

**PERANCANGAN ANIMASI 2D IKLAN LAYANAN MASYARAKAT  
DARI SHANUM LAUNDRY MENGGUNAKAN TEKNIK  
MOTION GRAFIS TENTANG CARA PENCEGAHAN  
PENULARAN COVID-19**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Mencapai gelar sarjana  
Pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Muhammad Sadiq Mustawin**

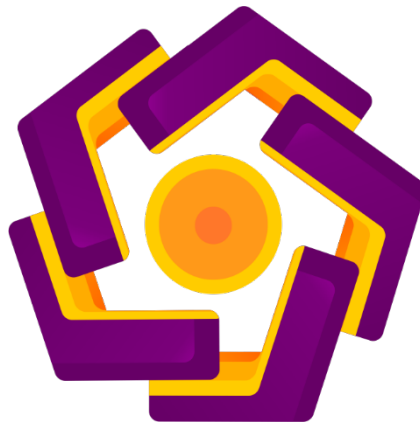
**16.11.0318**

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

**PERANCANGAN ANIMASI 2D IKLAN LAYANAN MASYARAKAT  
DARI SHANUM LAUNDRY MENGGUNAKAN TEKNIK  
MOTION GRAFIS TENTANG CARA PENCEGAHAN  
PENULARAN COVID-19**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Mencapai gelar sarjana  
Pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Muhammad Sadiq Mustawin**

**16.11.0318**

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

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **PERANCANGAN ANIMASI 2D IKLAN LAYANAN MASYARAKAT DARI SHANUM LAUNDRY MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAFIS TENTANG CARA PENCEGAHAN PENULARAN COVID-19**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Sadiq Mustawin**

**16.11.0318**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 10 Februari 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Eli Pujastuti, M.Kom.**

**NIK. 190302227**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN ANIMASI 2D IKLAN LAYANAN MASYARAKAT  
DARI SHANUM LAUNDRY MENGGUNAKAN TEKNIK  
MOTION GRAFIS TENTANG CARA PENCEGAHAN  
PENULARAN COVID-19**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Sadiq Mustawin**

**16.11.0318**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 23 Februari 2021

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Hastari Utama, M.Cs**  
**NIK. 190302230**

\_\_\_\_\_

**Arif Akbarul Huda, S.Si, M.Eng**  
**NIK. 190302287**

\_\_\_\_\_

**Eli Pujastuti, M.Kom**  
**NIK. 190302227**

\_\_\_\_\_

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 23 Februari 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

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

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 02 Maret 2021



Muhammad Sadiq Mustawin

16.11.0318

## MOTTO

When something is important enough, you do it even if the odds are not in your favor.

(Elon Musk)

I've failed over and over and over again in my life and that is why i succeed.

(Michael Jordan)

