

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN LAYANAN  
MASYARAKAT PADA “PROJECT B INDONESIA”  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Titis Inda Mulyani**

**13.11.7551**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN LAYANAN  
MASYARAKAT PADA “PROJECT B INDONESIA”  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Titis Inda Mulyani**

**13.11.7551**

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

**2017**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN LAYANAN  
MASYARAKAT PADA "PROJECT B INDONESIA"  
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Titis Inda Mulyani**  
**13.11.7551**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 1 Februari 2017

Dosen Pembimbing

  
**Mei P. Kurniawan, M.Kom**  
**NIK. 190302187**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN LAYANAN  
MASYARAKAT PADA "PROJECT B INDONESIA"  
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Titis Inda Mulyani**

13.11.7551

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 28 Februari 2017

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

Dina Maulina, M.kom  
NIK. 190302250

Hartatik, ST, M.Cs  
NIK. 190302232

Mei P. Kurniawan, M.Kom,  
NIK. 190302187

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 10 Maret 2017



**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

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

## 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, 28 Februari 2017



Titis Inda Mulyani

NIM: 13.11.7551

## MOTTO

*Lupa 5 hal karena 5 hal, cinta dunia lupa akhirat, cinta kehidupan lupa kematian. Cinta rumah mewah lupa makam, cinta harta lupa sedekah, cinta makhluk lupa dengan Allah!*

*(Yusuf Mansur)*

*Jangan Menua Tanpa Karya dan Inspirasi*

*(Ridwan Kamil)*

اللَّهُ إِلَىٰ مُهَاجِرًا بَيْتِهِ مَنْ يَخْرُجُ وَمَنْ ۖ وَسَعَةً كَثِيرًا مَّرَاغِمًا الْأَرْضِ فِي يَجِدُ اللَّهُ سَبِيلَ فِي رِيهَادٍ وَمَنْ  
□ حَيْمًا غَفُورًا اللَّهُ وَكَانَ ۗ اللَّهُ عَلَىٰ أَجْرُهُ وَقَعَ فَقَدْ الْمَوْتُ يَدِي كَهْمًا ۖ سَوْلِهِ

*Barangsiapa berhijrah di jalan Allah, niscaya mereka mendapati di muka bumi ini tempat hijrah yang luas dan rezeki yang banyak. Barangsiapa keluar dari rumahnya dengan maksud berhijrah kepada Allah dan Rasul-Nya, kemudian kematian menimpanya (sebelum sampai ke tempat yang dituju), maka sungguh telah tetap pahalanya di sisi Allah. Dan adalah Allah Maha Pengampun lagi*

*Maha Penyayang (Qs. An-Nisa' 100)*

## 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 Fadelun dan Ibu Rosidah dan juga adikku Rakhmat Sejati, Rizal Rakhmat, Muh. Farkahan Anam, Khayat Rosidi. Dan mbah Hj. Saliyah.
2. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom yang membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi.
3. Semua dosen Universitas Yogyakarta yang memberikan pengetahuan dan ilmunya pada penulis.
4. Teman-teman seperjuangan Universitas Amikom Yogyakarta angkatan 2013, khususnya kelas 13-S1TI-12, sahabat kosan Siti Fatonah, Tantri, Meyla, Tika dan Ira. Sahabat kos lain khanifatun solikhah, Mareta arum, dan Momon
5. Dan untuk jodohku yang ada di *Lauhul mahfudz*, semoga kita dipertemukan dalam waktu yang tepat.
6. Keluarga besar Project B Indonesia Yogyakarta, terima kasih.

