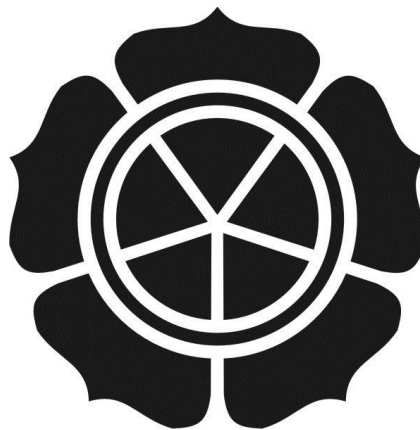


**PEMBUATAN VIDEO PERIKLANAN LAYANAN MASYARAKAT
MENGUNAKAN KONSEP STOP MOTION PADA
PALANG MERAH INDONESIA (PMI)
SLEMAN**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Diploma D3
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Nurma Sugiartini 12.01.3127

Anifah Rosmawati 12.01.3133

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN VIDEO PERIKLANAN LAYANAN MASYARAKAT
MENGUNAKAN KONSEP STOP MOTION DI PALANG
MERAH INDONESIA (PMI) SLEMAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nurma Sugiartini 12.01.3127

Anifah Rosmawati 12.01.3133

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 21 November 2014

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M. Kom

NIK. 190302229

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN VIDEO PERIKLAMAN LAYANAN MASYARAKAT
MENGUNAKAN KONSEP STOP MOTION DI PALANG
MERAH INDONESIA (PMI) SLEMAN**

yang disusun oleh

Nurma Sugiartini
12.01.3127

yang dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 4 Juni 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan


Mei P Kurniawan, M. Kom
NIK. 190302187

Tonny Hidayat, M. Kom
NIK. 190302182



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 13 Juni 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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



PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN VIDEO PERIKLANAN LAYANAN MASYARAKAT
MENGUNAKAN KONSEP STOP MOTION DI PALANG
MERAH INDONESIA (PMI) SLEMAN**

yang disusun oleh

Anifah Rosmawati

12.01.3133

yang dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 5 Juni 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

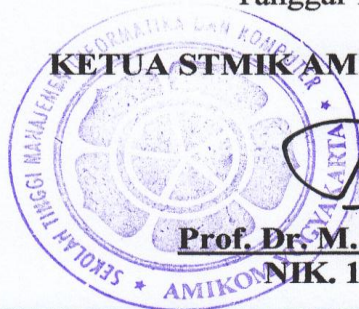
Bayu Setiaji, M. Kom
NIK. 190302216

Dony Ariyus, M. Kom
NIK. 190302128



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 13 Juni 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah 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, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 8 Juni 2015

Nama

NIM

Tanda Tangan

Nurma Sugiartini

12.01.3127

Anifah Rosmawati

12.01.3133



MOTTO

“Barangsiapa bersungguh-sungguh, sesungguhnya kesungguhannya itu adalah untuk dirinya sendiri.” (QS Al-Ankabut [29]: 6)

"Jika Anda terlahir miskin itu bukan kesalahan Anda, tapi jika Anda mati miskin itu adalah kesalahan Anda"

-Bill Gates-

"Jadilah kamu manusia yang pada kelahiranmu semua orang tertawa bahagia, tetapi hanya kamu sendiri yang menangis; dan pada kematianmu semua orang menangis sedih, tetapi hanya kamu sendiri yang tersenyum "

-Mahatma Gandhi-

“Potong nadi saya lalu bukalah, Saya berdarah merah Liverpool”