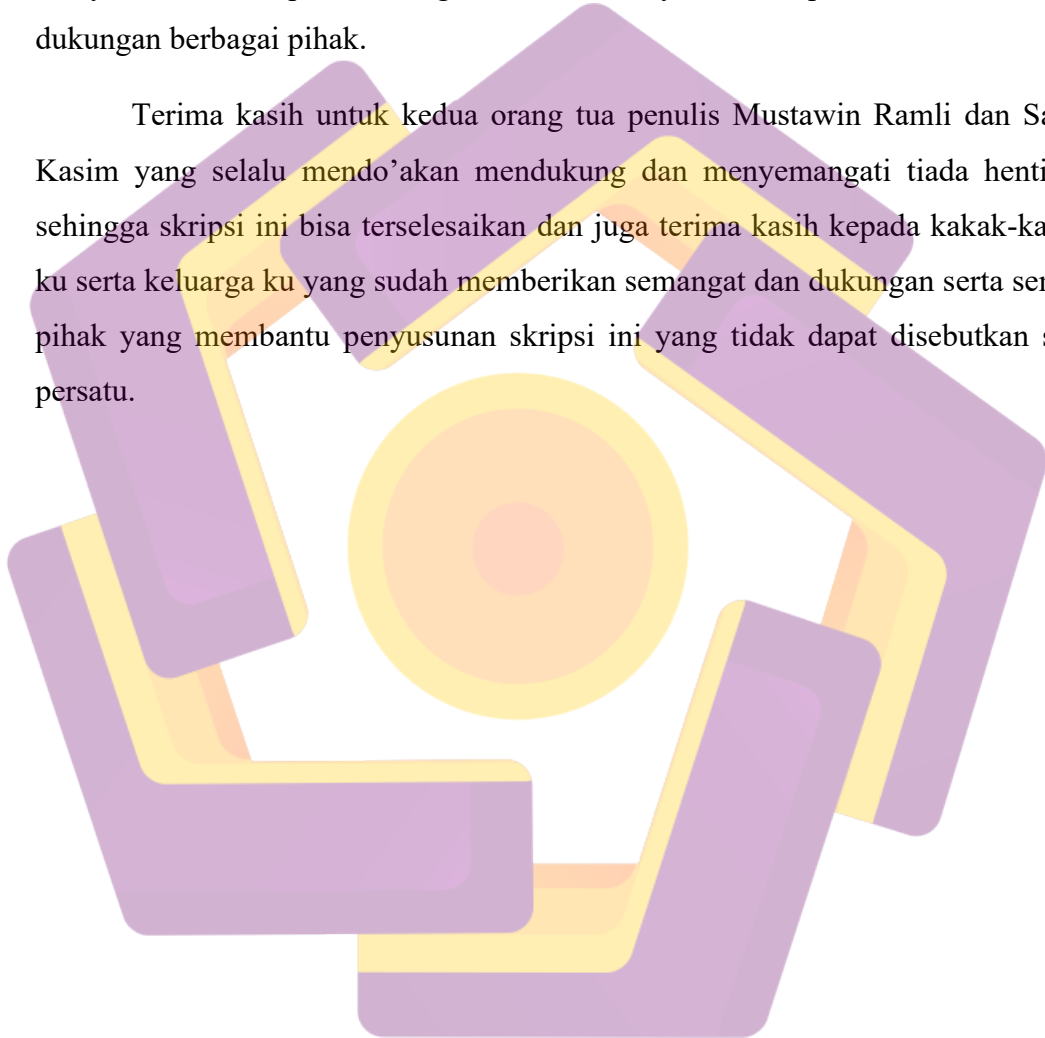
Selalu siap semangat, tidak ada hari kedua, tidak ada hari ketiga, selamanya hanya ada hari pertama, selalu semangat terus untuk melakukan berbagai hal, dalam bahasa inggris pemikiran ini disebut Day 1 Philosophy.

(Muhammad Sadiq Mustawin)

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji syukur atas berkat rahmat dan karunia Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak.

Terima kasih untuk kedua orang tua penulis Mustawin Ramli dan Salna Kasim yang selalu mendo'akan mendukung dan menyemangati tiada hentinya sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dan juga terima kasih kepada kakak-kakak ku serta keluarga ku yang sudah memberikan semangat dan dukungan serta semua pihak yang membantu penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.



## KATA PENGANTAR

Assalamuallaikum wr.wb.

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT, Dzat yang telah memberikan segenap rahmat, karunia serta hidayah-Nya, khususnya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah diharapkan syafaatnya di hari akhir nanti, tak lupa kepada keluarga dan para sahabat atau orang-orang mengikuti jejaknya.

Sehubungan dengan selesainya skripsi ini, dengan rendah hati penulis hanya bisa mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, baik berupa moril maupun materil, terutama kepada :

1. Allah SWT, yang selalu setia memberikan petunjuk dan memberikan jalan terang pada saat genting dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. DR. M. Suyanto M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta dan Ibu Dra. Anisah Aini selaku istri Rektor.
3. Ibu Eli Pujastuti, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan bagi penulis serta telah sabar membimbing dalam pembuatan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu penulis yang selalu setia mendo'akan, mendukung, menyemangati sehingga skripsi ini bisa diselesaikan.
5. Kakak-kakak serta keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan dan memotivasi dalam pembuatan skripsi ini.
6. Pada Dosen dan Staff Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membantu memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman selama masa perkuliahan.



7. Teman-teman penulis yang selalu memberikan dukungan dalam pembuatan skripsi ini.
8. Seluruh teman kelas 16 Informatika 05 dan semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis berharap semoga jasa kebaikan mereka diterima Allah SWT, dan dicatat sebagai amal shaleh.

Lebih dari itu, penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat baik bagi penulis maupun bagi semua pihak yang membutuhkannya. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan demi sempurnanya skripsi ini.

Wassalamualaikum wr.wb.

