

iklan 2

by Sri Wahyuni

Submission date: 28-Oct-2021 09:41PM (UTC+0700)

Submission ID: 1686582532

File name: Pengembangan_iklan_masyarakat.doc (5.74M)

Word count: 1663

Character count: 10171



PENGEMBANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT 'GUNAKAN SELALU MASKER' MENGUNAKAN ANIMASI 2D

Suyatmi¹, Mei Maemunah², Shalsha Jihan Fahira³, Dwi Cahyo Nugroho⁴, Yudha Wahyu Alviansyah⁵, Sri Ngudi Wahyuni⁶

¹Program Studi Kewirausahaan, Fakultas Ekonomi Sosial, ¹⁶

²Program Studi Sistem Informasi, ³⁴Program Studi Teknik Informatika, ²⁶Program Studi Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta

⁹ Mbak_ami@amikom.ac.id, mei.m@amikom.ac.id, alsha.16@students.amikom.ac.id, dwi.4102@students.amikom.ac.id,

¹ yudha.alviansyah@students.amikom.ac.id, yuni@amikom.ac.id
Jl. Ringroad Utara, Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta

Keywords:

Covid-19 Pandemic,
mask, Animation,
2D

Abstract

This public service announcement is intended to educate the public on the importance of the current use of masks. Under the covid-19 pandemic situation, it was essential to the use of masks for everyone. In the current climate, many are still unaware of the importance of the use of masks to minimize the risk of spreading the covid-19 virus. These animation videos are made interesting but meaningful so that people can understand the message of this animated video. In the production of this animation, it is done gradually and conceptually using adobe Adobe After Effects, Adobe Illustrator, and Adobe Premiere. The first thing to do in this animated video is to make a script. The storyboard, in turn, is made into an animation and then edit it. With this work, it is hoped to promote and benefit the public as to the importance of the use of masks. From the creation of this animated video, a public service AD is encouraging people to care more about themselves

Kata Kunci:

Pandemi Covid-1, pakai
masker, animasi, 2D

Abstrak

Iklan layanan masyarakat ini bertujuan mengedukasi masyarakat akan pentingnya penggunaan masker saat ini. Situasi pandemi COVID-19 seperti sekarang ini, protocol kesehatan sangat berperan dalam menekan jumlah kasus positif. Pengembangan video animasi ini akan menjadi salah satu alat edukasi kepada masyarakat untuk turut mencegah penularan penyakit COVID-19 di Indonesia. Pengembangan video animasi ini dilakukan secara bertahap dengan menggunakan beberapa tools antara lain Adobe Photosop Adobe After Effects, Adobe Illustrator, dan Adobe Premiere. Pengujian video menggunakan beta testing dengan alat survey berupa kuesioner yang dibagikan kepada seluruh audience dalam hal ini adalah masyarakat umum. Analisis data menggunakan analisis deskriptif, dengan menggunakan SPSS. Hasil uji menyatakan bahwa video ini baik dan layak digunakan.

Pendahuluan

Pada saat ini, dunia sedang dilanda bencana non alam dengan adanya pandemi Virus Corona atau Covid-19. Pandemi yang

disebabkan virus SARSCOV ini sangat merugikan manusia di seluruh dunia dan menelan banyak korban jiwa. Virus Corona dapat berkembang dalam waktu yang sangat singkat. Itulah mengapa penyebarannya dari

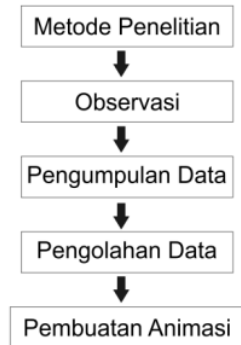
satu negara ke negara lain sangat cepat. Guna mengedukasi masyarakat tentang pentingnya menjaga protocol kesehatan, perlu dibangun video animasi. Video merupakan salah satu cara paling efektif untuk mengedukasi masyarakat pada segala usia, dengan tampilan yang menarik. Kepemilikan gadget dimasyakat sudah sedemikian tinggi sehingga dimungkinkan mudah dalam mengakses video animasi ini dimana saja dan kapan saja.

