

**IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG
PENGUNAAN GADGET YANG AMAN BAGI KESEHATAN MATA**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi Syarat Menyelesaikan Pendidikan Sarjana Terapan
Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia
Digital

Oleh :
M Rizky Novianto
061540722062

**POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
PALEMBANG
2019**

**IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG PENGGUNAAN GADGET
YANG AMAN BAGI KESEHATAN MATA**



SKRIPSI

**Telah Disetujui Oleh Dosen Pembimbing Skripsi Jurusan Teknik Komputer
Politeknik Negeri Sriwijaya Program Studi Teknologi Informatika Multimedia
Digital**

Palembang, Agustus 2019

Menyetujui,

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Yulian Mirza, S.T., M.Kom.
NIP. 196607121990031003

M. Miftakul Amin, S.Kom., M.Eng.
NIP. 197912172012121001

Mengetahui,

**Ketua Jurusan
Teknik Komputer**

**Ketua Program Studi
Teknologi Informatika
Multimedia Digital**

Ir. A. Bahri Joni Malyan., M.Kom
NIP. 196007101991031001

Ikhtison Mekongga., S.T., M.Kom
NIP. 19770524200031002

**IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG
PENGUNAAN GADGET YANG AMAN BAGI KESEHATAN
MATA**



Telah diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji pada sidang
Skripsi pada Jumat, 19 Juli 2019

Ketua Dewan Penguji

Tanda Tangan

Ikhtison Mekongga, S.T., M.Kom.

NIP 197705242000031002

.....

Anggota Dewan Penguji

Herlambang Saputra, M.Kom., Ph.D.

NIP 198103182008121002

.....

Ervi Cofriyanti, S.Si., M.T.I

NIP 198012222015042001

.....

M. Miftakul Amin, S.Kom., M.Eng.

NIP 197912172012121001

.....

Alan Novi Tompunu, S.T., M.T.

NIP 197611082000031002

.....

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Komputer**

Ir. A. Bahri Joni M, M.Kom.

NIP 196007101991031001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
JURUSAN TEKNIK KOMPUTER

Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139 Telp. 0711-353414 Fax.
0711-355918 Website : www.polisriwijaya.ac.id E-mail :
info@polsri.ac.id



SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Rizky Novianto
NIM : 061540722062
Jurusan : Teknik Kompuer
Program Studi : Teknologi Informatika Multimedia Digital
Judul Skripsi : Iklan Layanan Masyarakat Tentang Penggunaan Gadget
Yang Aman Bagi Kesehatan Mata

Dengan ini menyatakan:

1. Skripsi yang saya buat dengan judul sebagaimana tersebut di atas beserta isinya merupakan hasil karya sendiri dan bukan duplikasi
2. Skripsi tersebut tidak mengutip sebagian atau seluruhnya dari karya orang lain, kecuali yang telah disebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk diketahui oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

Palembang, Agustus 2019
Yang membuat pernyataan,

M. Rizky Novianto
NIM 061540722062

MOTO DAN PERSEMBAHAN

“It’s not how much time you have, it’s how you use it”

***Rasa suka adalah pikiran
Rasa cinta adalah hati
rasa sayang adalah pembuktian***

(Penulis)

Karya ini di persembahkan untuk :

- Ibunda dan ayahanda yang selalu memberikan kasih sayangnya secara tulus, serta doanya yang selalu teriring dalam menempuh bahtera kehidupan dan perkuliahan ini.
- Sahabatku Raka Yudha Tridian Baskoro dan Jeni Dwi Putri yang selalu memotivasi, memberi nasihat dan selalu sabar menghadapi kebodohanku.
- Teman-teman seperjuangan TIB angkatan □2015 yang telah menjadi keluarga selama 4 tahun pendidikan.

