

**PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT SAVE OUR BLUE
UNTUK MEDIA BROADCAST DAN JEJARING SOSIAL UKM
SELAM UNIVERSITAS DIPONEGORO SEMARANG**

SKRIPSI



disusun oleh

M. Ervan Wirawan

10.11.4513

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT SAVE OUR BLUE
UNTUK MEDIA BROADCAST DAN JEJARING SOSIAL UKM
SELAM UNIVERSITAS DIPONEGORO SEMARANG
(Studi Kasus : UKM Selam Universitas Diponegoro Semarang)**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

M. Ervan Wirawan

10.11.4513

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT SAVE OUR BLUE
UNTUK MEDIA BROADCAST DAN JEJARING SOSIAL UKM
SELAM UNIVERSITAS DIPONEGORO SEMARANG**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

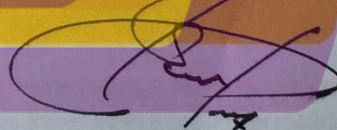
M. Ervan Wirawan

10.11.4513

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 30 Januari 2017

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT SAVE OUR BLUE UNTUK MEDIA BROADCAST DAN JEJARING SOSIAL UKM SELAM UNIVERSITAS DIPONEGORO SEMARANG

yang dipersiapkan dan disusun oleh

M. Ervan Wirawan

10.11.45135

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Oktober 2016

Susunan Dewan Penguji


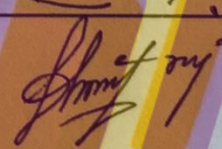
Nama Penguji

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302126

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 30 Januari 2017



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

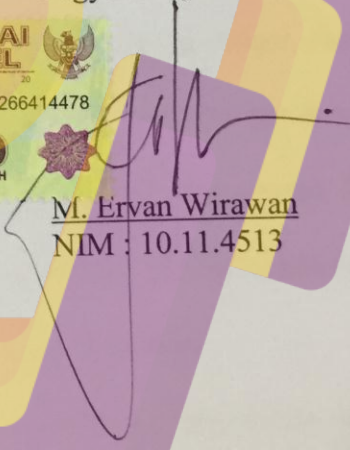
PERNYATAAN

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, 30 Januari 2017




M. Ervan Wirawan
NIM : 10.11.4513

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- Allah SWT atas rahmat, hidayah dan anugerah yang telah diberikan kepada kita semua .
- Bapak dan Ibu yang telah memberikan doa dan dukungan yang tidak henti-hentinya sehingga saya dapat menyelesaikan seluruh proses pembuatan skripsi dan studi yang saya jalani.
- Keluarga Besar STMIK AMIKOM Yogyakarta atas bantuan dan informasinya.
- Tonny Hidayat, S.Kom, M.Eng. selaku pembimbing skripsi, yang telah membimbing dan memberikan dukungan atas penyelesaian skripsi ini.
- Seluruh Anggota dan Pengurus UKM Selam Universitas Diponegoro Semarang yang telah memberikan kesempatan dan dukungan dalam proses penelitian untuk penyelesain skripsi yang saya buat.
- Untuk semua teman-teman kelas 10-S1TI-13 serta teman seperjuangan yang tidak pernah lelah untuk saling mendukung satu sama lain.
- Untuk Teman-teman di GO-JEK Indonesia.
- Ahmad Hasan S.Kom

MOTTO

“Connecting the dots between imagination and reality”



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karuni-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh semangat dan kerja keras sehingga dapat menghasilkan hasil yang memuaskan.

Dengan selesainya Skripsi berjudul *Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat Save Our Blue untuk Media Broadcast dan Jejaring Sosial pada UKM Selam Universitas Diponegoro Semarang*. Dengan ini penyusun mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua yang dengan segala upaya baik doa dan dukungan langsung yang diberikan sehingga menguatkan dalam proses penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. H.M Suayanto, MM. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM”Yogyakarta.
3. Tonny Hidayat M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak masukan yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Drs. Sudarmawan, MT. Selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Seluruh Anggota dan Pengurus UKM Selam Universitas Diponegoro yang telah bersedia dengan hati yang lapang memberikan izin penelitian dan serta dukungan yang telah diberikan.
6. Semua teman-teman yang telah mendukung dan doa yang telah diberikan.

Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu. Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat yang banyak bagi pihak.

Yogyakarta, 30 Januari 2017

Penyusun

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Masalah	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
BAB II	7
LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Multimedia	8
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	8
2.2.2 Kategori Multimedia.....	9
2.2.2.1 Multimedia <i>Content Production</i>	9
2.2.2.2 Multimedia <i>Communication</i>	10