Yogyakarta, 02 Maret 2021



Muhammad Sadiq Mustawin  
16.11.0318

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI .....	xviii
<i>ABSTRACT</i> .....	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian .....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.1.1 Metode Observasi .....	5
1.6.1.2 Metode Literature .....	5
1.6.1.3 Metode Wawancara .....	6
1.6.1.4 Metode Analisis.....	6
1.6.1.5 Metode Perancangan.....	6
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>8</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	8

2.2	Dasar Teori .....	11
2.2.1	Pengertian Multimedia .....	11
2.3	Animasi.....	12
2.3.1	Pengertian Animasi.....	12
2.3.2	Prinsip-Prinsip Animasi .....	13
2.4	Motion Grafik.....	20
2.5	Tahap Pembuatan Animasi Motion Grafik .....	20
2.5.1	Rancangan Pra Produksi.....	20
2.5.1.1	Ide dan Konsep .....	21
2.5.1.2	Naskah Animasi.....	21
2.5.1.3	Storyboard .....	21
2.5.2	Produksi .....	22
2.5.2.1	Karakter .....	22
2.5.2.2	Dubbing .....	23
2.5.3	Pasca Produksi .....	23
2.5.3.1	Compositing .....	23
2.5.3.2	Editing .....	24
2.5.3.3	Rendering.....	25
2.6	Analisa Kebutuhan Sistem .....	25
2.6.1	Kebutuhan Sistem Fungsional.....	25
2.6.2	Kebutuhan Sistem Non Fungsional.....	26
2.6.2.1	Hardware (Perangkat Keras).....	26
2.6.2.2	Software (Perangkat Lunak).....	27
2.6.2.3	Brainware.....	27
2.7	Desain Pengukuran Data .....	28
2.7.1	Data Kuisisioner.....	28
2.7.2	Skala Likert .....	29