## 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. Tanpa arahan dan pemberian ilmu dariNya penulis tidak akan bisa menyelesaikan skripsi dengan judul *“Perancangan dan Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat pada “Project B Indonesia” Yogyakarta.* Maksud dan tujuan skripsi ini adalah untuk memenuhi syarat dari Universitas Amikom Yogyakarta untuk menyelesaikan program sarjana. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

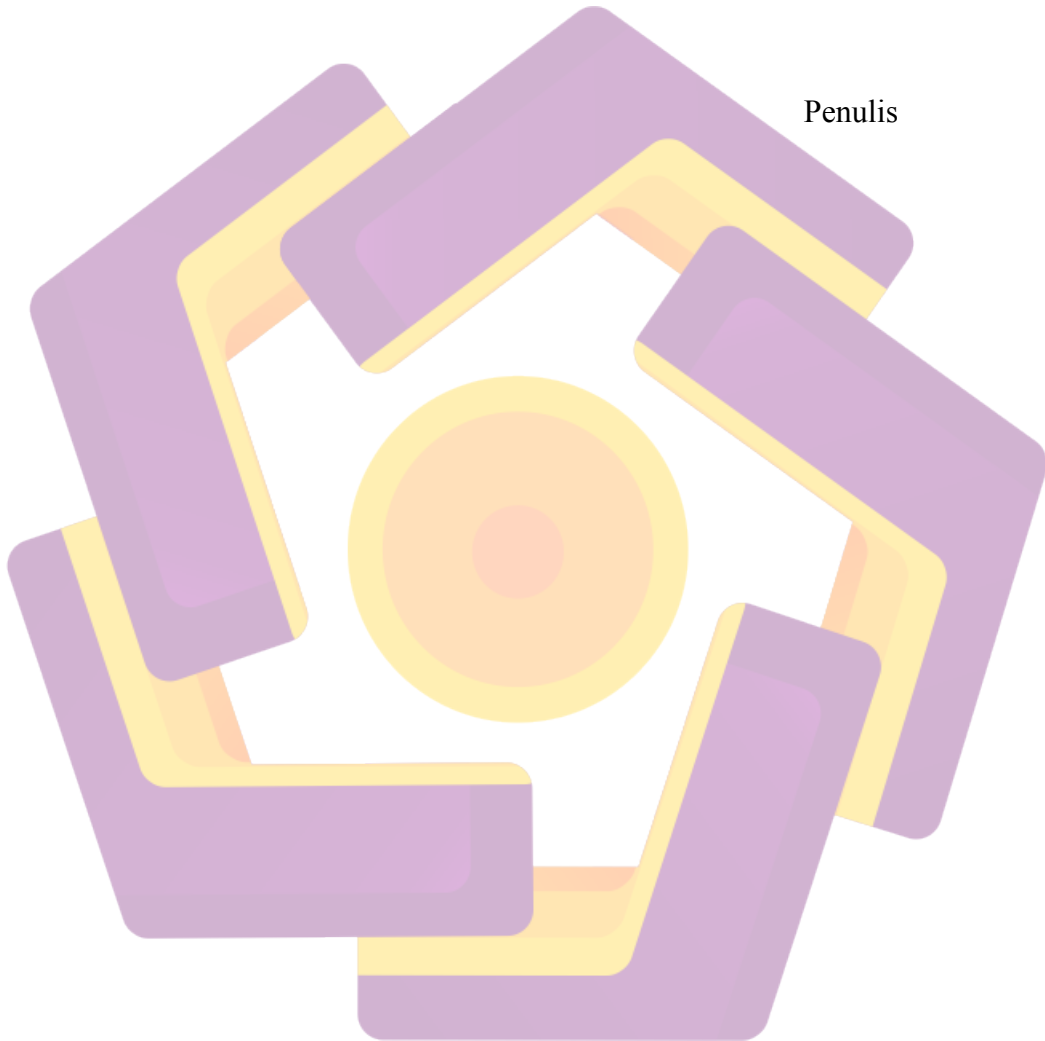
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing.
3. Kedua Orang Tua, adik dan segenap keluarga yang telah memberikan dukungan moril serta materil dengan tulus, ikhlas dan penuh kasih sayang.
4. Sahabat-sahabat yang telah memberikan semangat, motivasi, dan membantu dalam pengerjaan skripsi ini
5. 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



Tiada gading yang tak retak. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Selain itu, penulis berharap bahwa skripsi ini dapat bermanfaat bagi sesama.