2.2.3 Element Multimedia	10
2.2.4 Sistem Multimedia.....	12
2.2.4.1 Sistem Multimedia <i>Stand Alone</i>	12
2.2.4.2 Sistem Multimedia Berbasis Jaringan.....	12
2.3 Perancangan	12
2.4 Periklanan.....	13
2.4.1 Definisi Periklanan	13
2.4.2 Jenis-Jenis Iklan.....	13
2.4.3 Fungsi Iklan	14
2.4.4 Kriteria Iklan Layanan Masyarakat	15
2.4.5 Pesan Iklan.....	16
2.5 Habitat Laut.....	17
2.6 Media.....	18
2.7 Sosialisasi	18
2.8 Animasi	19
2.8.1 Pengertian Animasi.....	19
2.8.2 Perkembangan Animasi di Indonesia	19
2.8.3 Jenis-Jenis Animasi	21
2.8.4 Prinsip Animasi	23
2.9 Teknik Kamera.....	30
2.9.1 Teknik Pengambilan Gambar	30
2.9.2 Istilah Pengambilan Gambar.....	31
2.9.3 Gerakan Kamera	33
2.10 Standar Video <i>Broadcast</i>	33
2.11 Proses Pembuatan Iklan Layanan Masyarakat	35
2.11.1 Pra Produksi.....	36
2.11.1.1 Ide Cerita.....	36
2.11.1.2 Sinopsis	37
2.11.1.3 Penulisan Skenario.....	37
2.11.1.4 Pembuatan Storyboard	38
2.11.2 Produksi	39

2.11.2.1 <i>Drawing</i>	39
2.11.2.2 Pembuatan Background	41
2.11.2.3 Pewarnaan	41
2.11.2.4 Menentukan Timing.....	41
2.12 Jenis Penelitian	42
2.12.1 Penelitian Deskriptif (<i>Descriptive Study</i>)[20].....	42
2.13 Jenis dan Sumber Data Penelitian.....	42
2.14 Desain Pengukuran	43
2.14 Skala Guttman	43
2.15 Syarat Sampel yang baik	43
2.16 Ukuran Sampel	46
2.17 Teknik – Teknik Pengambilan Sampel.....	48
2.17.1 <i>Simple Random Sampling</i> atau Sampel Acak Sederhana	49
2.18 Teknik Pengumpulan Data	50
2.18.1 Teknik Pengumpulan Data dengan Angket atau Kuesioner	51
BAB III.....	54
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	54
3.1 Tinjauan Umum.....	54
3.1.1 Profil UKM Selam Universitas Diponegoro Semarang.....	54
3.1.2 Struktur Organisasi	55
3.2. Analisis Kebutuhan.....	56
3.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	56
3.2.2 Perangkat Lunak	56
3.2.1 Brainware.....	57
3.3 Pra Produksi	58
3.3.1 Ide Cerita	58
3.3.2 Tema	58
3.3.3 Logline.....	58
3.3.4 Sinopsis.....	59
3.3.5 Diagram Scene.....	59
3.3.6 Pengembangan Karakter	61

3.3.6 Naskah	63
BAB IV	68
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	68
4.1 Produksi.....	68
4.1.1 Pembuatan Karakter.....	68
4.1.2 Pembuatan <i>Background</i> dan <i>Environment</i>	74
4.1.3 Layering.....	75
4.1.4 Rigging.....	76
4.1.5 Pembuatan Animasi.....	78
4.2 Paska Produksi.....	78
4.2.1 Compositing.....	79
4.2.1 Sound Arranging.....	79
4.2.3 Proses <i>Rendering</i>	80
4.3 Implementasi dan Ulas Balik.....	81
4.3.1 Implementasi.....	81
4.3.2 Ulas Balik.....	83
BAB V	86
KESIMPULAN	86
5.1 Kesimpulan.....	86
5.2 Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kebutuhan Perangkat Keras Minimum.....	56
---	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Solid Drawing	24
Gambar 2. 2 Contoh Story Board.....	39
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi UKM	55
Gambar 3. 2 Tokoh Utama sebagai Narator	61
Gambar 3. 3 Tokoh Pendukung	62
Gambar 3. 4 Tokoh Karakter Kura-Kura	62
Gambar 3. 5 Storyboard	67
Gambar 4. 1 Scanning gambar dari sketsa	69
Gambar 4. 2 Tracing Sketsa menjadi gambar digital	70
Gambar 4. 3 Proses Pembuatan Karakter dengan PEN TOOL	70
Gambar 4. 4 Detailing karakter dengan menggunakan PEN TOOL	71
Gambar 4. 5 Hasil jadi karakter Andi / Narator	71
Gambar 4. 6 Hasil jadi karakter Penyelam	72
Gambar 4. 7 Hasil jadi beberapa karakter pendukung	72
Gambar 4. 8 Hasil jadi beberapa karakter biota laut	73
Gambar 4. 9 Hasil jadi karakter Penyu	73
Gambar 4. 10 Salah satu Background dalam cerita	74
Gambar 4. 11 Background perkotaan	75
Gambar 4. 12 Proses Layering	76
Gambar 4. 13 Puppet Tool	77
Gambar 4. 14 Proses Rigging pada sudut gerak	77
Gambar 4. 15 Panel Transform	78
Gambar 4. 16 Proses Compositing	79
Gambar 4. 17 Proses Synchronization suara dan video	80
Gambar 4. 18 Proses Setting Rendering di After Effects	81
Gambar 4. 19 Pengaplikasian melalui Twitter	82
Gambar 4. 20 Pengaplikasian melalui Facebook	83