2.7.3	Menentukan Interval .....	30
2.8	Rumus Presentase.....	31
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>32</b>
3.1	Tinjauan Umum .....	32

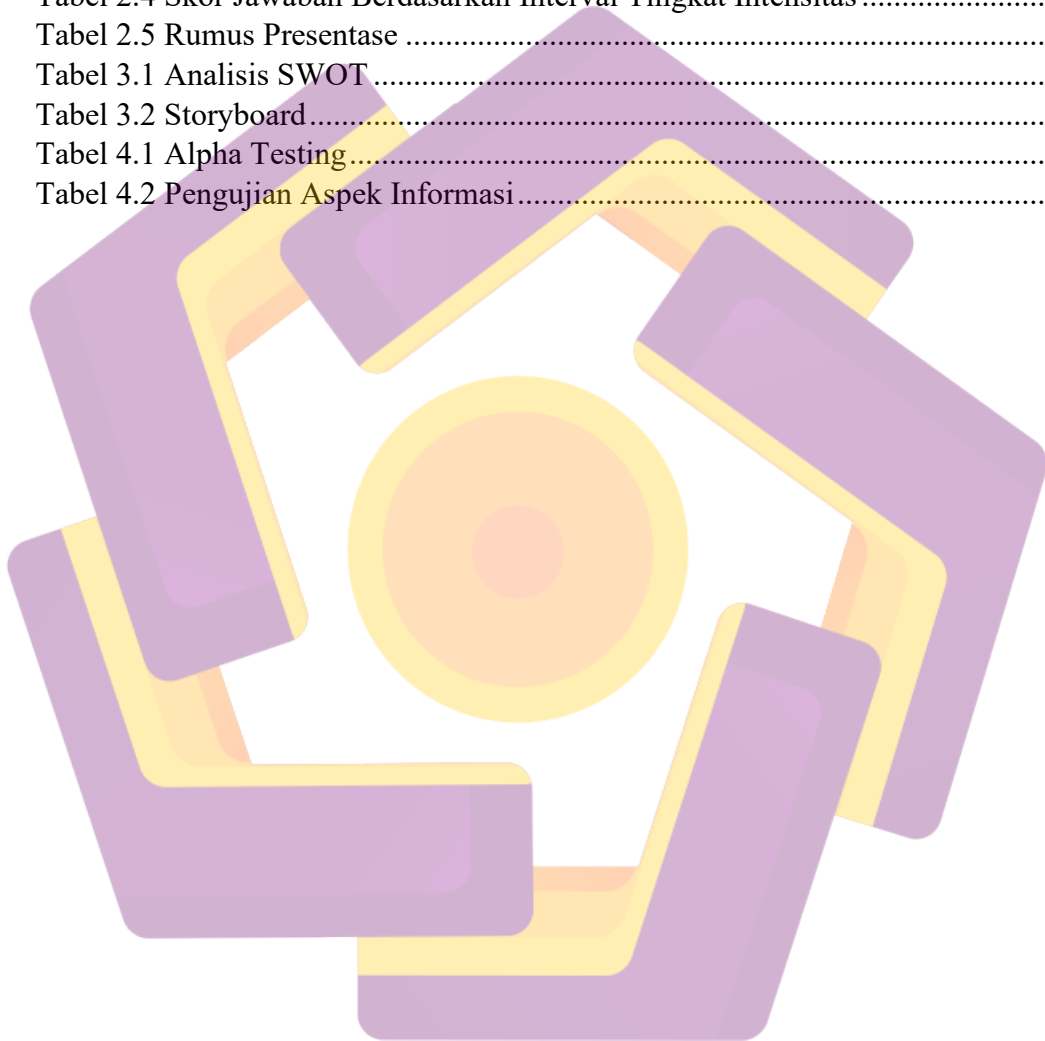
3.1.1	<b>Shanum Laundry</b> .....	32
3.1.1.1	<b>Lokasi</b> .....	33
3.1.1.2	<b>Karyawan</b> .....	33
3.2	<b>Analisis Masalah</b> .....	33
3.3	<b>Analisis SWOT</b> .....	33
3.3.1	<b>Langkah-Langkah Analisis Masalah</b> .....	35
3.4	<b>Hasil Analisis Masalah</b> .....	36
3.5	<b>Solusi yang Diterapkan</b> .....	36
3.6	<b>Solusi yang Dipilih</b> .....	36
3.7	<b>Studi Kelayakan</b> .....	37
3.7.1	<b>Kelayakan Teknis</b> .....	37
3.7.2	<b>Kelayakan Operasional</b> .....	37
3.7.3	<b>Kelayakan Ekonomi</b> .....	38
3.7.4	<b>Kelayakan Hukum</b> .....	38
3.8	<b>Analisis Kebutuhan Sistem</b> .....	38
3.8.1	<b>Kebutuhan Fungsional</b> .....	39
3.8.2	<b>Kebutuhan Non Fungsional</b> .....	40
3.9	<b>Tahap Pra-Produksi</b> .....	41
3.9.1	<b>Ide Cerita</b> .....	41
3.9.2	<b>Tema Animasi</b> .....	41
3.9.3	<b>Percancangan Karakter</b> .....	41
3.9.4	<b>Storyboard</b> .....	43
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....	47
4.1	<b>Produksi</b> .....	47
4.1.1	<b>Pembuatan Aset Grafis Karakter</b> .....	47
4.1.2	<b>Proses Coloring</b> .....	50
4.1.3	<b>Pembuatan Aset Grafis Background</b> .....	52
4.1.4	<b>Pembuatan Aset Dubbing</b> .....	55
4.2	<b>Tahapan Pasca Produksi</b> .....	67
4.2.1	<b>Composting</b> .....	67
4.2.2	<b>Editing</b> .....	72

