

**PEMBUATAN ANIMASI 2D GERAKAN MENCUCI TANGAN,
MEMAKAI MASKER DAN MENJAGA JARAK
MENGUNAKAN TEKNIK ANIMASI DIGITAL**

SKRIPSI



disusun oleh

Apria Dwi Sandika

17.11.1671

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**PEMBUATAN ANIMASI 2D GERAKAN MENCUCI TANGAN,
MEMAKAI MASKER DAN MENJAGA JARAK
MENGUNAKAN TEKNIK ANIMASI DIGITAL**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



Disusun oleh

Apria Dwi Sandika

17.11.1671

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Apria Dwi Sandika

17.11.1671

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 16 September 2021

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, M.Kom.

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Apria Dwi Sandika

17.11.1671

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 September 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

NIK : 190302164

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom

NIK. 190302427

Amir Fatah Sofyan, S.T, M.Kom

NIK. 190302047

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 September 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

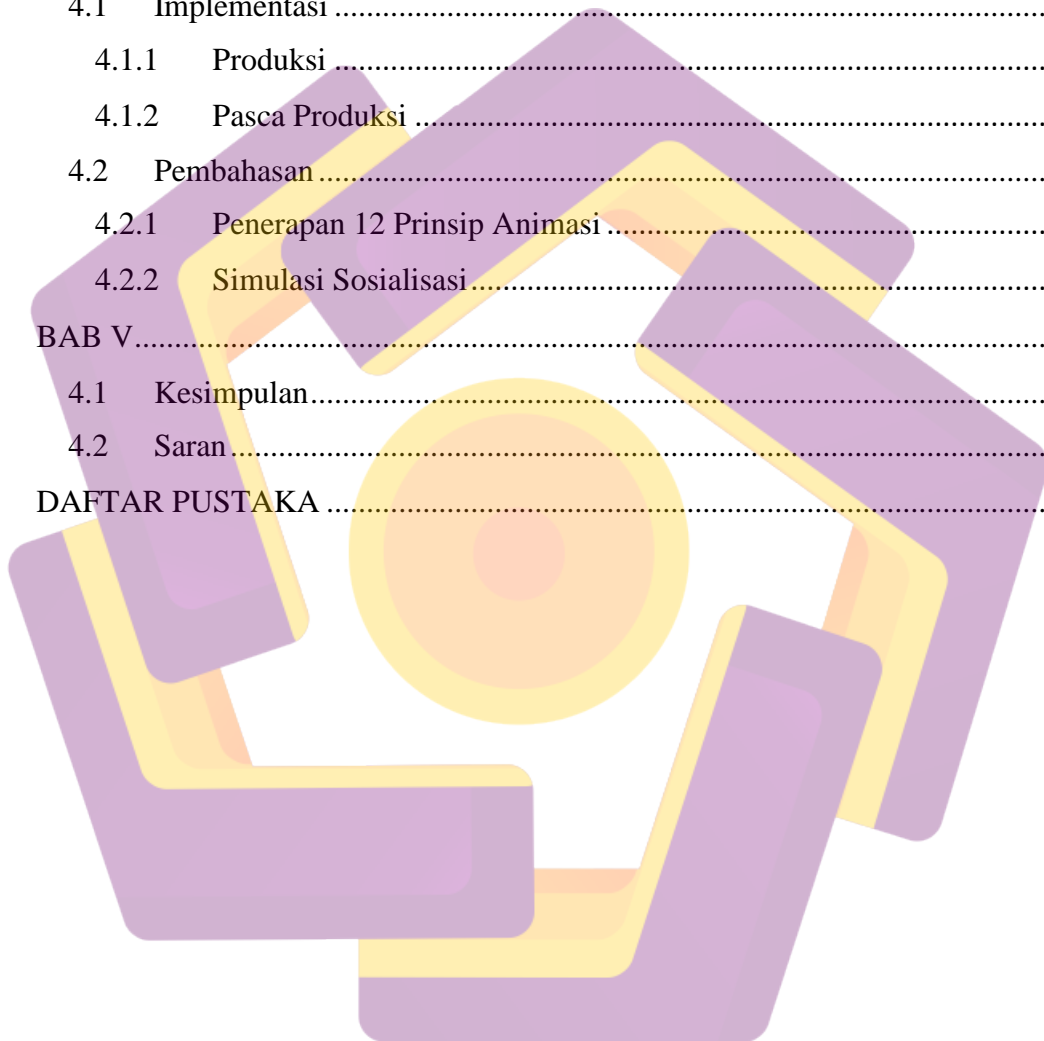
Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