-Steven Gerrard-

---Nurma Sugiartini---

MOTTO

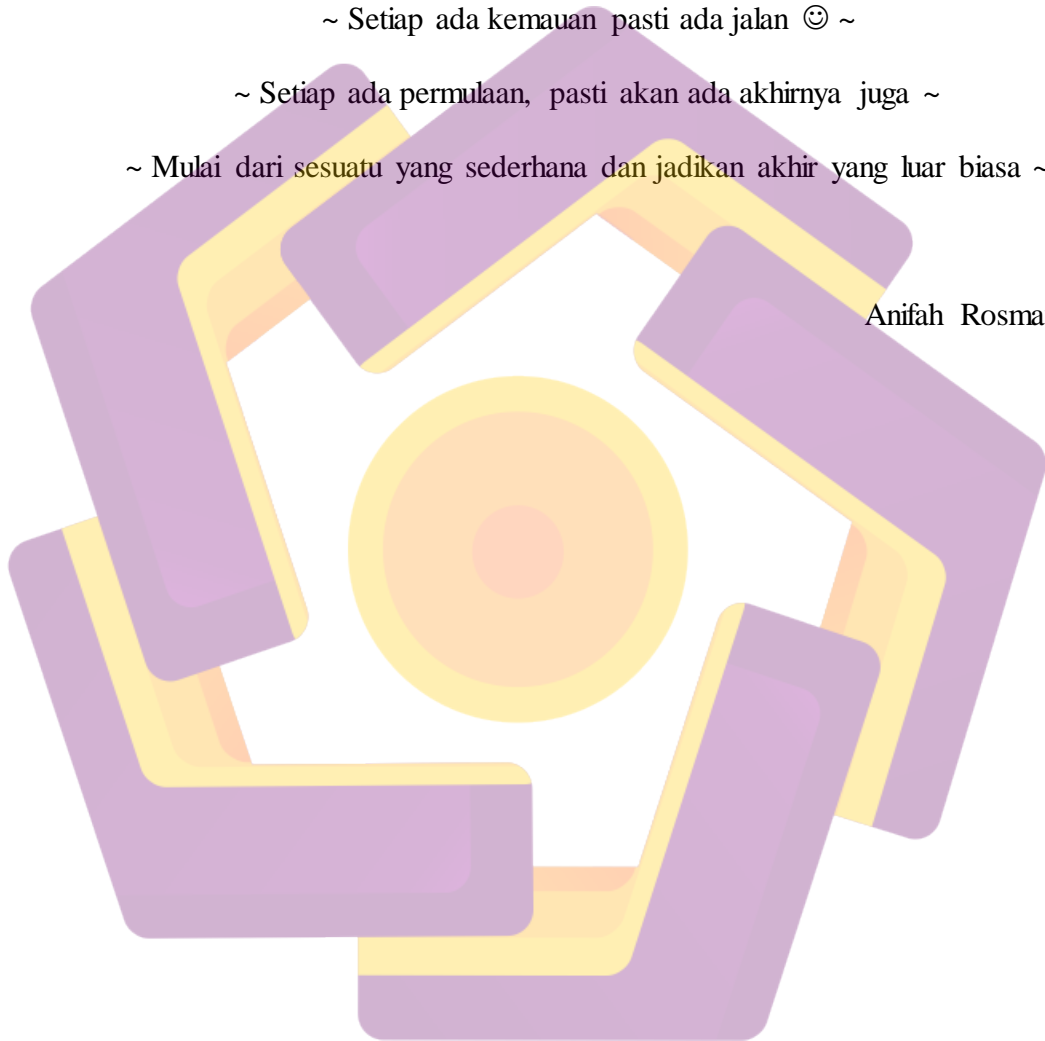
~ Rencanakanlah yang anda akan lakukan, dan lakukanlah yang telah anda
rencanakan ~

~ Setiap ada kemauan pasti ada jalan ☺ ~

~ Setiap ada permulaan, pasti akan ada akhirnya juga ~

~ Mulai dari sesuatu yang sederhana dan jadikan akhir yang luar biasa ~

Anifah Rosmawati



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobil'alamin berkat doa dan usaha keras akhirnya Tugas Akhir ini selesai. Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT yang selalu memberikan Rahmad dan memudahkan segala urusan. Semoga shalawat serta salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW.
2. Bapak yang selalu memberiku wejangan, doa dan dukungan. Ibuku tercinta yang selalu memberiku doa, dukungan dan semangat yang tiada henti. Gendut yang selalu memberikan doa dan keceriaan tersendiri. Dan keluarga tercinta yang selalu mendukung dan selalu mendoakanku. Terimakasih atas dukungan moril dan materi yang tak terhitung niainya.
3. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. yang telah membangun STMIK AMIKOM Yogyakarta sehingga saya dapat kuliah disini dan mendapatkan gelar ahli madya.
4. Agus Purwanto, M. Kom yang telah menjadi dosen pembimbing kami serta membantu menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Seluruh dosen di STMIK AMIKOM Yogyakarta yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
6. Teman-teman di Kedai Risol Ningrat yang telah memberi dukungan dan doa. Mas Dadhan yang selalu memberi arahan dan nasehat. Mas desta, mas fala, mas antok, mas ilham, adikku un syuballa-bala, fendi yosh dan

risang yang selalu memberi keceriaan, dukungan dan warna dalam hidupku.