4.2.3	<b>Finishing dan Rendering</b> .....	77
4.3	<b>Hasil dan Implementasi</b> .....	89
4.4	<b>Evaluasi</b> .....	90
4.4.1	<b>Alpha Testing</b> .....	90
4.4.2	<b>Beta Testing</b> .....	91
4.4.3	<b>Implementasi pada Situs Media Online</b> .....	94
<b>BAB V</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	100
5.1	<b>Kesimpulan</b> .....	100
5.2	<b>Saran</b> .....	100
	<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	102
	<b>LAMPIRAN</b> .....	104



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka .....	9
Tabel 2.2 Contoh Tabel Skala Likert .....	29
Tabel 2.3 Rumus Skala Likert.....	30
Tabel 2.4 Skor Jawaban Berdasarkan Interval Tingkat Intensitas .....	30
Tabel 2.5 Rumus Presentase .....	31
Tabel 3.1 Analisis SWOT .....	34
Tabel 3.2 Storyboard.....	44
Tabel 4.1 Alpha Testing.....	90
Tabel 4.2 Pengujian Aspek Informasi.....	91



## DAFTAR GAMBAR

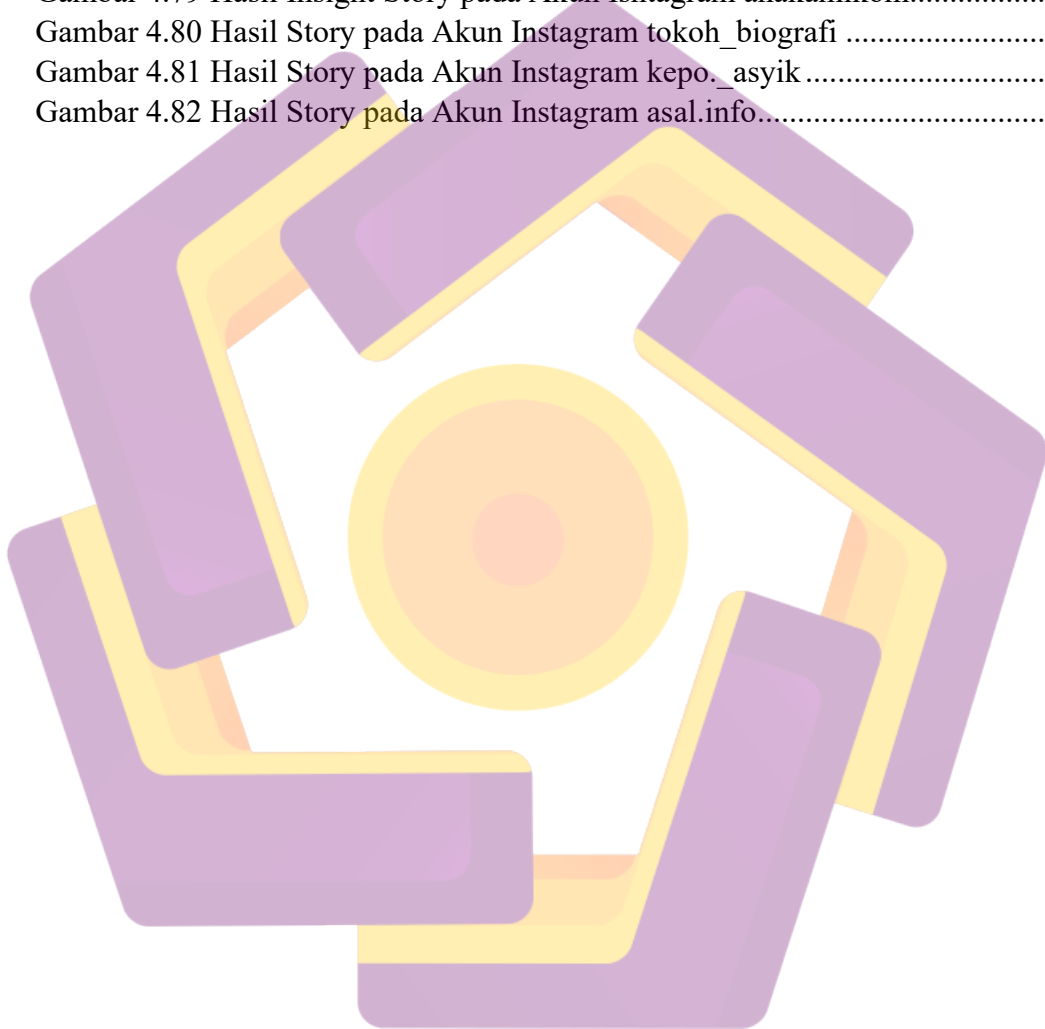
Gambar 2.1 Straight-ahead Pose to pose.....	14
Gambar 2.2 Anticipation.....	14
Gambar 2.3 Straging .....	15
Gambar 2.4 Straight-ahead Pose to pose.....	15
Gambar 2.5 Follow-through dan Overlapping Action.....	16
Gambar 2.6 Slow In – Slow Out.....	16
Gambar 2.7 Arcs .....	17
Gambar 2.8 Secondary Action.....	17
Gambar 2.9 Exaggeration.....	18
Gambar 2.10 Solid Drawing .....	18
Gambar 2.11 Appeal .....	19
Gambar 2.12 Timing.....	19
Gambar 2.13 Contoh storyboard.....	22
Gambar 3.1 Logo Shanum Laundry.....	32
Gambar 3.2 Karakter Narasi .....	42
Gambar 3.3 Karakter Utama .....	43
Gambar 3.4 Karakter Perempuan.....	43
Gambar 4.1 Loading Screen Adobe Illustrator CC 2017.....	48
Gambar 4.2 Membuat Lembar Kerja Baru .....	48
Gambar 4.3 Tool yang Digunakan Adobe Illustrator CC 2017 .....	49
Gambar 4.4 Membuat Karakter dengan Adobe Illustrator CC 2017 .....	50
Gambar 4.5 Mengseleksi bagian objek untuk di warnai.....	51
Gambar 4.6 Memilih warna yang sesuai pada color picker.....	51
Gambar 4.7 Mewarnai Keseluruhan Objek.....	52
Gambar 4.8 Menyimpan Project Adobe Illustrator CC 2017 .....	52
Gambar 4.9 Membuat Sketsa Background dan aset pendukung background.....	53
Gambar 4.10 Mewarnai Seluruh Bagian Background .....	53
Gambar 4.11 Memilih Warna Menggunakan Color Picker Yang Sesuai Pada Tiap Bagian Background.....	54
Gambar 4.12 Hasil Akhir Background Yang Selesai Dibuat.....	54
Gambar 4.13 Mengexport Hasil Background Pada Adobe Illustrator CC 2017... ..	55
Gambar 4.14 Mengatur Detail Format dan Menyimpan Hasil Background yang di Export.....	55
Gambar 4.15 Tampilan Awal Loading Screen Aplikasi Audacity .....	56
Gambar 4.16 Melakukan Perekaman Suara Dubbing.....	56
Gambar 4.17 Memilih atau Memasangkan Effect Compressor untuk Meratakan Volume Suara dubbing.....	57
Gambar 4.18 Mengatur dubbing dengan menggunakan Effect Compressor pada Audacity .....	57