Dalam pembuatan video animasi ini tentunya dengan menggunakan berbagai perangkat untuk membantu proses produksi. Seperti halnya menggunakan software *Adobe After Effects*, *Adobe Illustrator*, dan *Adobe Premiere*. Perangkat ini berfungsi untuk membantu dalam mengedit dan memproduksi video. Semua aplikasi ini harus diinstal pada perangkat mobile atau PC. Dengan bantuan dari aplikasi tersebut akan membuat video animasi menjadi lebih menarik. Apabila video animasi menarik, nantinya akan lebih banyak orang yang menonton video animasi ini. Lebih banyak orang yang menyaksikan, lebih banyak juga masyarakat yang lebih menyadari pentingnya penggunaan masker. Nantinya, video ini akan di unggah di media sosial dan diharapkan akan bermanfaat bagi orang banyak. Adapun mekanime penulisan akan terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu bagian II akan membahas metode penelitian, bagian III akan membahas analisis dan bagian IV akan membahas kesimpulan.

Metode

Gambar 1. Adalah langkah-langkah penelitian yang dilaksanakan.

Gambar 1. langkah



Langkah-penelitian

A. Observasi

Melakukan observasi dan mempelajari dahulu tentang kasus dan animasi yang akan dibuat. Mencari refrensi video animasi.

B. Pengumpulan data

Data dikumpulkan dari beberapa sumber media sosial maupaun web.

C. Pengolahan data

Sebelum dilakukan proses pembuatan animasi, data yang sudah dikumpulkan akan diolah terlebih dahulu.

D. Pembuatan animasi

Setelah melakukan observasi dan pengumpulan data serta pengolahan data, maka animasi akan dibuat.

Analisis dan pembahasan

Adapun hasil analisis pengembangan iklan layanan masyarakat gunakan selalu masker terbagi atas beberapa tahap analisis, antara lain:

a. Tahap Pra Produksi

Sebuah tahapan dimana kita mempersiapkan hal-hal yang akan diproduksi setelahnya.

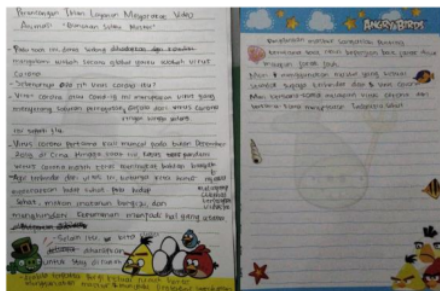
- Tema

Penentuan tema adalah hal yang paling penting, agar bisa tahu tentang apa nantinya video animasi akan dibuat. Penulis mengambil tema tentang covid19 yang tertera pada Gambar 2.



Gambar 2. Covid19

- **Sinopsis**
Sinopsis berisi tentang gambaran atau alur cerita yang akan dibuat dalam animasi. Contoh synopsis ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Sinopsis

- **Warna**
Palet warna yang digunakan adalah palet warna-warna pastel agar terlihat menarik dan warna tidak terlalu kontras. Adapun warna-warna palet ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Palet Warna

- **Storyboard**
Gambar 5 menjelaskan tentang storyboard atau rancangan visual, scenario dan deskripsi alur cerita.

No.	Visual	Keberangan	Durasi
1.		Sts : Background Cam : Zoom Out	00:00 - 00:06
2.		Sts : Background Cam : Zoom In	00:07 - 00:30
3.		Sts : Background Cam : Pan Right - Zoom In	00:31 - 00:44
4.		Sts : Background Cam : Zoom Out - Zoom In	00:45 - 01:00
5.		Sts : Background Cam : Zoom In	01:01 - 01:17

Gambar 5. Storyboard

b. Tahap Produksi

Tahap ini adalah tahap pengolahan hasil dari tahap sebelumnya. Antara lain:

Karakter

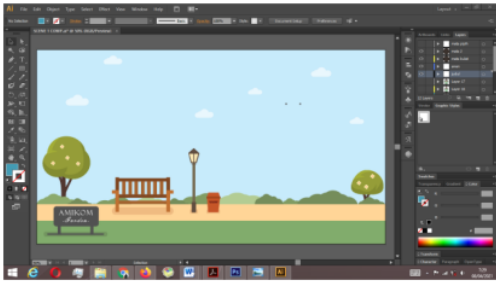
Peran penting terdapat pada sebuah tokoh/karakter dalam penyampaian informasi. Maka nantinya akan ada beberapa tokoh yang dimasukkan dalam animasi. Gambar 6 menunjukkan proses pembuatan karakter.