7. Sahabat-sahabat tercintaku upik yang nan jauh disana tapi selalu memberi dukungan. Tyas, Elsa, MbK Dian yang tak lelah memberiku nasehat. Kalian sahabat yang luar biasa.
8. Teman-teman kuliahku yang memberiku doa dan dukungan. Terimakasih anakku tercinta Indah, tanteku Fitri, Tedy, Tri, Akmal, Om Wawan semua yang ada di kontrakan Septa. Terimakasih atas bantuan, doa, dukungan serta keceriaan yang telah kalian berikan.
9. Semua teman dan sahabatku yang telah memberi dukungan dan doa yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terimakasih juga untuk 12D3TI-03 yang sudah ikut mewarnai hidupku.
10. Terimakasih untuk Anifah Rosmawati yang telah menjadi partnerku dan bekerjasama untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

---Nurma Sugiartini---

PERSEMBAHAN

Karya tulis ini saya persembahkan kepada :

1. Bapak, Ibu, adik dan segenap saudara yang telah memberikan dukungan, perhatian dan kasih sayang kepada kami, sehingga dapat menyelesaikan kuliah seperti sekarang ini.
2. Bapak Prof. M. Suyanto MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, S.Kom. yang telah memberikan bimbingan kepada kami dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini sampai selesai.
4. Semua dosen-dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan kami ilmu pengetahuan selama kuliah di AMIKOM.
5. Untuk teman sekelompok saya Nurma Sugiartini, serta teman-teman 12-D3TI-03.

Anifah Rosmawati

KATA PENGANTAR

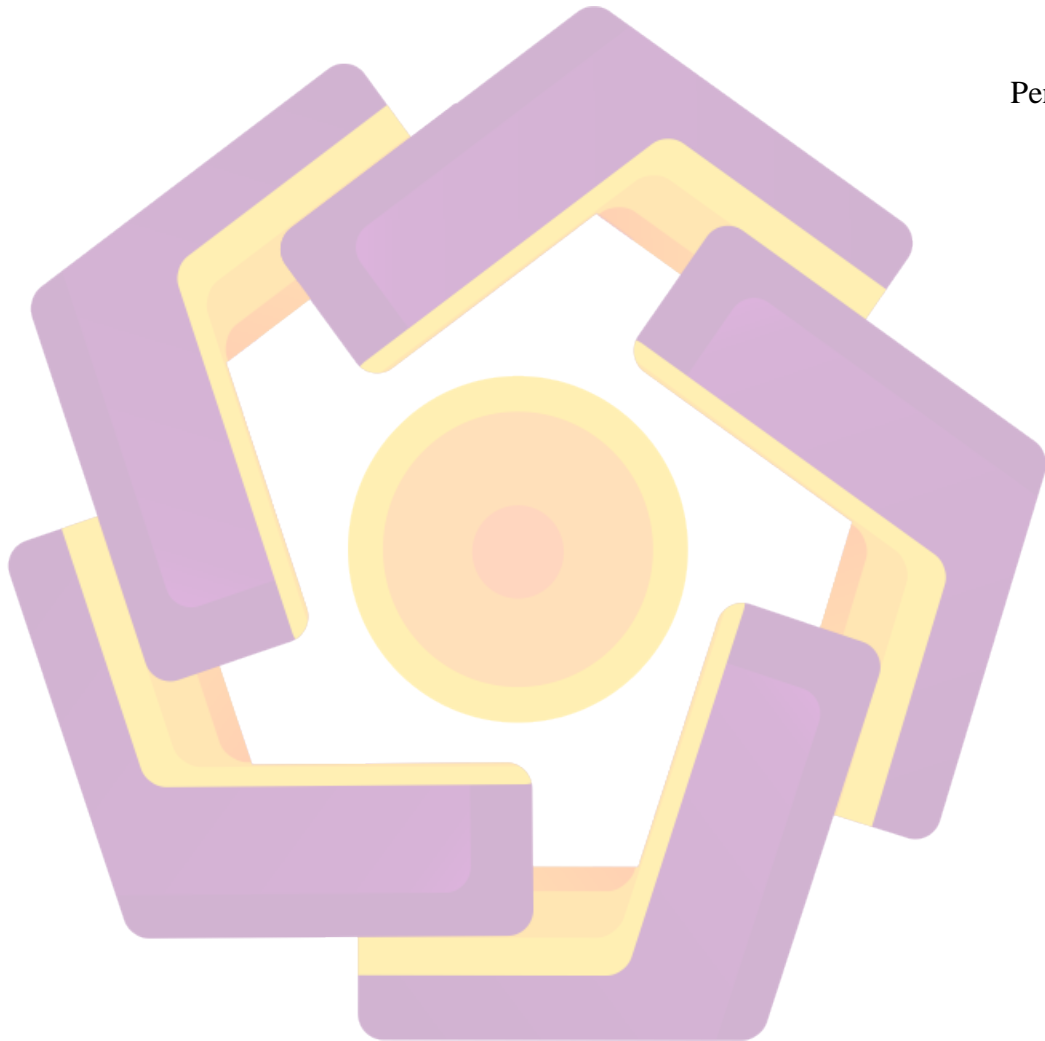
Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat, inayah serta hidayahnya kepada kami (penulis) sehingga mampu menyelesaikan tugas akhir sesuai apa yang telah direncanakan sebelumnya. Salawat serta salam tidak lupa di haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW bersama keluarga serta sahabat-sahabat beliau sampai akhir zaman.

