

**PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
TENTANG KEBERSIHAN DENGAN ADOBE AFTER EFFECT**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jenjang Strata Satu (S1)
Pada Program Studi Informatika Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Ponorogo



**IRZI' ABDURROZZAQ ZAKARIA
11531282**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO
2015**

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : IRZI' ABDURROZZAQ ZAKARIA
NIM : 11531282
Program Studi : INFORMATIKA
Fakultas : TEKNIK
Judul Proposal Skripsi : PERANCANGAN IKLAN LAYANAN
MASYARAKAT TENTANG KEBERSIHAN
DENGAN ADOBE AFTER EFFECT

Isi dan formatnya telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat
untuk melengkapi persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Ponorogo, September 2015

Menyetujui,

Dosen Pembimbing,

Fauzan Masykur, ST, M.Kom
NIK. 19810316 201112 13

Dekan Fakultas Teknik,

Ketua Program Studi
Teknik Informatika,

Ir. Aliyadi, MM, M.KOM
NIK. 19640103 199009 12

Munirah Muslim, S.Kom, MT
NIK. 19791107 200912 13

HALAMAN BERITA ACARA UJIAN

Nama : IRZI' ABDURROZZAQ ZAKARIA
NIM : 11531282
Program studi : INFORMATIKA
Fakultas : TEKNIK
Judul Skripsi : PERANCANGAN IKLAN LAYANAN
MASYARAKAT TENTANG KEBERSIHAN
DENGAN ADOBE AFTER EFFECT

Telah diuji dan dipertahankan dihadapan
Dosen penguji tugas akhir jenjang Strata Satu (S1) pada :

Hari :
Tanggal :
Nilai :

Dosen Penguji,

Dosen Penguji I,

Dosen Penguji II,

Ellisia Kumalasari, S.Pd, M.Pd.
NIK. 19850905 201309 13

Dra. Ida Widaningrum, M.Kom.
NIK. 19660417 201101 13

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik,

Ketua Program Studi
Teknik Informatika,

Ir. Aliyadi, MM, M.Kom
NIK. 19640103 199009 12

Munirah Muslim, S.Kom, MT
NIK. 19791107 200912 13

**BERITA ACARA
BIMBINGAN SKRIPSI**

1. Nama : IRZI' ABDURROZZAQ ZAKARIA
2. NIM : 11531282
3. Program studi : INFORMATIKA
4. Fakultas : TEKNIK
5. Judul Skripsi : PERANCANGAN IKLAN LAYANAN
MASYARAKAT TENTANG KEBERSIHAN
DENGAN ADOBE AFTER EFFECT
6. Dosen Pembimbing I : FAUZAN MASYKUR, ST, M.Kom
7. Konsultasi :
8.

NO	TANGGAL	URAIAN	TANDA TANGAN
----	---------	--------	--------------

-
9. Tgl. Pengajuan :
10. Tgl. Pengesahan :

Ponorogo, Agustus 2015

Dosen Pembimbing,

Fauzan Masykur, ST, M.Kom
NIK. 19810316 201112 13

MOTTO

- Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.
(QS. Al-Baqarah 286)
 - Ridho Allah ada pada ridho kedua orang tua.
 - *Man Jadda Wajada*, Barang siapa yang berusaha maka dapatlah ia.
- Seseorang dengan tujuan yang jelas akan membuat kemajuan walaupun melewati jalan yang sulit. Seseorang yang tanpa tujuan, tidak akan membuat kemajuan walaupun ia berada di jalan yang mulus. (Thomas Carlyle)
- Senyummu adalah aura yang dapat membuat orang lain tersenyum meski mereka hanya tersenyum dalam hati.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil 'alamin, segala puji syukur bagi Allah penguasa alam yang selalu memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini selesai disusun.

Sebuah karya ini tak lepas dari dukungan serta do'a dari semua pihak.