Gambar 4.19 Memilih atau Memasang Effect Amplify untuk Menaikan Volume Suara dubbing.....	58
Gambar 4.20 Mengatur dubbing dengan menggunakan Effect Amplify pada Audacity .....	58
Gambar 4.21 Memilih atau Memasang Effect Graphic EQ untuk Membuat Tone Suara dubbing .....	59
Gambar 4.22 Mengatur dubbing dengan menggunakan Effect Graphic EQ pada Audacity .....	59
Gambar 4.23 Memilih atau Memasang Effect SPITFISH de-esser untuk Menyaring Suara Keras.....	60
Gambar 4.24 Mengatur dubbing dengan menggunakan Effect SPITFISH de-esser pada Audacity.....	60
Gambar 4.25 Mengexport hasil Editing suara dubbing pada Audacity .....	61
Gambar 4.26 Memilih Folder Penyimpanan Hasil Suara Editing pada Audacity	61
Gambar 4.27 Tampilan Awal Loading Screen pada Aplikasi Adobe Audition CC 2017.....	62
Gambar 4.28 Membuka atau mengimport File Suara Dubbing yang sebelumnya sudah di Rekam dan di Edit .....	62
Gambar 4.29 Memilih File Suara Dubbing untuk Melanjutkan di edit pada Adobe Audition CC 2017 .....	63
Gambar 4.30 Mengseleksi Sebagian Frekuensi Suara Dubbing.....	63
Gambar 4.31 Mengcapture Suara dengan Effect Noise Reduction / Restoration Pada Seleksian Frekuensi Suara.....	64
Gambar 4.32 Notifikasi Untuk Mengcapture Suara Dubbing yang di seleksi.....	64
Gambar 4.33 Mengseleksi Keseluruhan Frekuensi Suara Dubbing .....	65
Gambar 4.34 Menerapkan Effect Noise Reduction / Restoration Pada Keseluruhan Frekuensi Suara.....	65
Gambar 4.35 Mengatur Suara Dubbing untuk Menghilangkan Suara Noise nya menggunakan Effect Noise Reduction / Restoration .....	65
Gambar 4.36 Mengexport hasil Editing suara dubbing pada Adobe Audition CC 2017.....	66
Gambar 4.37 Memilih Folder Penyimpanan Hasil Suara Editing pada Adobe Audition CC 2017 .....	66
Gambar 4.38 Mengatur Detail Format Suara Hasil editing pada Adobe Audition CC 2017 .....	67
Gambar 4.39 Tampilan Awal Loading Screen pada Aplikasi Adobe After Effect CC 2017 .....	68
Gambar 4.40 Membuat Project Baru Pada Adobe After Effect CC 2017 .....	68
Gambar 4.41 Membuat Composting Baru pada Aplikasi Adobe After Effect CC 2017.....	69
Gambar 4.42 Mengatur Settingan pada Composting baru.....	70
Gambar 4.43 Mengimpor File-file Objek pada Adobe After Effect CC 2017.....	70