Pada kesempatan ini tak lupa penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan dan keselamatan kepada penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Bapak, Ibu, adik dan segenap saudara yang telah memberikan dukungan, perhatian dan kasih sayang kepada kami, sehingga dapat menyelesaikan kuliah seperti sekarang ini.
3. Bapak Prof. M. Suyanto MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, S.Kom. yang telah memberikan bimbingan kepada kami dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini sampai selesai.
5. Semua dosen-dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan kami ilmu pengetahuan selama kuliah di AMIKOM.
6. Seluruh teman-teman khususnya 12-D3TI-03.

Akhirnya penulis mengharapkan semoga hasil karya ini dapat berguna serta bermanfaat. Kritik dan saran dari semua pihak tentang tugas akhir ini sangat kami harapkan untuk lebih meningkatkan kesempurnaan pembuatan iklan di kemudian hari.

Penulis

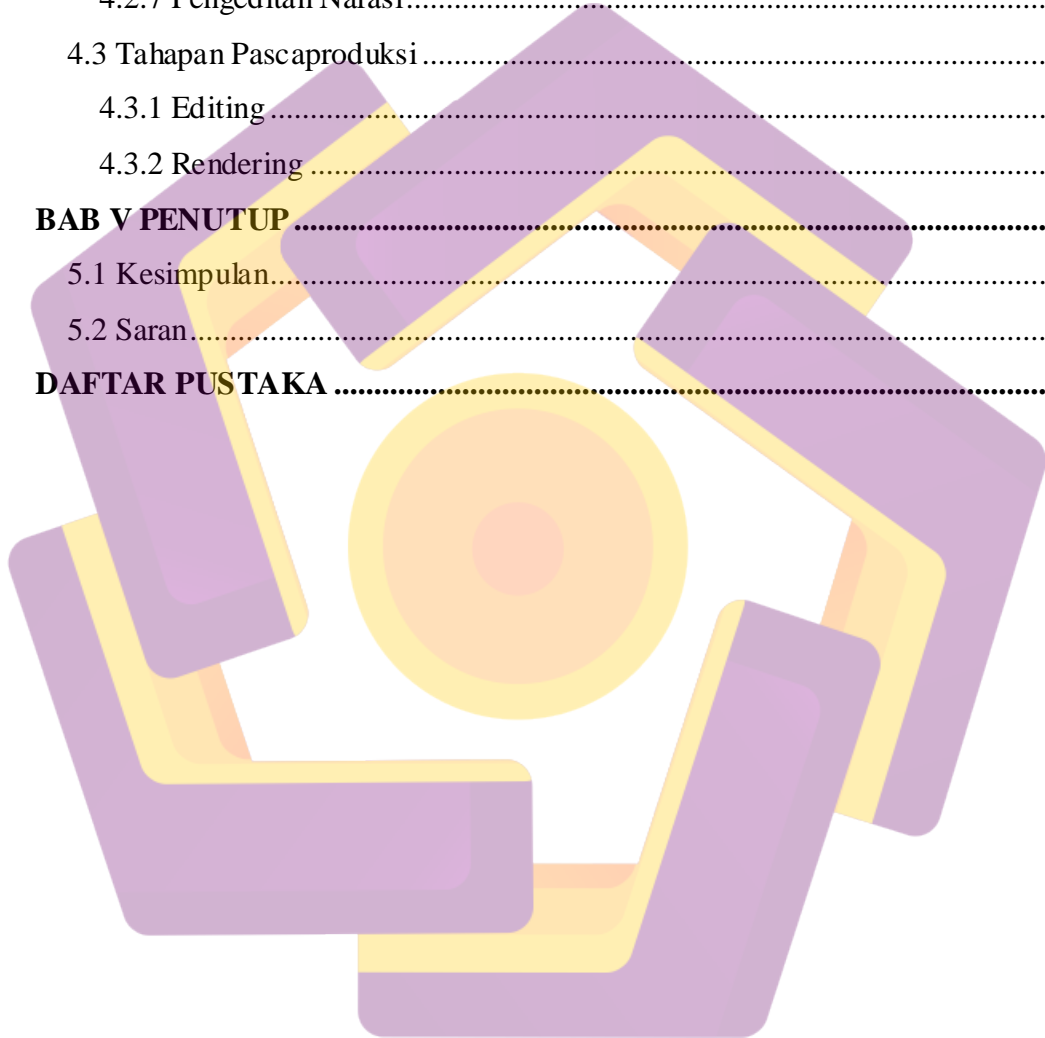


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
INTISARI	xi
ABSTRACT	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.5.1 Bagi Penulis :	3
1.5.2 Bagi Perusahaan/Instansi :	3
1.5.3 Bagi Pengembang :	3
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Pengertian Multimedia	6
2.2 Obyek Multimedia	6
2.3 Prinsip Animasi	8