ABSTRACT

ADVERTISING PUBLIC SERVICES CONCERNING THE USE OF SAFE GADGET FOR EYE HEALTH

Muhammad Rizky Novianto, 2019, 55 Pages

Gadget today have become an unavoidable primary need, because the have attractive features that serve to help human word. But behind the advantages that can help humans there are deficiencies found in gadgets, one of which is blue light. Blue ray itself has side effects that can be harmful to the eye, therefore a socialization is needed by making a video advertisement of the public services about the use of safe gadget for eye health in form 2 dimension videos advertising and providing it on social media and Youtube. In developing this advertisement, the author uses data collection methodology, namely literature study and open writing study, as well as multimedia development methods (concepts, design, material collection, manufacturing, testing and distribution). The author used software Adobe Illustrator CS6 in graphic design process, Adobe After Effects CS6 for used in compositing and animation process and Adobe Premiere Pro CC 2017 for used in the editing videos and rendering process. The result of 40 peoples stated that this video was interesting in terms of animation, images, audio and text with 96,6% success

Keywords: *Gadget, Public Services Advertising, 2 Dimensional Animation, multimedia*

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah menganugerahkan kepada penulis hati dan akal untuk digunakan sebaik-baiknya. Semoga Allah SWT senantiasa membimbing setiap langkah, perbuatan dan sikap penulis agar dapat bertindak lebih bijaksana dan dapat memberikan manfaat bagi orang lain. Tak lupa rasa syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang karena berkat rahmat dan izin-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Akhir ini. Penulisan Laporan ini dilakukan dengan tujuan untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan pendidikan Diploma IV.

Penulis menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Laporan Akhir ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan Laporan Akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang selalu menguatkan langkah penulis dalam menyusun dan menyelesaikan laporan Akhir.
2. Kedua orang tua penulis, yang selalu memberikan bantuan dukungan material dan moral
3. Bapak **Dr. Ing. Ahmad Taqwa, M.T** selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya
4. Bapak **Ir. Ahmad Bahri Joni Malyan**, selaku Ketua jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
5. Bapak **Slamet Widodo, S.Kom., M.Kom**, selaku sekretaris jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
6. Bapak **Ikhtison Mekongga, S.T., M.Kom**, selaku ketua prodi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya.
7. Bapak **Yulian Mirza, S.T., M.Kom**, Selaku Dosen Pembimbing penulis
8. Bapak **M. Miftakhul Amin, S.Kom., M.Eng** Selaku Dosen Pembimbing Penulis.

9. Seluruh staf dosen jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
10. Seluruh karyawan dan Staf Tata Usaha Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
11. Kepada teman terdekat yang selalu memotivasi
12. Kepada teman-teman Prodi Teknologi Informatika Multimedia Digital angkatan 2015.

Akhir kata, penulis berharap semoga Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Proposal Laporan Akhir ini membawa manfaat bagi yang membacanya

Palembang, Agustus 2019

Penyusun
M Rizky Novianto

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
HALAMAN MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	2
1.5. Manfaat Penelitian	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Animasi	3
2.1.1. Pengertian Animasi	3
2.1.2. Nilai Animasi	3
2.1.3. Bagian Animasi	4
2.1.4. Unsur Animasi	5
2.1.5. Animasi 2 Dimensi.....	5
2.1.6. Perangkat Lunak Animasi	5
2.2. <i>Gadget</i>	6
2.2.1. Definisi <i>Gadget</i>	6
2.2.2. Fungsi <i>Gadget</i>	6
2.2.3. Radiasi Elektromagnetik	7
2.2.4. Aplikasi Gelombang Elektromagnetik	7
2.2.5. Radiasi Sinar Biru	8
2.2.6. Dampak Kesehatan yang Ditimbulkan oleh <i>Gadget</i>	9
2.2.7 Dampak Awal Radiasi Pada Tubuh Manusia	9