Karya ini kupersembahkan untuk :

- Ayah dan bunda tercinta, terima kasih untuk segala cinta, kasih sayang, pengorbanan, dukungan, dan doa yang tiada hentinya. Semoga suatu saat ananda dapat membalasnya.
- Kakak tersayang (Ismail Abdurrozzaq), terima kasih atas semangat dan bimbingan yang kau berikan. Semoga kelak ilmu yang kita dapatkan selalu bermanfaat.
- Sahabat-sahabatku dari kelas E dan F (Ali, Alif, Ardintya, Dimas, Doni, Edi, Muafa, Muhtadin, Noeng, Rendra, Rizal, Shandy, Vektor, Wahyuni, Wawan, Yhoni, Yusuf) dan semuanya yang belum disebutkan. Meskipun konsentrasi kita berbeda (sebagian besar RPL dan sebagian kecil Multimedia dan Jaringan), terima kasih atas semua dukungan serta motivasi kalian. Semoga kita selalu menjadi sahabat dan menjadi orang yang sukses.
- Seluruh keluarga besar Prime Generation 684 alumni tahun 2010 PM. Darussalam Gontor yang selama ini kita bersama walau tak harus bersama-sama.
- Seseorang yang berada di sana. Terima kasih atas do'a tulusmu dan juga semangat yang telah kau berikan selama ini.
- Semua pihak yang tulus ikhlas mendo'akan saya.

ABSTRAK

Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Tentang Kebersihan dengan Adobe After Effect

**IRZI' ABDURROZZAQ ZAKARIA
11531282**

Film atau iklan sangat tepat digunakan sebagai media komunikasi satu arah, mengingat film atau iklan yang digunakan memuat konten cerita fiktif atau cerita tentang kenyataan yang terjadi di dalam masyarakat. Media elektronik televisi merupakan media yang paling banyak digunakan dalam berkomunikasi dengan masyarakat, karena dinilai dapat lebih luas menjangkau masyarakat yang merupakan target atau sasaran dari hal yang ada di dalam iklan tersebut. Di dalam dunia perfilman sendiri khususnya di sektor iklan layanan masyarakat yang sekarang ini memang jarang atau belum terlalu banyak kita jumpai.

Banyak masyarakat Indonesia yang masih belum paham arti kebersihan meskipun sudah ada pepatah “Kebersihan itu sebagian dari iman”. Masyarakat perlu diberi informasi tentang kebersihan dari berbagai macam media, salah satunya iklan yang konon setiap hari manusia menontonnya melalui televisi. Maka sangatlah perlu adanya perancangan iklan layanan masyarakat.

Metode perancangan iklan tentang kebersihan ini menggunakan animasi 2 dimensi dengan bantuan software Adobe After Effect CS4 dan Adobe Photoshop CS4. Dengan efek-efek yang ada pada Adobe After Effect, animasi 2 dimensi tidak terkesan datar tetapi lebih menarik dan modern karena banyak alat dan efek yang bisa digunakan sesuai selera sang animator. Serta penghematan ruang file dengan sistem konversi video menggunakan software Handbrake.

Kata kunci: animasi, iklan, after effect

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr. wb.

Alhamdulillah *rabbil'alamin*, segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT, atas segala karunia dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul **“Perancangan Iklan Layanan Masyarakat Tentang Kebersihan dengan Adobe After Effect”** dengan baik. Shalawat serta salam penulis sampaikan pada junjungan dan suri teladan kita, nabi Muhammad SAW, beserta keluarga dan para sahabatnya.

Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Strata 1 (S1) pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Selama penulisan skripsi ini, penulis mengalami hambatan dan kesulitan yang datang silih berganti. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu sehingga penulisan skripsi ini selesai, khususnya pada :

1. Bapak Drs. H. Sulton, M.Si, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Ponorogo
2. Bapak Ir. Aliyadi, MM, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo dan Ibu Munirah Muslim, S.Kom, MT, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo serta Ibu Ellisia Kumalasari, S.Pd, M.Pd, selaku Sekretaris Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
3. Bapak Fauzan Masykur, ST, M.Kom, selaku pembimbing yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas kesediaan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
4. Seluruh dosen Program Studi Teknik Informatika, atas ilmu yang diajarkan dan diberikan selama masa perkuliahan penulis, serta para staff akademik Program Studi Teknik Informatika yang telah membantu penulis dalam pengurusan surat-surat yang diperlukan.

5. Ibu Arin Yuli Astuti, S.Kom, MM, selaku dosen mata kuliah multimedia yang selama ini telah membantu penulis dalam memperdalam ilmu tentang multimedia sampai akhir penulisan skripsi ini.
6. Keluarga penulis, kedua orang tua tercinta, Ayahanda Joko Yuliarso dan Ibunda Suryani, terima kasih telah mendoakan penulis pagi, siang, dan malam memberi restu dan tak bosan-bosan mengingatkan penulis untuk menyelesaikan skripsi. Penulis juga berterima kasih kepada kakak tercinta, Ismail Abdurrozzaq Zulkarnain yang juga mendoakan penulis.