Gambar 4.44 Memilih Semua File yang akan di Import pada Aplikasi Adobe After Effect CC 2017 .....	71
Gambar 4.45 Menyusun dan merapikan tiap Objek pada work timeline pada Adobe After Effect CC 2017.....	71
Gambar 4.46 Logo Plugin Mister Horse dan Logo Ease and Wizz.....	72
Gambar 4.47 Memilih dan Mengaktifkan Plugin Mister Horse .....	73
Gambar 4.48 Memilih Effect Mister Horse .....	73
Gambar 4.49 Memasangkan atau Menerapkan Effect Mister Horse pada Layer dituju .....	74
Gambar 4.50 Memilih dan Mengaktifkan Plugin Ease and Wizz.....	75
Gambar 4.51 Tampilan Plugin Ease Wizz .....	75
Gambar 4.52 Mengseleksi Keyframe pada layer untuk menerapkan Plugin Ease and Wizz.....	76
Gambar 4.53 Memberikan Effect plugin Ease and Wizz pada Keyframe yang di seleksi.....	76
Gambar 4.54 Melakukan Penganimasian secara manual .....	77
Gambar 4.55 Mengexport Tiap Scene pada Aplikasi Adobe After Effect CC 2017 .....	78
Gambar 4.56 Tampilan Loading Screen Aplikasi Adobe Media Encoder CC 2017 untuk Mengexport Semua Scene.....	78
Gambar 4.57 Tampilan Adobe Media Encoder CC 2017 .....	79
Gambar 4.58 Mengatur Detail Format Video untuk di Export .....	80
Gambar 4.59 File Scene Video Siap di Export .....	80
Gambar 4.60 Proses Mengexport Scene Video pada Aplikasi Adobe Media Encoder CC 2017 .....	81
Gambar 4.61 Tampilan Awal Loading Screen Aplikasi Adobe Premiere Pro CC 2017.....	82
Gambar 4.62 Membuat Project Baru pada Aplikasi Adobe Premiere Pro CC 2017 .....	82
Gambar 4.63 Mengatur File Project Baru .....	83
Gambar 4.64 Mengimport Semua File Scene Video, Musik dan Suara .....	84
Gambar 4.65 Memilih File yang akan di import.....	84
Gambar 4.66 Menyusun dan Merapikan Semua File Menjadi Satu Video pada Timeline Work .....	85
Gambar 4.67 Membuat dan Menambahkan Captions Subtitle pada Aplikasi Adobe Premiere Pro CC 2017 .....	86
Gambar 4.68 Mengatur dan Menyesuaikan Captions Subtitle Menjadi Satu Pada Video .....	87
Gambar 4.69 Tampilan Akhir Work Timeline pada Adobe Premiere Pro CC 2017 .....	87
Gambar 4.70 Melakukan Export Video .....	88
Gambar 4.71 Mengatur Detail Format Video dan Melakukan Proses Export Video .....	89

Gambar 4.72 File video dikirim melalui email ke pihak shanum laundry.....	90
Gambar 4.73 Akun Instagram shanumlaundry .....	94
Gambar 4.74 Postingan Video nya pada Akun Sntagram shanumlaundry.....	95
Gambar 4.75 Insight Promosi Video pada Interaksi dan Penemuan.....	95
Gambar 4.76 Insight Promosi Video pada Pemirsa Jenis Kelamin .....	96
Gambar 4.77 Insight Promosi Video pada Pemirsa Rentang Usia.....	96
Gambar 4.78 Hasil Insight Story pada Akun Instagram sobat_twitter .....	97
Gambar 4.79 Hasil Insight Story pada Akun Isntagram anakamikom.....	98
Gambar 4.80 Hasil Story pada Akun Instagram tokoh_biografi .....	98
Gambar 4.81 Hasil Story pada Akun Instagram kepo._asyik .....	99
Gambar 4.82 Hasil Story pada Akun Instagram asal.info.....	99