Yogyakarta, 28 Februari 2017

Penulis



## DAFTAR ISI

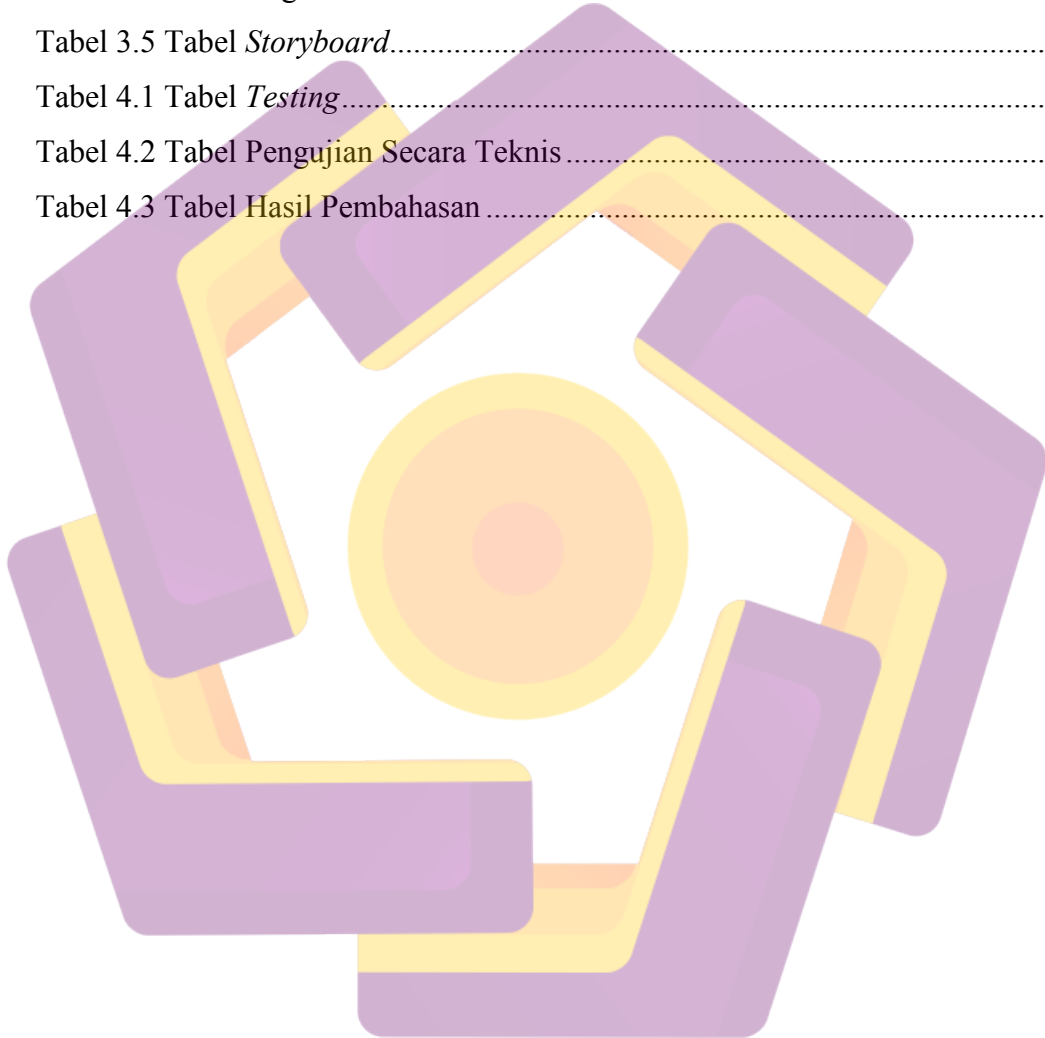
|                                       |      |
|---------------------------------------|------|
| JUDUL.....                            | i    |
| PERSETUJUAN .....                     | ii   |
| PERNYATAAN.....                       | iv   |
| MOTTO .....                           | v    |
| PERSEMBAHAN.....                      | vi   |
| KATA PENGANTAR .....                  | vii  |
| DAFTAR ISI.....                       | ix   |
| DAFTAR TABEL.....                     | xii  |
| DAFTAR GAMBAR .....                   | xiii |
| INTISARI.....                         | xv   |
| ABSTRACT.....                         | xvi  |
| BAB I PENDAHULUAN.....                | 1    |
| 1.1 Latar Belakang.....               | 1    |
| 1.2 Rumusan Masalah.....              | 2    |
| 1.3 Batasan Masalah.....              | 2    |
| 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian..... | 2    |
| 1.5 Manfaat Penelitian .....          | 3    |
| 1.5.1 Bagi Penulis.....               | 3    |
| 1.5.2 Bagi Perusahaan.....            | 3    |
| 1.5.3 Bagi Masyarakat.....            | 3    |
| 1.6 Metode Penelitian.....            | 3    |
| 1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....    | 3    |
| 1.6.2 Metode Analisis .....           | 4    |
| 1.6.3 Metode Perancangan .....        | 4    |
| 1.6.4 Implementasi dan Testing .....  | 5    |
| 1.6.5 Sistematika Penulisan .....     | 5    |