2.4 Pengertian Stop Motion	11
2.5 Jenis-jenis Stop Motion	11

2.6 Jenis Shot dalam Gerakan dan Pembidikan Kamera	16
2.6.1 Jenis-jenis Shot Kamera	16
2.6.2 Gerakan Kamera	22
2.7 Pengertian Periklanan	23
2.8 Jenis-jenis Iklan	24
2.8.1 Pembagian Iklan Secara Umum	24
2.8.2 Pembagian Iklan secara Khusus	25
2.9. Tahapan Produksi	27
2.9.1 Tahapan Praproduksi	28
2.9.2 Tahapan Produksi	30
2.9.3 Tahapan Pascaproduksi	32
2.9.4 Software yang Digunakan	33
2.9.5 Hardware yang Digunakan	38
BAB III GAMBARAN UMUM	45
3.1 Gambaran Umum Palang Merah Indonesia	45
3.1.1 Sejarah Palang Merah Indonesia	45
3.1.3 Profil PMI	51
3.1.4 Visi dan Misi PMI	51
3.1.5 Tujuan Strategis PMI	52
3.1.6 Program-Program PMI	53
3.2.7 Struktur Kepengurusan PMI	61
3.2.8 Kapasitas dalam Palam Merah Indonesia	63
BAB IV PEMBAHASAN	88
4.1 Pra Produksi	88
4.1.1 Ide Cerita	88
4.1.2 Penulisan Naskah	88
4.1.3 Script Breakdown	89
4.1.4 Treatment	90
4.1.5 Pembuatan Storyboard	93
4.2 Produksi	95
4.2.1 Pengambilan Gambar	95

4.2.2 Pewarnaan Gambar.....	96
4.2.3 Pemindahan Gambar.....	98
4.2.4 Composing.....	98
4.2.5 Penggabungan Gambar Tiap Scene.....	104
4.2.6 Pemotongan Sound.....	105
4.2.7 Pengeditan Narasi.....	108
4.3 Tahapan Pascaproduksi.....	110
4.3.1 Editing.....	110
4.3.2 Rendering.....	112
BAB V PENUTUP.....	153
5.1 Kesimpulan.....	153
5.2 Saran.....	153
DAFTAR PUSTAKA.....	xxii