DAFTAR ISI

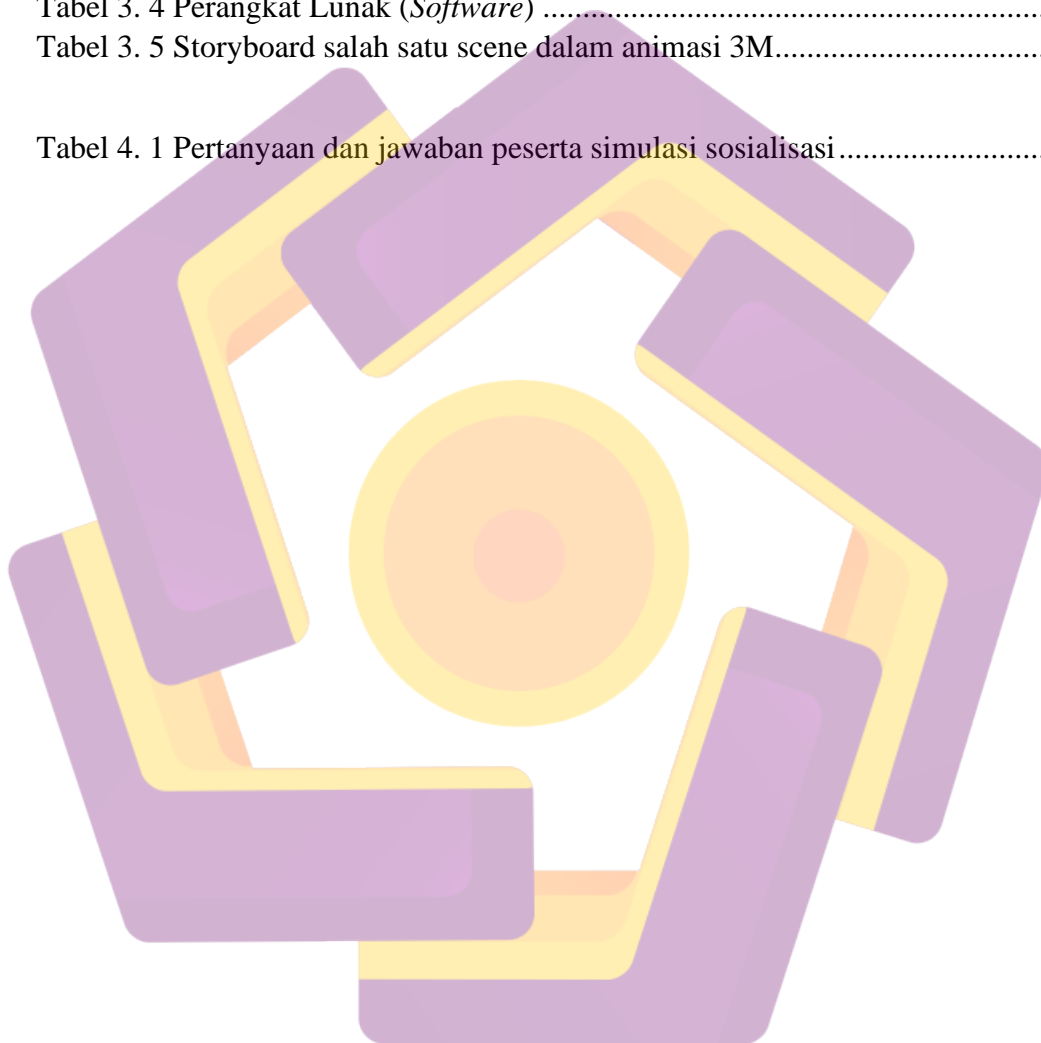
PERSETUJUAN	1
PENGESAHAN	2
DAFTAR ISI.....	3
DAFTAR TABEL.....	5
DAFTAR GAMBAR	6
INTISARI.....	7
ABSTRACT.....	8
BAB I	9
1.1 Latar Belakang	9
1.2 Perumusan Masalah.....	11
1.3 Batasan Masalah.....	11
1.4 Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian.....	11
1.5 Metode Perancangan	11
1.6 Sistematika Penulisan.....	12
BAB II.....	14
2.1 Tinjauan Pustaka	14
2.2 Dasar Teori.....	14
2.2.1 Definisi Multimedia	14
2.2.2 Element Multimedia.....	15
2.2.3 Jenis Jenis Animasi	15
2.2.4 Prinsip Animasi.....	16
2.2.5 Tahapan Pembuatan Animasi.....	19
2.2.6 Video.....	22
BAB III	25
3.1 Gambaran Umum Objek	25
3.1.1 Puskesmas Depok 3	25
3.1.2 Sosialisasi Pencegahan Covid-19.....	26
3.2 Analisis Kebutuhan	30