|   |    |
|---|----|
| BAB II LANDASAN TEORI .....                           | 7  |
| 2.1 Tinjauan Pustaka .....                            | 7  |
| 2.2    Konsep Dasar Iklan .....                       | 8  |
| 2.2.1    Devinisi Iklan .....                         | 8  |
| 2.2.2    Berbagai Jenis Media Iklan .....             | 8  |
| 2.2.3    Jenis Iklan Berdasarkan Tujuan .....         | 9  |
| 2.2.4    Tujuan Periklanan Televisi .....             | 9  |
| 2.3    Devinisi Multimedia .....                      | 10 |
| 4.3.1    Unsur-Unsur Multimedia .....                 | 10 |
| 2.4    Devinisi Animasi .....                         | 12 |
| 2.4.1    Prinsip Animasi .....                        | 12 |
| 2.4.2    Jenis-Jenis Animasi .....                    | 19 |
| 2.4.3    Teknik Animasi .....                         | 19 |
| 2.4.4    Fungsi Animasi .....                         | 22 |
| 2.5    Desain Grafis .....                            | 23 |
| 1.5.1    Elemen-Elemen desain Grafis .....            | 23 |
| 2.6    Konsep Dasar Video .....                       | 25 |
| 2.6.1    Jenis-Jenis Video .....                      | 25 |
| 2.6.2    Standard Video .....                         | 26 |
| 2.6.3    Codec .....                                  | 27 |
| 2.7 <i>Motion Graphic</i> .....                       | 28 |
| 2.8    Pengertian <i>Pop Up</i> .....                 | 28 |
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....                | 29 |
| 3.1    Sejarah Project B Indonesia .....              | 29 |
| 3.2    Analisis SWOT .....                            | 30 |
| 3.3    Solusi yang Ditawarkan .....                   | 32 |
| 3.4    Analisis Kebutuhan .....                       | 33 |
| 3.4.1    Analisis Kebutuhan Perangkat Keras .....     | 33 |
| 3.4.2    Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak .....     | 33 |
| 3.4.3    Analisis Kebutuhan Sumber Daya Manusia ..... | 34 |
| 3.4.4    Analisis Biaya Kebutuhan .....               | 34 |