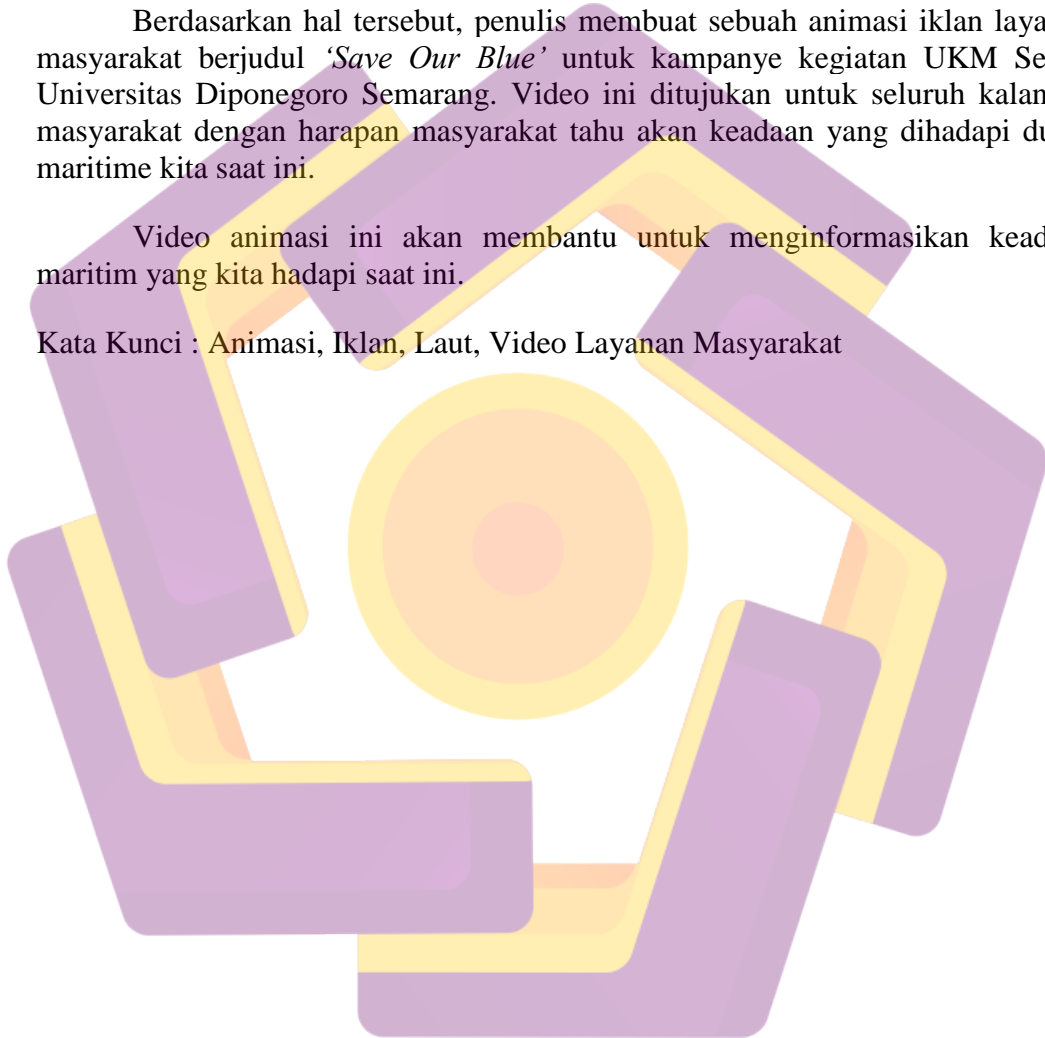
INTISARI

Indonesia adalah negara maritime yang memiliki lebih dari 17.508 pulau, dengan begitu banyak permasalahan yang kita hadapi namun banyak dari masyarakat kita belum sadar akan hal tersebut.

Berdasarkan hal tersebut, penulis membuat sebuah animasi iklan layanan masyarakat berjudul '*Save Our Blue*' untuk kampanye kegiatan UKM Selam Universitas Diponegoro Semarang. Video ini ditujukan untuk seluruh kalangan masyarakat dengan harapan masyarakat tahu akan keadaan yang dihadapi dunia maritime kita saat ini.

Video animasi ini akan membantu untuk menginformasikan keadaan maritim yang kita hadapi saat ini.

Kata Kunci : Animasi, Iklan, Laut, Video Layanan Masyarakat



ABSTRACT

Indonesia is a maritime country which has 17.508 island. Therefore we have lot of problem in our see that might lot of people do not aware of that yet

Based on that problem, we make a Animation Motion Graphic Video, themed "Save Our Blue", which can help doing campaign of UKM Selam Universitas Diponegoro Semarangt. This video is purposed for all of the Indonesian's society with hope so that they know what we've been going through right now, and spread it to the others as well

The Animation Video will help the campaign to inform what our maritime against right now.

Keywords – *Animation, Sea, Public Social Advertisement*

