

**PEMANFAATAN ANIMASI 2 DIMENSI UNTUK PENCEGAHAN COVID  
-19 DALAM BENTUK IKLAN LAYANAN MASYARAKAT DI PASAR  
BERINGHARJO YOGYAKARTA**

**TUGAS AKHIR**



Disusun oleh:

<b>Ryan Muhamad Taufik</b>	<b>(18.02.0306)</b>
<b>Sesillia Anno Putri Talenta</b>	<b>(18.02.0307)</b>
<b>Yodyansyah Putra Khalid</b>	<b>(18.02.0326)</b>

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2021**

**PEMANFAATAN ANIMASI 2 DIMENSI UNTUK PENCEGAHAN COVID  
-19 DALAM BENTUK IKLAN LAYANAN MASYARAKAT DI PASAR  
BERINGHARJO YOGYAKARTA**

**TUGAS AKHIR**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta  
untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Pada jenjang Program Diploma – Program Studi Manajemen Informatika



Disusun oleh:

<b>Ryan Muhamad Taufik</b>	<b>(18.02.0306)</b>
<b>Sesillia Anno Putri Talenta</b>	<b>(18.02.0307)</b>
<b>Yodyansyah Putra Khalid</b>	<b>(18.02.0326)</b>

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

## **HALAMAN PERSETUJUAN**

### **TUGAS AKHIR**

#### **PEMANFAATAN ANIMASI 2 DIMENSI UNTUK PENCEGAHAN COVID-19 DALAM BENTUK IKLAN LAYANAN MASYARAKAT DI PASAR BERINGHARJO YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ryan Muhamad Taufik (18.02.0306)**  
**Sesillia Anno Putri Talenta (18.02.0307)**  
**Yodyansyah Putra Khalid (18.02.0326)**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 8 Februari 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Heri Sismoro, M.Kom**  
**NIK. 190302057**

## HALAMAN PENGESAHAN

### TUGAS AKHIR

#### PEMANFAATAN ANIMASI 2 DIMENSI UNTUK PENCEGAHAN COVID-19 DALAM BENTUK IKLAN LAYANAN MASYARAKAT DI PASAR BERINGHARJO YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ryan Muhamad Taufik** (18.02.0306)  
**Sesillia Anno Putri Talenta** (18.02.0307)  
**Yodyansyah Putra Khalid** (18.02.0326)

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 Maret 2021

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Moch Farid Fauzi, M.Kom  
NIK. 190302284

Pramudhita Ferdiansyah, M.Kom  
NIK. 190302409

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
22 Maret 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.  
NIK. 190302096

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ryan Muhamad Taufik  
NIM : 18.02.0306

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:  
**Pemanfaatan Animasi 2 Dimensi Untuk Pencegahan Covid-19 Dalam Bentuk Iklan Layanan Masyarakat Di Pasar Beringharjo Yogyakarta**

Dosen Pembimbing : Heri Sismoro, M.Kom.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Yogyakarta, 20 Februari 2021

Yang Menyatakan,

  
Ryan Muhamad Taufik

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan kepada ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa sholawat serta salam penulis kepada jujungan kita Nabi Muhammad SAW.

Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga sebagai bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang Diploma-III dan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer.

Dengan selesainya Tugas Akhir ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Universitas AMIKOM Yogyakarta selaku pihak yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom selaku ketua Prodi D3 Manajemen Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Ibu Lilis Dwi Farida, S.Kom, M.Eng selaku sekretaris Prodi D3 Manajemen Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Bapak Heri Sismoro, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah bersedia memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
6. Dinas Perindustrian dan Perdagangan Daerah Istimewa Yogyakarta yang sudah memberi izin dan pengarahan dalam penyusunan proyek tugas Akhir ini.
7. Bapak Gunawan dan Bapak Agung selaku pembimbing magang yang telah bersedia memberikan pengarahan dan bimbingan dalam penyusunan proyek Tugas Akhir ini.

8. Kedua orang tua dan keluarga besar yang selalu memberikan dukungan, motivasi, dan doa.
9. Bapak Ibu dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat.
10. Teman-teman kelas 18 D3MI 03 selaku teman seperjuangan dan teman lainnya yang selalu memberikan semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Akhir kata, semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan. Kritik dan saran sangat membantu dalam perkembangan dan penyempurnaan karya tulis ini. Sekian dari penulis, apabila ada kesalahan dan kekurangan mohon maaf selaku penulis.