|  |                                     |    |
|--|-------------------------------------|----|
| 3.5                                      | Perancangan Iklan .....             | 35 |
| 3.5.1                                    | Perancangan Konsep .....            | 35 |
| 3.5.2                                    | Perancangan Naskah .....            | 35 |
| 3.5.3                                    | Perancangan <i>Storyboard</i> ..... | 37 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN ..... |                                     | 42 |
| 4.1                                      | Implementasi .....                  | 42 |
| 4.1.1                                    | Pembuatan Bahan .....               | 42 |
| 4.1.2                                    | Penganimasian .....                 | 44 |
| 4.1.3                                    | Suara .....                         | 48 |
| 4.1.4                                    | <i>Compositing</i> .....            | 49 |
| 4.1.5                                    | <i>Editing</i> Animasi .....        | 50 |
| 4.1.6                                    | <i>Rendering</i> .....              | 54 |
| 4.1.7                                    | <i>Testing</i> .....                | 54 |
| 4.1.8                                    | <i>Packing</i> .....                | 57 |
| 4.2                                      | Pembahasan .....                    | 58 |
| BAB V PENUTUP .....                      |                                     | 60 |
| 5.1                                      | Kesimpulan .....                    | 60 |
| 5.2                                      | Saran .....                         | 60 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                     |                                     | 62 |
| LAMPIRAN .....                           |                                     | 64 |

## DAFTAR TABEL

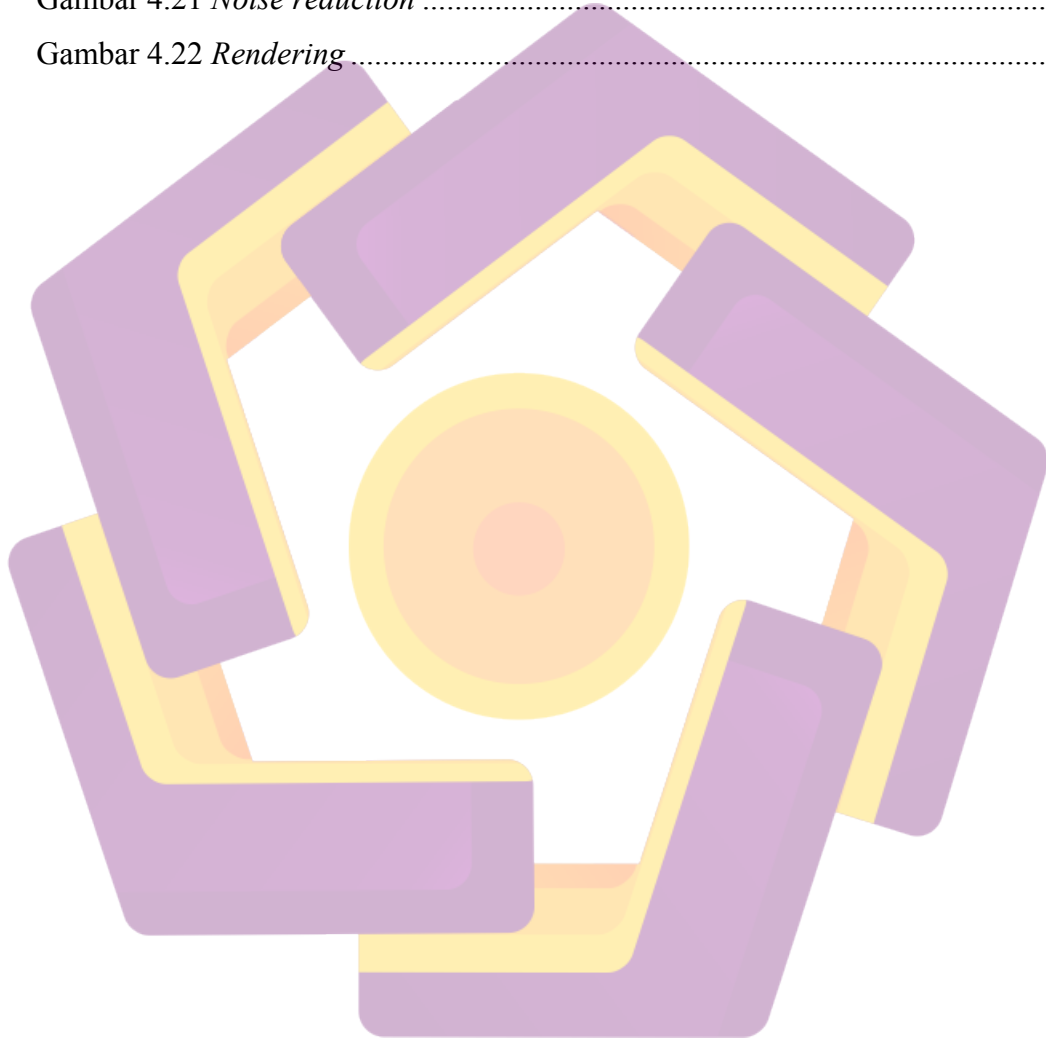
|   |    |
|---|----|
| Tabel 3.1 Analisis SWOT .....                           | 30 |
| Tabel 3.2 Tabel Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak..... | 34 |
| Tabel 3.3 Tabel Analisis Biaya Kebutuhan.....           | 34 |
| Tabel 3.4 Perancangan Naskah .....                      | 35 |
| Tabel 3.5 Tabel <i>Storyboard</i> .....                 | 37 |
| Tabel 4.1 Tabel <i>Testing</i> .....                    | 55 |
| Tabel 4.2 Tabel Pengujian Secara Teknis .....           | 56 |
| Tabel 4.3 Tabel Hasil Pembahasan .....                  | 58 |



## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2.1 <i>Squash and stretch</i> .....                       | 13 |
| Gambar 2.2 <i>Anticipation</i> .....                             | 13 |
| Gambar 2.3 <i>Staging</i> .....                                  | 14 |
| Gambar 2.4 <i>Straight-Ahead Action and Pose- To- Pose</i> ..... | 14 |
| Gambar 2.5 <i>Follow-Throught and Overlapping Action</i> .....   | 15 |
| Gambar 2.6 <i>Slow in-Slow out</i> .....                         | 15 |
| Gambar 2.7 <i>Archs</i> .....                                    | 16 |
| Gambar 2.8 <i>Secondary Action</i> .....                         | 16 |
| Gambar 2.9 <i>Exaggeration</i> .....                             | 17 |
| Gambar 2.10 <i>Solid Drawing</i> .....                           | 17 |
| Gambar 2.11 <i>Appeal</i> .....                                  | 18 |
| Gambar 2.12 <i>Timing</i> .....                                  | 18 |
| Gambar 2.13 warna CMYK.....                                      | 24 |
| Gambar 3.1 Tahapan Pra-produksi .....                            | 35 |
| Gambar 4.1 Tampilan desain pada <i>scene 1</i> .....             | 42 |
| Gambar 4.2 Pemilihan Objek <i>scene 1</i> .....                  | 43 |
| Gambar 4.3 File Hasil Penyimpanan <i>scene 1</i> .....           | 43 |
| Gambar 4.4 Pengaturan <i>Composition</i> .....                   | 44 |
| Gambar 4.5 <i>Import file</i> dari Ai.....                       | 45 |
| Gambar 4.6 <i>Import file</i> dari Ai.....                       | 45 |
| Gambar 4.7 Penganimasian Objek.....                              | 46 |
| Gambar 4.8 <i>Render scene</i> .....                             | 46 |
| Gambar 4.9 Penganimasian Objek.....                              | 47 |
| Gambar 4.10 Pengaturan format video .....                        | 47 |
| Gambar 4.11 Pemilihan lokasi penyimpanan.....                    | 48 |
| Gambar 4.12 <i>Render</i> .....                                  | 48 |
| Gambar 4.13 Hasil pengambilan Suara.....                         | 49 |
| Gambar 4.14 <i>Setting</i> Adobe Premiere.....                   | 50 |
| Gambar 4.15 Import File video.....                               | 50 |

|   |    |
|---|----|
| Gambar 4.16 Menyusun Video .....                      | 51 |
| Gambar 4. 17 Penambahan <i>video transition</i> ..... | 51 |
| Gambar 4.18 Penambahan <i>Audio Effect</i> .....      | 52 |
| Gambar 4.19 <i>Editing</i> Suara.....                 | 52 |
| Gambar 4.20 <i>Capture noise</i> .....                | 53 |
| Gambar 4.21 <i>Noise reduction</i> .....              | 53 |
| Gambar 4.22 <i>Rendering</i> .....                    | 54 |