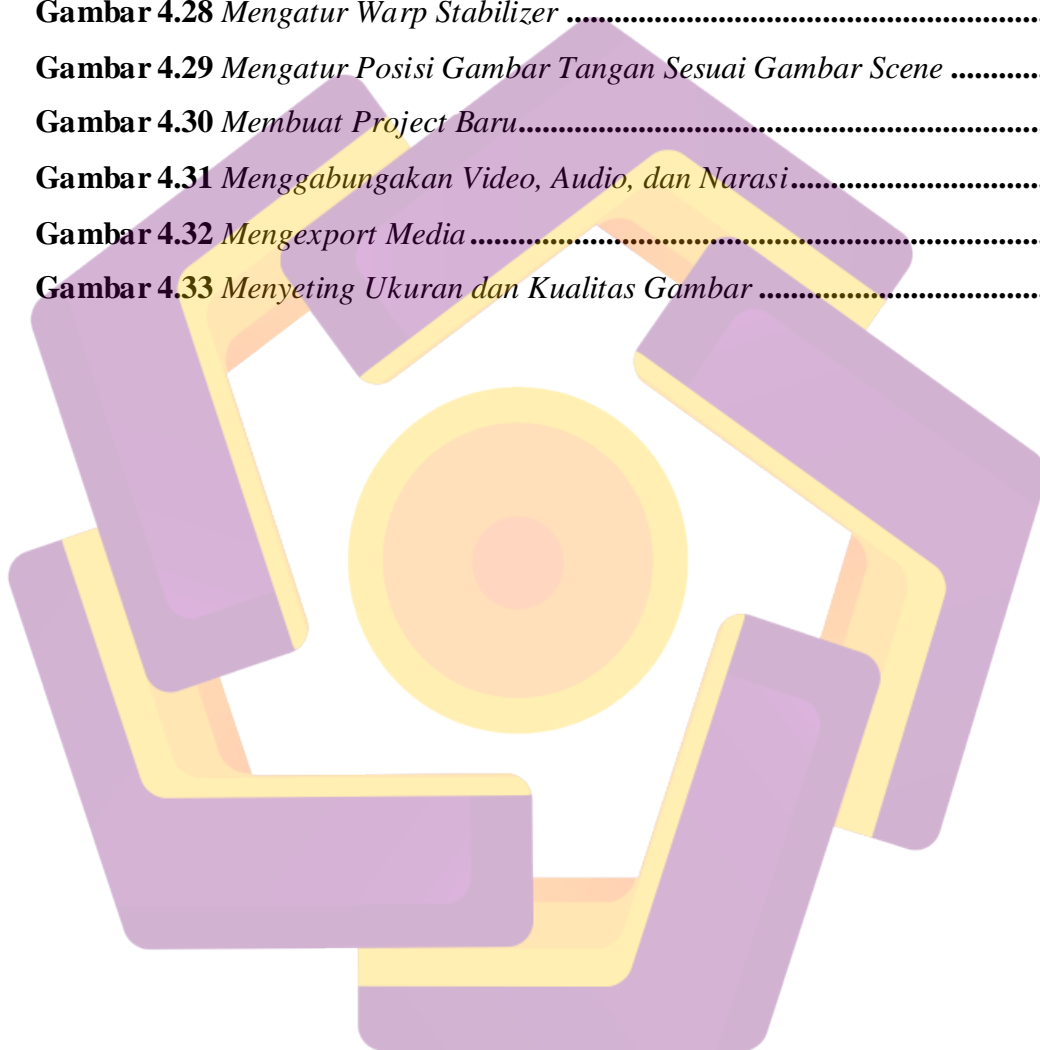


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Claymation Timmy dalam film <i>Shaun The Sheep</i>	12
Gambar 2.2 Contoh gambar cut-out Blue dalam film <i>Blue's Clues</i>	13
Gambar 2.3 Contoh Grafis Bumi di Video Pembelajaran dalam Globalisasi	14
Gambar 2.4 Contoh pixilation Tom dalam film <i>The Advanture secret of Tom Tomb</i>	15
Gambar 2.5 Contoh gambar pupet animation dalam film <i>Ausbruch</i>	16
Gambar 2.6 Contoh gambar close up	17
Gambar 2.7 Contoh gambar medium close up	17
Gambar 2.8 Contoh gambar extrime close up	18
Gambar 2.9 Contoh gambar medium shot.....	18
Gambar 2.10 Contoh gambar long shot	19
Gambar 2.11 Contoh gambar very long shot.....	20
Gambar 2.12 Contoh gambar group shot	20
Gambar 2.13 Contoh gambar point of view.....	21
Gambar 2.14 Contoh gambar cut	22
Gambar 2.15 Contoh gambar storyboard.....	30
Gambar 2.16 Contoh tampilan Adobe Premiere Pro	34
Gambar 2.17 Contoh tampilan Adobe Audition	35
Gambar 2.18 Contoh tampilan Adobe After Effect.....	37
Gambar 2.19 Contoh gambar Kamera Slr.....	40
Gambar 2.20 Contoh gambar Tripod	41
Gambar 2.21 Contoh Light Stand.....	42
Gambar 2.22 Contoh gambar SD Card	43
Gambar 2.23 Contoh gambar whiteboard.....	43
Gambar 2.24 Contoh gambar spidol snowman	44
Gambar 3.1 Contoh Gambar Kantor Palang Merah Yogyakarta di Jl. Gondokusuman 14 tahun 1948.....	48
Gamabr 3.2 Contoh gambar Para relawan yang tergabung dalam mobilie colone tahun 1948	49

