

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

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

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

**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:

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

**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 20 Februari 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Andriyan Dwi Putra, M.Kom
NIK. 190302270

Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom
NIK. 190302281

Tanda Tangan

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

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Sesillia Anno Putri Talenta
NIM : 18.02.0307

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,



Sesillia Anno Putri Talenta

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 Hanif Al Fatta, M.Kom selaku ketua jurusan D3 Manajemen Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Ibu Sri Ngudi Wahyuni, S.T., M.Kom. selaku sekretaris jurusan 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 menyelesaikan Tugas Akhir ini.

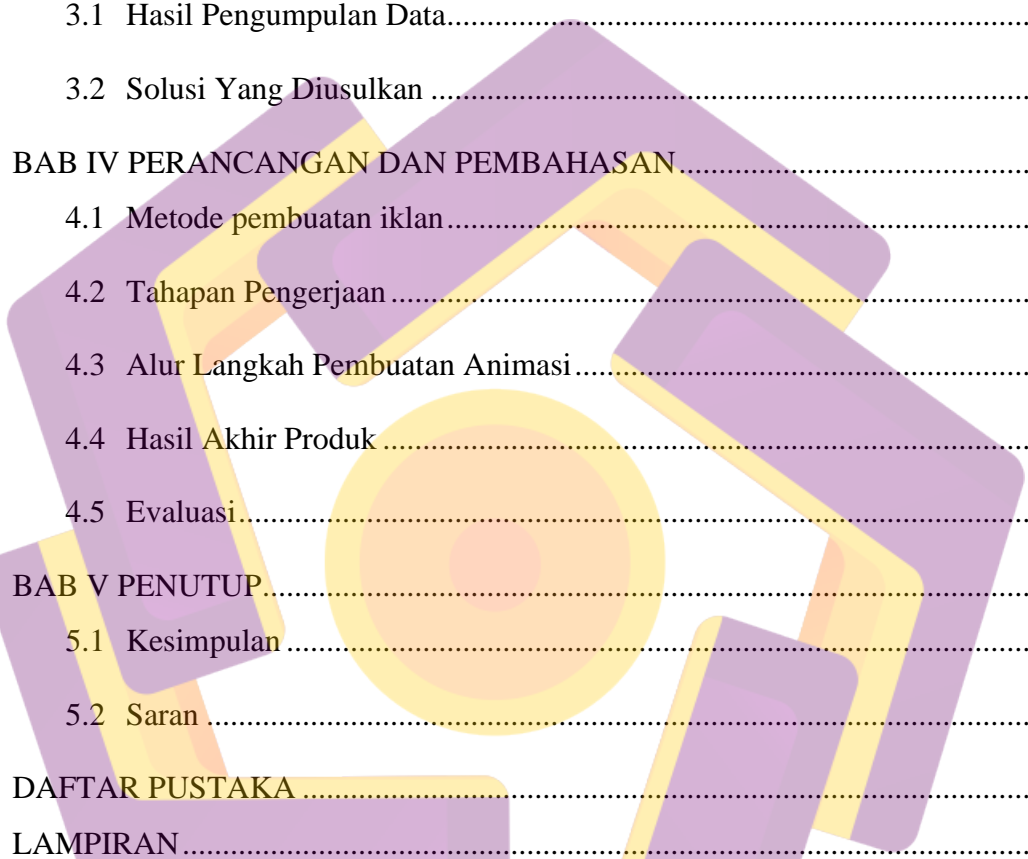
Akhir kata, semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan. Kritik dan saran sangat membantu dalam perkembangan dan penyempurnaan karya tulis ini. Sekian dari penulis, apabila ada kesalahan dan kekurangan mohon maaf selaku penulis.