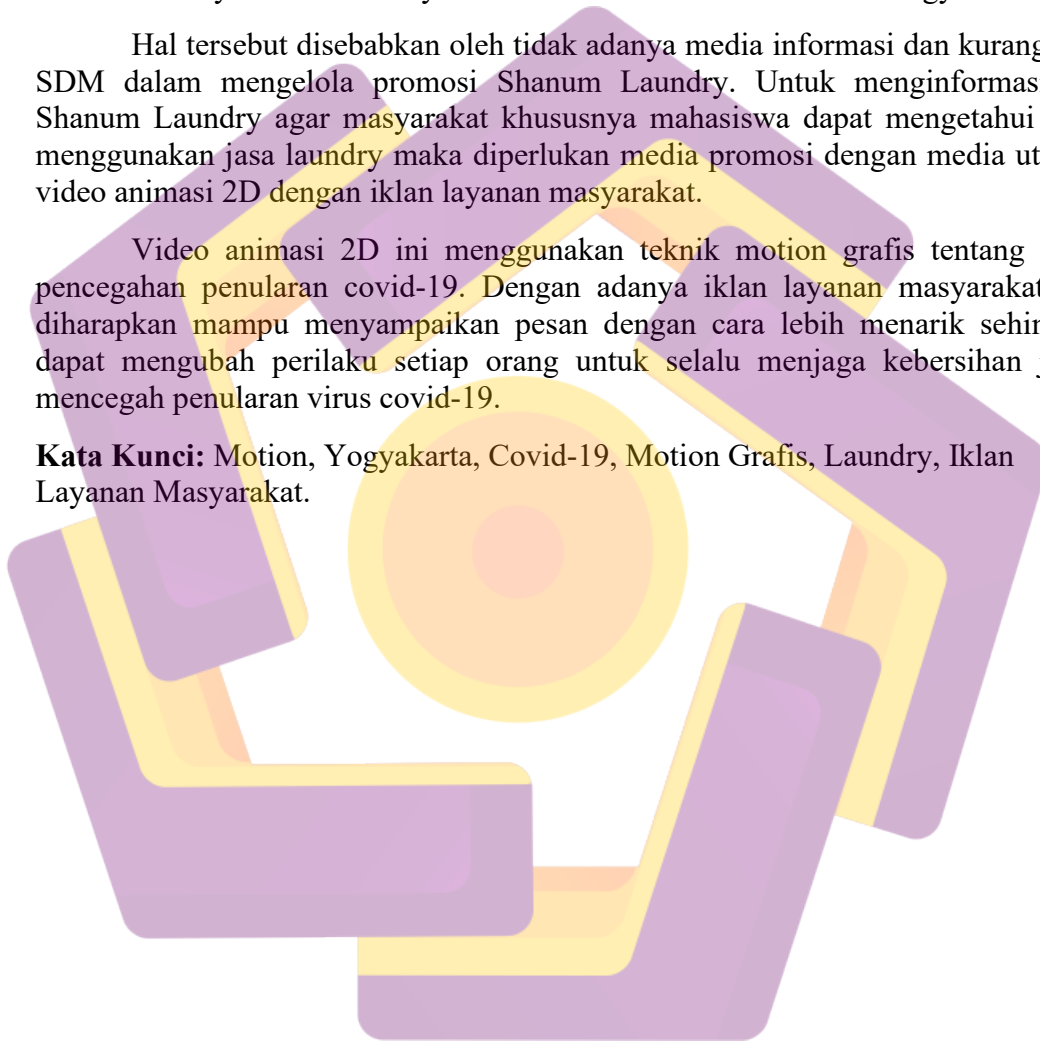
## INTISARI

Shanum Laundry merupakan salah satu usaha jasa laundry kiloan di Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta yang mempunyai peluang pasar pada warga sekitar atau mahasiswa. Keberadaannya masih belum banyak diketahui masyarakat khususnya mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta.

Hal tersebut disebabkan oleh tidak adanya media informasi dan kurangnya SDM dalam mengelola promosi Shanum Laundry. Untuk menginformasikan Shanum Laundry agar masyarakat khususnya mahasiswa dapat mengetahui dan menggunakan jasa laundry maka diperlukan media promosi dengan media utama video animasi 2D dengan iklan layanan masyarakat.

Video animasi 2D ini menggunakan teknik motion grafis tentang cara pencegahan penularan covid-19. Dengan adanya iklan layanan masyarakat ini diharapkan mampu menyampaikan pesan dengan cara lebih menarik sehingga dapat mengubah perilaku setiap orang untuk selalu menjaga kebersihan juga mencegah penularan virus covid-19.

**Kata Kunci:** Motion, Yogyakarta, Covid-19, Motion Grafis, Laundry, Iklan Layanan Masyarakat.



## ***ABSTRACT***

*Shanum Laundry is one of the kiloan laundry service businesses in Sleman Regency, Yogyakarta Special Region which has market opportunities for local residents or students. Its existence is still not widely known to the public, especially students of the Yogyakarta Amikom University.*

*This is due to the absence of information media and a lack of human resources in managing the promotion of Shanum Laundry. To inform Shanum Laundry so that the public, especially students, can find out and use laundry services, promotional media is needed with the main media being 2D animated videos with public service advertisements.*

*This 2D animated video uses motion graphics techniques on how to prevent Covid-19 transmission. With this public service advertisement, it is hoped that it will be able to convey messages in a more interesting way so that it can change the behavior of everyone to always maintain cleanliness and prevent the transmission of the Covid-19 virus.*

**Keywords:** *Motion, Yogyakarta, Covid-19, Motion Graphic, Laundry, Public Service Ads.*