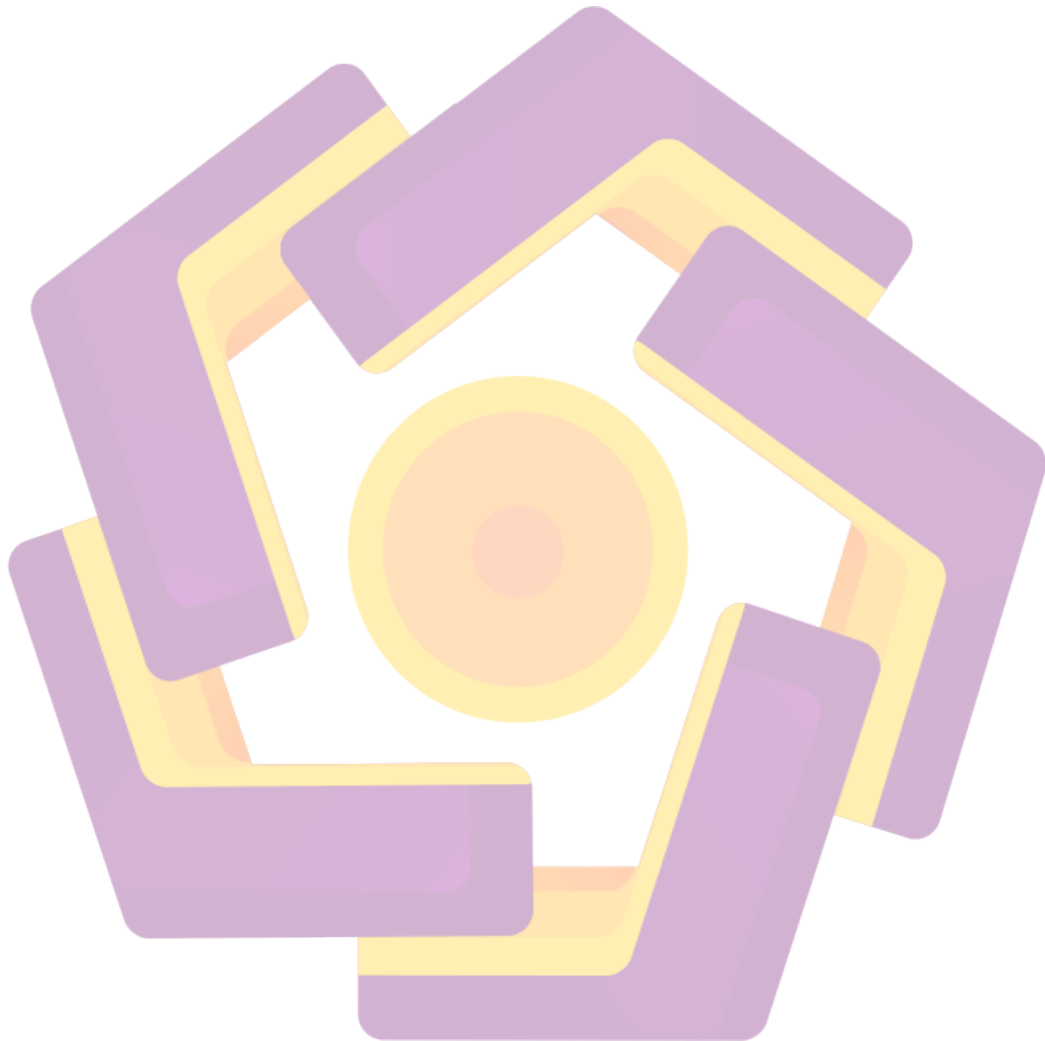
Gambar 3.3	<i>Contoh gambar Relawan PMI menanam pohon bakau.....</i>	55
Gambar 3.4	<i>Contoh gambar efakuasi korban tanah longsor oleh PMI</i>	58
Gambar 3.5	<i>Contoh gambar anggota Palang Merah Pemuda.....</i>	65
Gambar 3.6	<i>Contoh gambar pelatihan pertolongan kapal tenggelam</i>	68
Gambar 3.7	<i>Contoh gambar donor darah oleh beberapa artis Indonesia</i>	71
Gambar 3.8	<i>Contoh gambar Bapak Jusuf Kalla memberi donasi untuk PMI.....</i>	76
Gambar 3.9	<i>Contoh gambar pelatihan pertolongan pertama pada kecelakaan..</i>	86
Gambar 4.1	<i>Behind The Scene</i>	96
Gambar 4.2	<i>Memilih Magic Wand Tool.</i>	97
Gambar 4.3	<i>Memilih Paint Bucket Tool.....</i>	97
Gambar 4.4	<i>Mewarnai Gambar.....</i>	98
Gambar 4.5	<i>Contoh Hasil Pengambilan Gambar</i>	99
Gambar 4.6	<i>Screen Shoot Jendela Awal Photoshop.....</i>	99
Gambar 4.7	<i>Membuka Tool Action.....</i>	100
Gambar 4.8	<i>Membuat New Set</i>	100
Gambar 4.9	<i>Membuat New Action.....</i>	100
Gambar 4.10	<i>Membuka Gambar yang akan Diresize</i>	101
Gambar 4.11	<i>Merubah Ukuran Gambar.....</i>	101
Gambar 4.12	<i>Merubah Ukuran Gambar.....</i>	102
Gambar 4.13	<i>Menyimpan Gambar yang Sudah Diubah Ukurannya</i>	102
Gambar 4.14	<i>Memilih Lokasi Penyimpanan</i>	103
Gambar 4.15	<i>Menentukan Folder Berisi Gambar yang Akan Diresize dan Tempat Penyimpanannya.....</i>	103
Gambar 4.16	<i>Membuat New Composition.....</i>	104
Gambar 4.17	<i>Menyeting Composition</i>	105
Gambar 4.18	<i>Memilih Gambar yang akan disatukan.....</i>	105
Gambar 4.19	<i>Memasukan File Audio yang akan Dipotong</i>	106
Gambar 4.20	<i>Mendrag File ke bagian Audio</i>	107
Gambar 4.21	<i>Memilih Razor Tool untuk Memotong Audio.....</i>	107
Gambar 4.22	<i>Memilih Selection Tool untuk Memisahkan Audio yang Sudah dipotong</i>	107