3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	30
3.2.2	Analisis Kebutuhan Nonfungsional	30
3.3	Perancangan.....	31
3.3.1	Pra Produksi	31
BAB IV	36
4.1	Implementasi	36
4.1.1	Produksi	36
4.1.2	Pasca Produksi	39
4.2	Pembahasan	41
4.2.1	Penerapan 12 Prinsip Animasi	41
4.2.2	Simulasi Sosialisasi.....	43
BAB V	45
4.1	Kesimpulan.....	45
4.2	Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	46



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Data Penduduk Desa Caturtunggal Tahun 2018	26
Tabel 3. 2 Data Sosialisasi Covid-19	28
Tabel 3. 3 Perangkat keras (<i>Hardware</i>)	30
Tabel 3. 4 Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	31
Tabel 3. 5 Storyboard salah satu scene dalam animasi 3M.....	34
Tabel 4. 1 Pertanyaan dan jawaban peserta simulasi sosialisasi	43



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Alur Produksi animasi 3M	36
Gambar 4. 2 Proses pembuatan <i>background</i>	37
Gambar 4. 3 Proses pembuatan <i>key animation</i>	37
Gambar 4. 4 <i>Onion skin</i> yang aktif dalam proses <i>in between</i>	38
Gambar 4. 5 Pewarnaan menggunakan <i>fill tool</i>	39
Gambar 4. 6 Proses pasca produksi animasi gerakan 3M.....	39
Gambar 4. 7 Proses penyatuan <i>scene</i>	40
Gambar 4. 8 Proses <i>rendering</i> pada adobe premiere cc 2018	41
Gambar 4. 9 Penerapan prinsip <i>pose to pose</i> (kiri ke kanan).....	42
Gambar 4. 10 Penerapan prinsip <i>staging</i>	42
Gambar 4. 11 Penerapan prinsip <i>squash and stretch</i>	43
Gambar 4. 12 Simulasi sosialisasi di Desa Widodomartani	44