Gambar 6. Karakter

Background

Adanya background juga berpengaruh dalam keselarasan adegan yang ingin kita sampaikan. Gambar 7 adalah contoh background yang digunakan pada iklan layanan ini.



Gambar 7. Background

20

c. Tahap Pasca Produksi

Pada tahap ini akan dilakukan editing, dubbing dan lain sebagainya.

Dubbing

Tujuan dari dubbing ini adalah untuk menyesuaikan percakapan antar karakter supaya dapat dimengerti dengan baik oleh masyarakat yang menyaksikan video.

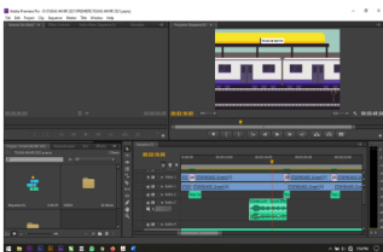


Gambar 8. Dubbing

Gambar 8 adalah proses dubbing iklan.

Editing

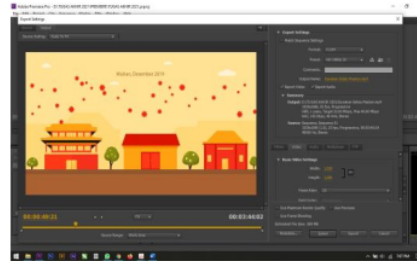
Dalam proses editing hasil akhir yang diharapkan adalah menghasilkan video yang bagus dan juga menarik.



Gambar 9. Editing

Rendering

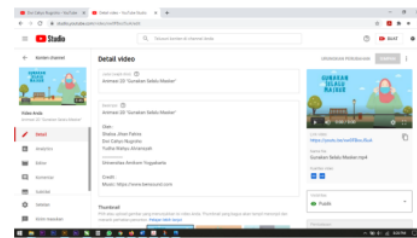
Rendering merupakan tahap akhir dari seluruh proses pembuatan video. Data yang berisi berkas seperti gambar, background, karakter, musik kemudian melewati proses rendering. Untuk menjadi sebuah video yang utuh dan dapat ditampilkan dengan format MP4.



Gambar 10. Rendering

Upload

Upload merupakan tahap untuk menyebarkan video yang telah dibangun, agar khalayak bisa mengakses dengan mudah. Gambar 11 adalah proses upload iklan ke youtube.



Gambar 11. Upload

d. Uji Kelayakan

Uji kelayakan dalam video animasi "Gunakan Selalu Masker" menggunakan metode kuesioner yang telah diisi oleh 117 responden. Aspek penilaian terdiri dari, pewarnaan, audio, grafis, typografi, kelayakan video saat ditonton, dan isi yang terkandung dalam video tersebut.

No.	Pertanyaan	Persentase			
		1	2	3	4
1	Apakah video iklan ini menarik dari segi gambar atau grafis?	-	3,4%	50,4%	46,2%
2	Apakah video iklan ini menarik dari segi warna?	-	6,8%	51,3%	41,9%
3	Apakah video iklan ini menarik dari segi teks?	-	10,3%	53,8%	35,9%
4	Apakah video iklan ini menarik dari segi audio?	1,1%	16,2%	47%	35,9%
5	Apakah video iklan ini menarik dari segi animasi?	0,8%	6%	47%	46,2%
6	Apakah tampilan video ini nyaman untuk ditonton?	1,3%	3%	44,4%	51,3%
7	Apakah pesan atau informasi dalam video iklan ini sudah tersampaikan dengan baik?	1%	3,3%	39,3%	56,4%
8	Apakah video iklan ini mampu untuk mengajak masyarakat untuk lebih patuh terhadap proses dan lebih waspada dengan bahaya Covid-19?	1,6%	12%	46,2%	40,2%
9	Apakah isi informasi dalam video iklan ini sudah lengkap?	-	14,5%	50,4%	35%
10	Apakah penyampaian informasi berbentuk animasi mudah dipahami?	1%	2,4%	40,2%	56,4%

Gambar 12. Uji Kelayakan

e. Hasil Uji/Kuesioner

Berdasar pada hasil kuesioner dari 117 responden. Maka dapat diketahui rata-rata penilaian tentang video animasi “Gunakan Selalu Masker” bisa dikatakan “baik” oleh para responden. Dan hasil uji ditunjukkan pad Tabel. 1.