Yogyakarta, 26 Januari 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

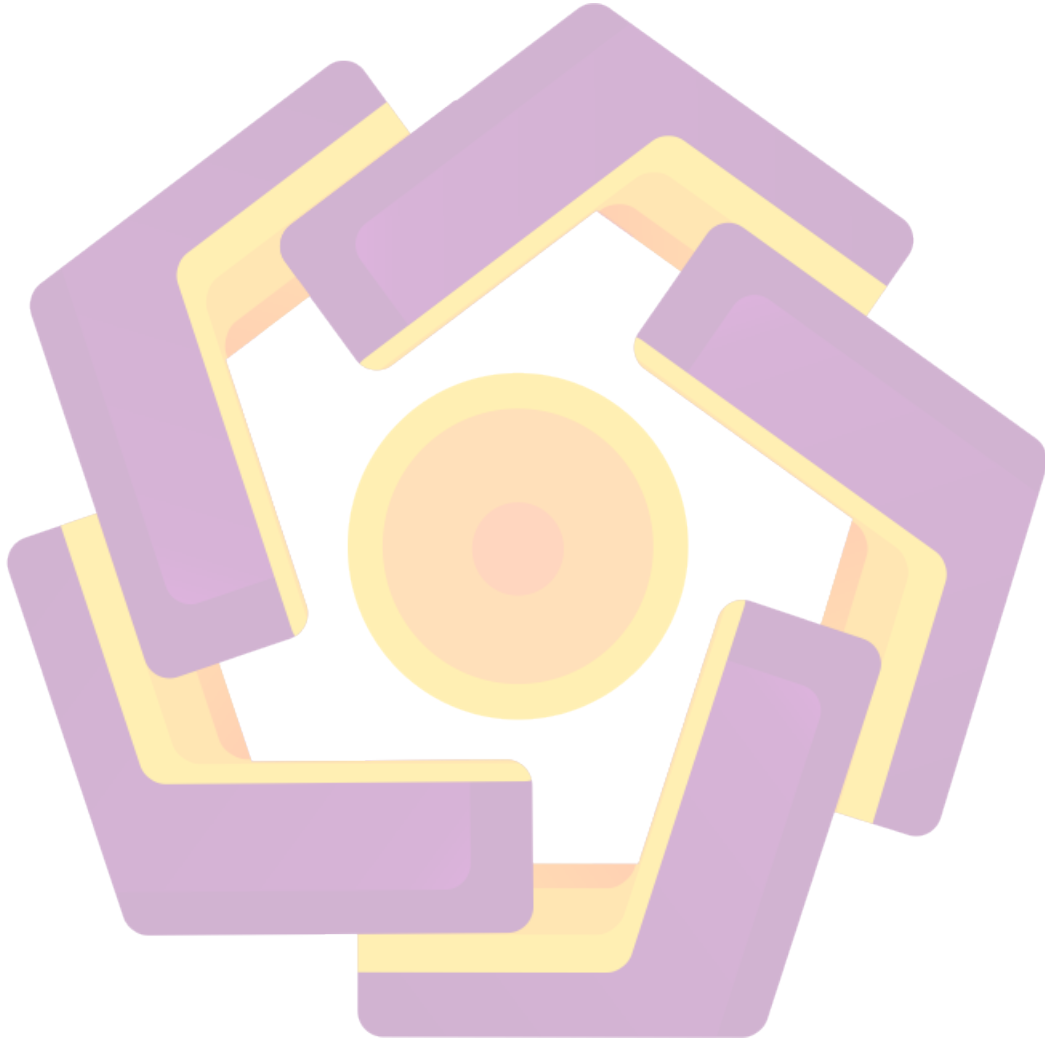
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI.....	xii
<i>ABSTRACT</i> .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang Masalah.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Tujuan Penelitian.....</b>	<b>2</b>
<b>1.3 Rumusan Masalah.....</b>	<b>2</b>
<b>1.4 Batasan Masalah.....</b>	<b>2</b>
<b>1.5 Manfaat Penelitian.....</b>	<b>2</b>
<b>1.6 Sistematika Penulisan.....</b>	<b>3</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>4</b>
<b>2.1 Tinjauan.....</b>	<b>4</b>
<b>2.2 Animasi.....</b>	<b>5</b>
<b>2.3 Animasi 2 Dimensi.....</b>	<b>6</b>
<b>2.4 Storyboard.....</b>	<b>6</b>
<b>2.5 Metode Pembuatan Iklan.....</b>	<b>7</b>
<b>2.6 Hasil Penelitian Terdahulu.....</b>	<b>8</b>



BAB III TINJAUAN UMUM.....	11
<b>3.1 Deskripsi Singkat Obyek.....</b>	<b>11</b>
<b>3.2 Hasil Pengumpulan Data.....</b>	<b>12</b>
<b>3.3 Solusi Yang Diusulkan.....</b>	<b>12</b>
BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN.....	14
<b>4.1 Metode pembuatan iklan.....</b>	<b>14</b>
<b>4.2 Tahapan Pengerjaan.....</b>	<b>15</b>
<b>4.3 Alur Langkah Pembuatan Animasi .....</b>	<b>28</b>
<b>4.4 Hasil Akhir Produk.....</b>	<b>29</b>
<b>4.5 Evaluasi.....</b>	<b>31</b>
BAB V PENUTUP.....	33
<b>5.1 Kesimpulan.....</b>	<b>33</b>
<b>5.2 Saran .....</b>	<b>34</b>
DAFTAR PUSTAKA .....	35