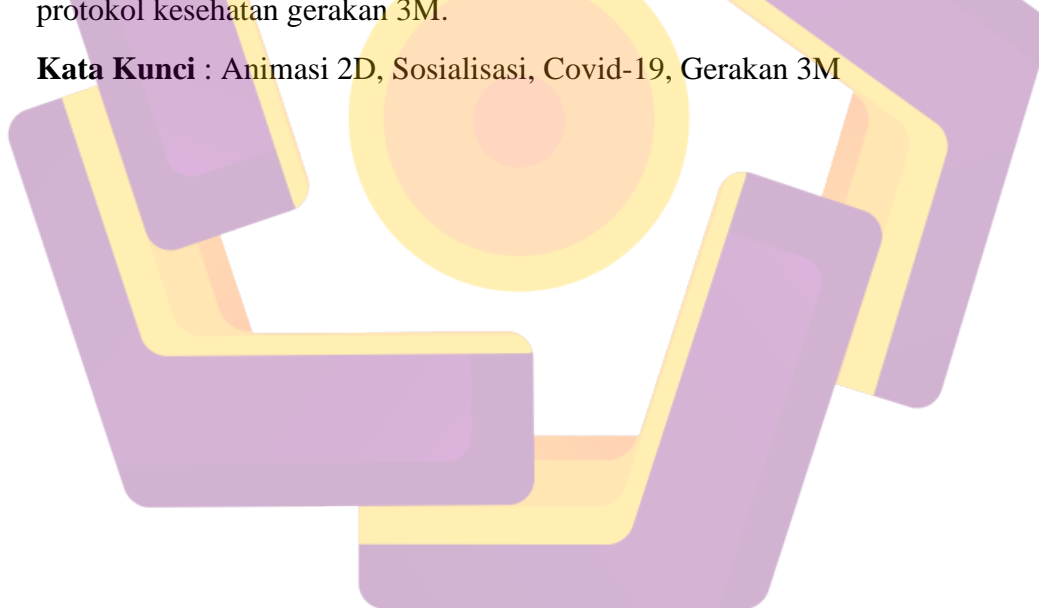
INTISARI

Pemerintah dalam hal ini Puskesmas Depok 3 gencar mensosialisasikan gerakan mencuci tangan, memakai masker dan menjaga jarak atau yang biasa disingkat gerakan 3M. Sosialisasi ini dilakukan untuk mencegah penularan wabah covid-19 yang melanda seluruh negeri. Masyarakat terkena dampak yang paling utama, khususnya anak-anak. Sebanyak 12,6 persen anak-anak terjangkit covid-19.

Berbagai media digunakan untuk mensosialisasikan gerakan mencuci tangan, memakai masker dan menjaga jarak, salah satunya adalah animasi 2D. Penelitian ini bertujuan untuk membuat animasi 2D gerakan 3M guna mendukung anak dan memberikan pengertian kepada anak tentang pentingnya penerapan protokol kesehatan di tengah pandemi covid-19. Pembuatan animasi 2D gerakan 3M menggunakan teknik animasi digital yang terdiri dari tiga tahapan yaitu tahap pra produksi yang terdiri dari ide dan konsep, cerita, dan concept art, tahap produksi yang terdiri dari pembuatan background, pembuatan key animation, pembuatan in between dan pewarnaan, serta tahap pasca produksi yang terdiri dari compositing dan editing, dubbing/musik/sound effect, dan final output.

Berdasarkan proses tersebut maka diperoleh kesimpulan bahwa pembuatan animasi 2D gerakan 3M mampu memberikan informasi kepada anak mengenai protokol kesehatan gerakan 3M.

Kata Kunci : Animasi 2D, Sosialisasi, Covid-19, Gerakan 3M



ABSTRACT

The government, in this case the Depok 3 Health Center, is aggressively promoting the movement of washing hands, wearing masks and keeping a distance or what is usually abbreviated as the 3M movement. This socialization was carried out to prevent the spread of the Covid-19 outbreak that hit the entire country. Communities are most affected, especially children. As many as 12.6% of children were infected with COVID-19.

Various media are used to socialize the movement of washing hands, wearing masks and maintaining distance, one of which is 2D animation. This study aims to create 2D animations of the 3M movement to educate children and provide understanding to children about the importance of implementing health protocols in the midst of the covid-19 pandemic. The making of 3M 2D animation using digital animation techniques which consists of three stages, namely the pre-production stage which consists of ideas and concepts, stories, and concept art, the production stage which consists of making the background, making key animation, making in-between and coloring, and post-production stage consisting of compositing and editing, dubbing/music/sound effects, and final output.

Based on this process, it was concluded that the making of 2D animation of the 3M movement was able to provide information to children about the health protocol of the 3M movement.

Keywords : *2D animation, socialization, Covid-19, 3M Movement*