2.3.	Metode Penyelesaian Masalah.....	10
2.4.	Penelitian Sebelumnya.....	12

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1.	Metode Pengumpulan Data	15
3.2.	Perangkat Yang Digunakan	15
3.2.1.	Perangkat Keras Yang Digunakan	15
3.2.2.	Perangkat Lunak Yang Digunakan	15
3.3.	Kerangka Penelitian	16
3.3.1.	Konsep	16
3.3.2.	Merancang karakter	17
3.3.3.	<i>Script</i> Animasi	17
3.3.4.	Storyboard	18
3.3.5.	Produksi	19
3.3.6.	Pasca Produksi	20
3.4.	Metode Pengujian	20

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1.	Hasil Video Animasi 2 Dimensi	23
4.2.	Pengujian	26
4.2.1	Data Hasil Pengujian	26
4.2.2	Analisis Data	27

BAB V KESIMPULAN

5.1	Kesimpulan	39
5.2	Saran	40

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Daftar Penelitian Sebelumnya.....	12
Tabel 3.1. Deskripsi Konsep.....	16
Tabel 3.2. Contoh <i>Script</i> Animasi.....	18
Tabel 3.3. Contoh Storyboard.....	19
Tabel 3.4. Pertanyaan Dalam Segi Konten Informasi.....	21
Tabel 3.5. Pertanyaan Dalam Segi Konten Tampilan.....	22
Tabel 4.1. Data Hasil Pengujian Teknis.....	26
Tabel 4.2. Distribusi Responden Berdasarkan Usia.....	26
Tabel 4.3. Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	27
Tabel 4.4. Distribusi Responden Berdasarkan Pekerjaan.....	27
Tabel 4.5. Distribusi Responden Berdasarkan Pekerjaan.....	28
Tabel 4.6. Distribusi Responden Berdasarkan Pekerjaan.....	29
Tabel 4.7. Distribusi Responden Berdasarkan Pekerjaan.....	30
Tabel 4.8. Distribusi Responden Berdasarkan Pekerjaan.....	31
Tabel 4.9. Distribusi Responden Berdasarkan Pekerjaan.....	32
Tabel 4.10. Distribusi Responden Berdasarkan Pekerjaan.....	33
Tabel 4.11. Distribusi Responden Berdasarkan Pekerjaan.....	34
Tabel 4.12. Distribusi Responden Berdasarkan Pekerjaan.....	35
Tabel 4.13. Distribusi Responden Berdasarkan Pekerjaan.....	36

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Diagram gadget.....	6
Gambar 2.2 Kerangka Teori.....	10
Gambar 3.1. Diagram Alir Pembuatan Iklan.....	16
Gambar 3.2 Contoh Desain karakter.....	17
Gambar 4.1 Bumper Opening.....	23
Gambar 4.2 Scene 2.....	23
Gambar 4.3 Scene 3.....	23
Gambar 4.4 Scene 4.....	24
Gambar 4.5 Scene 4.1.....	24
Gambar 4.6 Scene 5.....	24
Gambar 4.7 Scene 6.....	24
Gambar 4.8 Scene 7.....	25
Gambar 4.9 Scene 8.....	25
Gambar 4.10 Scene 9.....	25
Gambar 4.11 Scene 10 Closing.....	25
Gambar 4.12 Credit Title.....	26
Gambar 4.13 Persentase Hasil Pertanyaan.....	29
Gambar 4.14 Persentase Hasil Pertanyaan.....	30
Gambar 4.15 Persentase Hasil Pertanyaan.....	31
Gambar 4.16 Persentase Hasil Pertanyaan.....	32
Gambar 4.17 Persentase Hasil Pertanyaan.....	33
Gambar 4.18 Persentase Hasil Pertanyaan.....	34
Gambar 4.19 Persentase Hasil Pertanyaan.....	35
Gambar 4.20 Persentase Hasil Pertanyaan.....	36
Gambar 4.21 Persentase Hasil Pertanyaan.....	37
Gambar 4.22 Tingkat Keberhasilan Video.....	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Storyboard
Lampiran 2.	Script Animation
Lampiran 3.	Rekap Hasil Kuisisioner Online dan Contoh Pertanyaan
Lampiran 4.	Produksi dan Pasca Produksi
Lampiran 5.	Lembar Revisi Skripsi