Yogyakarta, 26 Januari 2021

Penulis

DAFTAR ISI

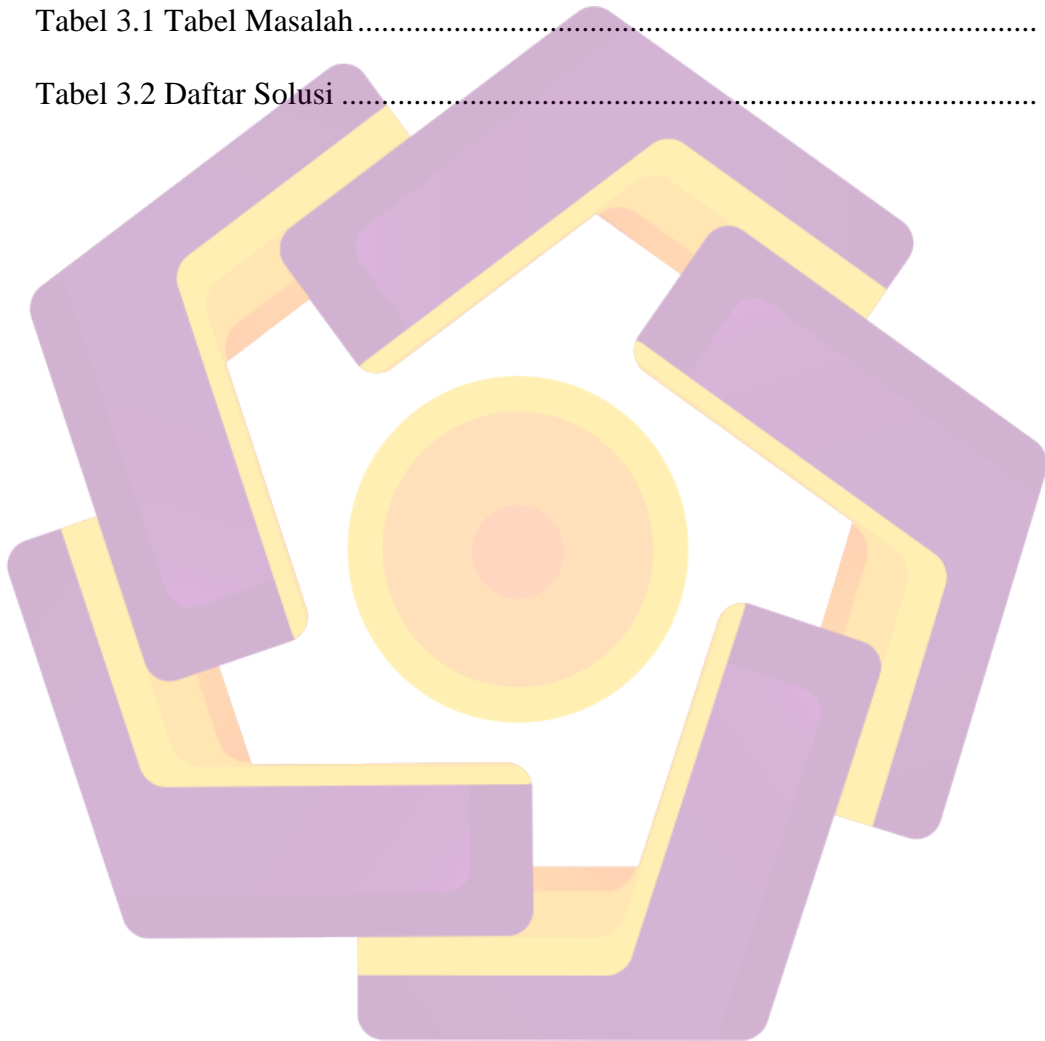
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI.....	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah atau Latar Belakang Proyek.....	1
1.2 Tujuan Penelitian	2
1.3 Rumusan Masalah.....	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Referensi	4
2.2 Animasi.....	5
2.3 Animasi 2 Dimensi	5
2.4 Storyboard.....	6



2.5 Metode Pembuatan Iklan	7
2.6 Hasil Penelitian Terdahulu.....	7
BAB III Tinjauan Umum	11
3.1 Deskripsi Singkat Obyek	11
3.1 Hasil Pengumpulan Data.....	12
3.2 Solusi Yang Diusulkan	12
BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN.....	14
4.1 Metode pembuatan iklan.....	14
4.2 Tahapan Pengerjaan	15
4.3 Alur Langkah Pembuatan Animasi.....	28
4.4 Hasil Akhir Produk	29
4.5 Evaluasi.....	31
BAB V PENUTUP.....	29
5.1 Kesimpulan	32
5.2 Saran	32
DAFTAR PUSTAKA	34
LAMPIRAN.....	34

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hasil Penelitian Terdahulu.....	8
Tabel 3.1 Tabel Masalah.....	112
Tabel 3.2 Daftar Solusi.....	112



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.