Tabel 1. Hasil Uji

Pertanyaan	Kurang Baik	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik
P. 1	0%	3.4%	50.4%	46.2%
P. 2	0%	6.8%	51.3%	41.9%
P. 3	0%	10.3%	53.8%	35.9%
P. 4	0.9%	16.2%	47%	35.9%
P. 5	0.9%	6%	47%	46.2%
P. 6	0.9%	3.4%	44.4%	51.3%
P. 7	0.9%	3.4%	39.3%	56.4%
P. 8	1.7%	12%	46.2%	40.2%
P. 9	0%	14.5%	50.4%	35%
P. 10	0.9%	2.6%	40.2%	56.4%
Rata - rata	1%	7.86%	47%	44.54%

Kesimpulan

Berdasarkan apa yang telah disampaikan pada bab di atas, dapat disimpulkan bahwa proses pembuatan video animasi “Gunakan Selalu Masker” melalui 3 tahapan yaitu tahap pra-produksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi. Tahap pra-produksi dimulai dengan tahap mencari ide dan riset, perencanaan, membuat naskah, serta membuat storyboard.

Tahap produksi meliputi perekaman suara (dubbing), membuat layout, membuat karakter, serta pembuatan background. Sedangkan tahap pasca-produksi meliputi compositing, editing, rendering, serta distribusi video.

1. Video animasi “Gunakan Selalu Masker” digunakan sebagai media penyampaian informasi mengenai cara mencegah penularan virus Covid-19.

Referensi

- [1] I. M. M. Yusa and I. P. S. Saputra, “Pemanfaatan Animasi 2 Dimensi Model Infografik dalam Perancangan Video Iklan Layanan Masyarakat Tentang Pengolahan Sampah Rumah Tangga di Denpasar,” *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 5, no. 1, p. 1, 2016, doi: 10.23887/janapati.v5i1.9739.
- [2] A. Prabowo and M. Kurniawan, “Perancangan Iklan Layanan Masyarakat ‘Tertib Lalu-Lintas’ Berbasis Animasi 2D Sebagai Media Sosialisasi Ditlintas Polda Diy,” *Data Manaj. dan Teknol. Inf.*, vol. 13, no. 3, p. 9, 2012.
- [3] Y. Anggraini, S. Prasetyaningsih, and C. Antoni, “Analisis dan Implementasi Motion Grafis Iklan Layanan Masyarakat (ILM) dengan Metode Semiotika Peirce,” *Ekspresi Dan Persepsi J. Ilmu Komun.*, vol. 1, no. 01, p. 64–82, 2019, doi: 10.33822/jep.v1i01.444.
- [4] M. A. T. P. Putra, N. Dengen, and A. Syakir, “Iklan Layanan Masyarakat Tentang Bahaya Banjir Berbasis Multimedia Animasi Motion Graphic,” *Pros. SAKTI (Seminar Ilmu Komput. dan Teknol. Informasi)*, vol. 2, no. 1, pp. 60–67, 2017, [Online]. Available: <http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/SAKTI/article/download/238/pdf>.
- [5] A. Budy Saputra, “Pembuatan Motion Graphic Sebagai Media Promosi Untuk Proyek Datsun Sigap,” *KOPERTIP J. Ilm. Manaj. Inform. dan Komput.*, vol. 2, no. 2, pp. 84–97, 2018, doi: 10.32485/kopertip.v2i2.51.