Gambar 4.23 <i>Audio yang Sudah Dipotong Dipisahkan</i>	108
Gambar 4.24 <i>Menyimpan Audio yang Sudah Dipotong</i>	108
Gambar 4.25 <i>Membuka File Audio yang akan Diedit</i>	109
Gambar 4.26 <i>Memilih Adaptive Noise Reduction</i>	109
Gambar 4.27 <i>Menyetting Adaptive Noise Reduction</i>	110
Gambar 4.28 <i>Mengatur Warp Stabilizer</i>	111
Gambar 4.29 <i>Mengatur Posisi Gambar Tangan Sesuai Gambar Scene</i>	111
Gambar 4.30 <i>Membuat Project Baru</i>	112
Gambar 4.31 <i>Menggabungkan Video, Audio, dan Narasi</i>	112
Gambar 4.32 <i>Mengexport Media</i>	113
Gambar 4.33 <i>Menyetting Ukuran dan Kualitas Gambar</i>	113



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Kurikulum Standar Nasional Diklat PMI	82
Tabel 4.1 Naskah Treatment Iklan.....	90
Tabel 4.2 Storyboard Iklan	93



INTISARI

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat, khususnya dalam bidang periklanan. Banyak perusahaan berlomba-lomba membuat iklan yang menarik untuk memasarkan produk mereka. Iklan yang ditawarkan oleh perusahaan pun sangat beragam, namun saat ini hanya sedikit yang membuat iklan layanan masyarakat. Hal ini yang mendorong kami untuk membuat sebuah iklan layanan masyarakat tentang donor darah. Sehingga masyarakat sadar akan pentingnya membantu sesama.

Pembuatan video periklanan layanan masyarakat ini dirancang menggunakan konsep stop motion. Penggunaan konsep stop motion dipilih karena menurut kami menarik, sehingga diharapkan dapat membuat masyarakat tertarik untuk mendonorkan darah mereka.

Proses pembuatan iklan ini menggunakan perangkat lunak, yaitu Adobe Premiere Pro, Adobe After Effect dan Adobe Audition. Dengan menggunakan beberapa perangkat lunak tersebut diharapkan dapat menghasilkan video periklanan yang baik dan menarik minat masyarakat.

Kata Kunci : Iklan, Video Periklanan, Stop motion

ABSTRACT

Technology development is very fast, especially in the field of advertising. Many companies are competing to create compelling ads to market their products. Ads that are offered by the company are very diverse, but there are few who make public service announcements. This is what led us to create a public service announcement about blood donation. So that people are aware of the importance of helping others.

Making a video public service advertising is designed using the concept of stop motion. The use of the concept of stop motion karen selected according to our interest, so it is expected to make people interested to donate their blood.

The process of making these fish use the software, namely Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects and Adobe Audition. By using some of the software is expected to produce a video advertising the good and the public interest.

Keywords: Advertising, Video Advertising, Stop Motion