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Terdahulu.....	8
Tabel 3.1 Tabel Masalah.....	12
Tabel 3.2 Daftar Solusi .....	12



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Rancangan awal maskot Pasar Beringharjo .....	16
Gambar 4.2 Palette Color .....	17
Gambar 4.3 Storyboard .....	18
Gambar 4.4 Karakter maskot Pak Harjo dan maknanya .....	19
Gambar 4.5 Perekaman voice over menggunakan ponsel .....	20
Gambar 4.6 Pembuatan layout awal .....	21
Gambar 4.7 Pewarnaan outline .....	21
Gambar 4.8 Pewarnaan karakter dan shading .....	22
Gambar 4.9 Karakter Pak Harjo 1 .....	22
Gambar 4.10 Karakter memakai masker .....	23
Gambar 4.11 Karakter mencuci tangan .....	23
Gambar 4.12 Karakter melakukan social distancing .....	24
Gambar 4.13 Pembayaran non-tunai .....	25
Gambar 4.14 Patuhi protokol kesehatan .....	25
Gambar 4.15 Stay save everyone .....	26
Gambar 4.16 Proses editing .....	27
Gambar 4.17 Proses rendering .....	27
Gambar 4.18 Alur pembuatan animasi .....	28
Gambar 4.19 Complete color palette .....	30
Gambar 4.20 Font yang digunakan .....	30
Gambar 4.21 Tampilan klip animasi .....	31

## INTISARI

Pasar Beringharjo merupakan pasar tradisional kelas 1 yang menjalankan 3 fungsi pilar yaitu pilar ekonomi, pendidikan, dan wisata. Dengan berjalannya kegiatan jual beli yang terjadi, sebanyak 6.000 pedagang setiap hari melakukan transaksi ekonomi dan turut menggerakkan roda perekonomian. Tetapi, pada masa pandemi seperti ini, pasar menjadi salah satu tempat yang cukup dikhawatirkan masyarakat karena pasar merupakan tempat terbentuknya kerumunan. Hal ini mengakibatkan maraknya wabah virus *corona* semakin besar risiko penularannya. Karena pasar menjadi salah satu denyut perekonomian, pasar harus selalu beroperasi karena pedagang harus tetap mencari nafkah melalui berdagang, petani pun harus menyalurkan hasil panennya ke pasar. Sementara masyarakat, harus tetap memenuhi kebutuhan pokoknya dari pasar.

Metode pembuatan iklan ini ada 3 proses yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Untuk proses pra produksi, disini menentukan konsep visual, konsep warna, pembuatan *storyboard*, dan mempersiapkan alat dan bahan. Untuk proses produksi, diawali dengan perekaman suara karakter Pak Harjo, yang kemudian dilakukan penggambaran outline serta pewarnaan animasi. Dan untuk proses terakhir yaitu pra produksi, dilakukan penambahan *sound effect*, *editing* animasi, dan *rendering*.

Telah dihasilkan sebuah iklan layanan masyarakat mengenai protokol kesehatan 3M dengan karakter Pak Harjo yang mana merupakan maskot Pasar Beringharjo Yogyakarta. Pembuatan iklan layanan masyarakat tentang pencegahan *Covid-19* di Pasar Beringharjo berbasis animasi 2D tersebut dapat mempermudah masyarakat dalam memahami protokol kesehatan yang sudah ditetapkan pemerintah, hal tersebut diperkuat dengan adanya wawancara dan kuisisioner dari pedagang dan pembeli Pasar Beringharjo.

Kata kunci: Pasar Beringharjo, produksi, iklan.

## **ABSTRACT**

*Beringharjo Market is a class 1 traditional market that carries out 3 pillar functions, namely the pillars of economy, education and tourism. With the buying and selling activities that take place, as many as 6,000 traders every day make economic transactions and help move the wheels of the economy. However, during a pandemic like this, the market is one of the places that is of great concern to the public because the market is a place for crowds to form. This has resulted in the outbreak of the corona virus increasing the risk of transmission. Because the market is one of the beats of the economy, the market must always operate because traders must continue to earn a living through trading, farmers also have to distribute their crops to the market. Meanwhile, the community must still fulfill their basic needs from the market.*

*There are 3 methods of making this advertisement, namely pre-production, production and post-production. For the pre-production process, here determines the visual concept, color concept, making storyboards, and preparing tools and materials. For the production process, it begins with recording the voice of Pak Harjo's character, which is then carried out by drawing the outline and coloring the animation. And for the last process, which is pre-production, adding sound effects, animation editing, and rendering is done.*

*A public service advertisement has been produced regarding the 3M health protocol with the character Pak Harjo, which is the mascot of Pasar Beringharjo Yogyakarta. Making public service announcements about the prevention of Covid-19 in Beringharjo Market based on 2D animation can make it easier for the public to understand the health protocols that have been established by the government, this is reinforced by interviews and questionnaires from traders and buyers of Beringahrjo Market.*

*Keyword: Beringharjo market, production, advertisement.*