- [6] N. Wijaya, "Pelatihan Membuat Desain Logo Vector Menggunakan Adobe Illustrator dan Adobe Flash di SMK Bina Cipta Palembang," *J. Pengabd. Pada Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 25-29, 2016, doi: 10.30653/002.201611.5.
- [7] A. F. Abror, "Mathematics Adventure Games Berbasis Role Playing Game (Rpg) Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Kelas Vi Sd Negeri Jetis 1," *Math. Adventure Games*, vol. 1, no. 08520244018, pp. 1-10, 2012, [Online]. Available: <http://eprints.uny.ac.id/7554/>.
- [8] R. Setiawan, J. Pragantha, and D. Andana, "Pembuatan Game Role-Playing Turn-Based Dengan Sistem Rock-Paper-Scissors," *J. Ilmu Komput. dan Sist. Inf.*, pp. 194-199, 2016.
- [9] R. D. Risanty and A. Sopiyan, "Pembuatan Aplikasi Kuesioner Evaluasi Belajar Mengajar Menggunakan Bot Telegram Pada Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta (Ft-Umj) Dengan Metode Polling," *Semin. Nas. Sains dan Teknol.*, no. November, pp. 1-9, 2017, [Online]. Available: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek/article/view/2071/1712>.
- [10] I. Alwi, "Kriteria Empirik dalam Menentukan Ukuran Sampel Pada Pengujian Hipotesis Statistika dan Analisis Butir," *Form. J. Ilm. Pendidik. MIPA*, vol. 2, no. 2, pp. 140-148, 2015, doi: 10.30998/formatif.v2i2.95.
- [11] P. Kerja *et al.*, "PENGARUH KEPUASAN KERJA DAN MOTIVASI KERJA TERHADAP RS \square m \square n b," vol. 2, no. 7, 2014.
- [12] Suyanto, M., 2003 MULTIMEDIA Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. C.V ANDI OFFSET. YOGYAKARTA.
- [13] Rangga Bagus P., "Analisis dan Perancangan Animasi 3 Dimensi Sebagai Media Promosi Menggunakan 3D Maxx 2009 dan Archicad 11 Pada Perumahan Griya Abdi Kencana," *Jurnal Probisnis Vol 1 No.1 Februari 2008*
- [14] Munir, 2012. MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: ALFABETA

iklan 2

ORIGINALITY REPORT

19%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

10%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	ejournal.almaata.ac.id Internet Source	4%
2	stmikglobal.ac.id Internet Source	2%
3	repository.nusamandiri.ac.id Internet Source	2%
4	www.ejurnalmalahayati.ac.id Internet Source	1%
5	ejournal.itats.ac.id Internet Source	1%
6	Submitted to Institut Seni Indonesia Denpasar Student Paper	1%
7	ojs.amikom.ac.id Internet Source	1%
8	ppm.ejournal.id Internet Source	1%
9	Ainul Yaqin, Akhmad Dahlan, Tonny Hidayat, Reza Mardiansyah Putra. "Decision Support System for Boarding house Search Using	1%

Topsis Algorithm", 2019 4th International Conference on Information Technology, Information Systems and Electrical Engineering (ICITISEE), 2019

Publication

10

Lia Dwi Ayu Pagarwati, Arif Rohman.
"Grandparenting Membentuk Karakter Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020

Publication

1 %

11

dev.kinetik.umm.ac.id

Internet Source

1 %

12

widuri.raharja.info

Internet Source

1 %

13

economy.okezone.com

Internet Source

<1 %

14

irvankuid.blogspot.com

Internet Source

<1 %

15

jurnal.uisu.ac.id

Internet Source

<1 %

16

jurnal.umus.ac.id

Internet Source

<1 %

17

ojs.unimal.ac.id

Internet Source

<1 %

18

Aslam Aslam, Syamsu Syamsu, Darsikin Darsikin. "PENGEMBANGAN ALAT PRAKTIKUM HUKUM OHM BERBASIS GRAFIK MENGGUNAKAN MIKROKONTROLER PADA MAHASISWA CALON GURU FISIKA", JPFT (Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online), 2016

Publication

<1 %

19

ejournal.amikompurwokerto.ac.id

Internet Source

<1 %

20

repository.unj.ac.id

Internet Source

<1 %

21

www.domestika.org

Internet Source

<1 %

22

Rizal Dwi Wardani. "The Application of Number Theory to Determine Congruence in Traffic Lights", BAREKENG: Jurnal Ilmu Matematika dan Terapan, 2019

Publication

<1 %

23

ejournal.upi.edu

Internet Source

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1 words

Exclude bibliography On

iklan 2

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6
