam sehari untuk di berikan kepada yang membutuhkan bantuan.

Motion Graphics adalah grafis yang menggunakan teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak atau rotasi dan dapat dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam proyek multimedia. Pembuatan *Motion Graphics* pada iklan layanan masyarakat ini menggunakan software Adobe After Effects untuk membuat dan mengedit video sehingga tidak menggunakan *Live Shoot* untuk mengambil gambar dengan kamera.

Tujuan dari penelitian ini adalah bagaimana merancang dan membuat iklan layanan masyarakat sebagai media untuk memperkenalkan produk “One Day One Thousand”. Teknik yang digunakan dalam pembuatan iklan layanan masyarakat ini adalah *Motion Graphics*.

Kata Kunci: Iklan Layanan Masyarakat, *Motion Graphics*



ABSTRACT

"One Day One hundred" is a program from Laskar Sedekah to set aside Rp.1000 at least a day to be given to those who need the help.

Motion Graphics are graphics that use animation technology to create the illusion movement or rotation and can be combined with audio to be used in a multimedia project. Making of Motion Graphics on this public service advertising use Adobe After Effects to create and edit videos that do not use Live Shoot to actually take pictures with the camera.

The objective of this research is how to design and create public service advertisements as a medium for introducing the "One Day One Thousand". The techniques used in making of these public service advertisements is Motion Graphics.

Keyword: *Motion Graphics, Public Service Advertisements*