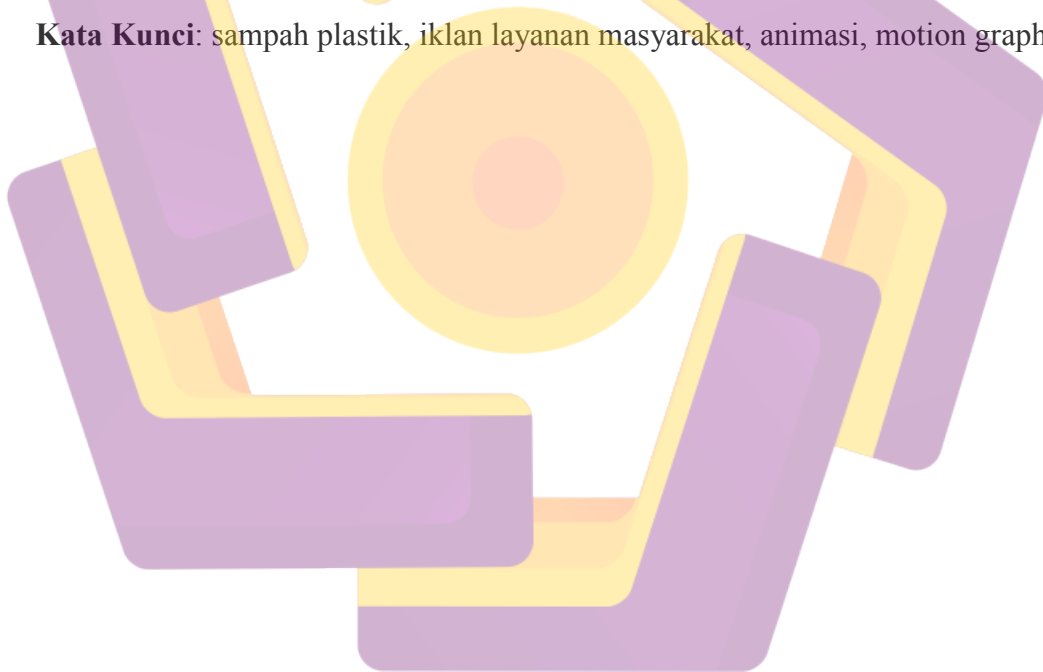
## INTISARI

Project B Indonesia Yogyakarta merupakan usaha yang bergerak di bidang social yaitu sampah plastic, seperti yang kita ketahui sampah plastic merupakan sampah anorganik yang sulit terurai oleh alam.

Meningkatnya jumlah sampah plastic dipengaruhi oleh banyak factor salah satunya adalah gaya hidup masyarakat yang konsumtif dan cenderung instan. Dalam rangka mewujudkan lingkungan yang lebih baik, Project B Indonesia ingin berkontribusi positif untuk memberikan informasi tentang sampah plastic dan pemanfaatan sampah plastic kepada masyarakat luas.

Penyampaian informasi dituntut mengikuti perkembangan zaman. Animasi membuat pesan menjadi hidup dan interaktif. Animasi motion graphic merupakan kumpulan gambar gambar yang dianimasikan.

**Kata Kunci:** sampah plastik, iklan layanan masyarakat, animasi, motion graphic.





## ABSTRACT

*Project B Indonesia Yogyakarta is a business engaged in the social that is garbage plastic. We us know waste plastic is inorganic waste which is difficult to unravel by nature.*

*The increasing amount of waste plastic is influenced by many factors, one of which is a consumerist society lifestyle and tend to be instant. In order to realize a better environment, Project B Indonesia want to contribute positively to provide information about plastic waste and utilization of waste plastic to the wider community.*

*Submission of information are required to follow the development of the times. Animations make the message come alive and interactive. Animated motion graphicis a collection of animated images.*

**Keywords :** *waste plastic, public service advertisements, animation, motion graphic*