Penulis menyadari bahwa selama melakukan penyusunan dan penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan kesalahan-kesalahan didalamnya. Oleh karena itu penulis meminta maaf yang sebesar-besarnya kepada semua pihak, atas kekurangan dan kesalahan baik sengaja maupun tidak disengaja selama melakukan penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, semoga apa yang telah penulis susun dalam skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi siapa saja yang membacanya dan semoga dapat dikembangkan di kemudian hari.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Ponorogo, 7 September 2015

Irzi' Abdurrozzaq Zakaria

DAFTAR ISI

Halaman judul	i
Halaman pengesahan.....	ii
Halaman Berita Acara Ujian Skripsi.....	iii
Halaman Berita Acara Bimbingan Skripsi	iv
Halaman Motto dan Persembahan	v
Abstrak	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	x
Daftar Gambar	xii
Daftar Tabel	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Perumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Batasan Masalah.....	5
E. Manfaat Perancangan.....	5
F. Metode Pengumpulan Data.....	6
G. Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
A. Konsep Dasar Pengertian Multimedia.....	8
B. Jenis-jenis Multimedia.....	14
C. Kategori Multimedia.....	17

D. Animasi.....	18
E. Iklan.....	21
F. Adobe.....	25
G. Storyboard.....	27
BAB III METODE PERANCANGAN.....	30
A. Ide Perancangan.....	30
B. Kebutuhan Software Dan Hardware.....	31
C. Langkah-langkah Pembuatan Iklan.....	34
BAB IV ANALISA DATA DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Analisa Data.....	43
B. Perancangan Iklan.....	44
C. Pengujian Animasi.....	53
D. Penilaian Hasil.....	56
BAB V PENUTUP.....	58
A. Kesimpulan.....	58
B. Saran.....	59
Daftar Pustaka.....	60

DAFTAR GAMBAR

BAB II LANDASAN TEORI

Gambar 2.1 Contoh Gambar Storyboard.....	29
--	----

BAB III METODE PERANCANGAN

Gambar 3.1 Adobe After Effect CS4.....	32
--	----

Gambar 3.2 Adobe Photoshop CS4.....	32
-------------------------------------	----

Gambar 3.3 Handbrake.....	33
---------------------------	----

Gambar 3.4 Flowchart Film.....	34
--------------------------------	----

BAB IV ANALISA DATA DAN PEMBAHASAN

Gambar 4.1 Pembuatan stikman.....	44
-----------------------------------	----

Gambar 4.2 Puppet Pin Tool.....	45
---------------------------------	----

Gambar 4.3 Composition.....	45
-----------------------------	----

Gambar 4.4 Composition setting.....	46
-------------------------------------	----

Gambar 4.5 Import file.....	47
-----------------------------	----

Gambar 4.6 Jendela Project.....	47
---------------------------------	----

Gambar 4.7 Jendela Timeline.....	48
----------------------------------	----

Gambar 4.8 Layer block.....	48
-----------------------------	----

Gambar 4.9 Transform Layer.....	49
---------------------------------	----

Gambar 4.10 Layer Camera.....	50
-------------------------------	----

Gambar 4.11 Pengaktifan 3D.....	50
---------------------------------	----

Gambar 4.12 Render Queue.....	51
-------------------------------	----

Gambar 4.13 Output module setting.....	51
--	----

Gambar 4.14 Render.....	52
-------------------------	----

Gambar 4.15 Icon Handbrake.....	52
Gambar 4.16 Jendela Handbrake.....	53
Gambar 4.17 Adegan pertama.....	54
Gambar 4.18 Adegan kedua.....	55
Gambar 4.19 Adegan ketiga.....	55
Gambar 4.20 Adegan keempat.....	56

DAFTAR TABEL

BAB III METODE PERANCANGAN

Tabel 3.1 Spesifikasi laptop Acer v5..... 33

Tabel 3.2 Storyboard..... 38

BAB IV ANALISA DATA DAN PEMBAHASAN

Tabel 4.1 Hasil Penilaian..... 57