

**PENERAPAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA INFORMASI
PILKADA KABUPATEN BOYOLALI
DI MASA PANDEMI COVID-19
(Studi Kasus: Dinas Komunikasi dan Informasi Kabupaten Boyolali)**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Kahfi Ryaas Nalindra	18.02.0218
Daffandito Ramadhan Purnomo Adi	18.02.0256

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

**PENERAPAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA INFORMASI
PILKADA KABUPATEN BOYOLALI
DI MASA PANDEMI COVID-19
(Studi Kasus: Dinas Komunikasi dan Informasi Kabupaten Boyolali)**

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:

Kahfi Ryaas Nalindra	18.02.0218
Daffandito Ramadhan Purnomo Adi	18.02.0256

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

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PENERAPAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA INFORMASI PILKADA KABUPATEN BOYOLALI DI MASA PANDEMI COVID-19

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Kahfi Ryaas Nalindra 18.02.0218

Daffandito Ramadhan Purnomo Adi 18.02.0256

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 25 Januari 2021

Dosen Pembimbing,

M.Nuraminudin, M.Kom
NIK. 190302408

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PENERAPAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA INFORMASI PILKADA KABUPATEN BOYOLALI DI MASA PANDEMI COVID-19

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Kahfi Ryaas Nalindra 18.02.0218

Daffandito Ramadhan Purnomo Adi 18.02.0256

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Februari 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Uyock Anggoro Saputro, M.Kom
NIK. 190302419

Rini Indrayani, ST, M.Eng
NIK. 190302417

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 17 Februari 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Kahfi Ryaas Nalindra**
NIM : **18.02.0218**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:
**PENERAPAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA INFORMASI PILKADA
KABUPATEN BOYOLALI DI MASA PANDEMI COVID-19**

Dosen Pembimbing : **M. Nuraminudin, 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, 17 Februari 2021

Yang Menyatakan,


Kahfi Ryaas Nalindra

HALAMAN MOTTO

Memperoleh kearifan bukanlah cuma kegiatan teoritis, kita tak jadi bijaksana, bersih hati dan bahagia karena membaca buku petunjuk yang judulnya bermula dengan "How to..." kita harus terjun, kadang hanyut atau berenang dalam pengalaman, kita harus berada dalam merenung dan merasakan. Ujian dan hasil ditentukan disana

- Goenawan Mohamad



HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini kami persembahkan untuk :

1. Allah SWT atas segala karunia, rahmat dan hidayahnya.
2. Bapa dan Ibu yang selalu memberikan dukungan kepada kami, mendo'akan dan memberikan semangat setiap saat dalam menyusun laporan tugas akhir.
3. Dosen pembimbing tugas akhir kami, Bapak M. Nuraminudin, M.Kom, yang senantiasa membimbing, membantu, dan memberikan arahan hingga Tugas Akhir selesai.
4. Teman – teman terdekat kami yang telah memberikan dukungan dan menemani dalam pembuatan Tugas Akhir.
5. Pembimbing tempat praktik kerja lapangan Bapak Marjoko Joko Purwono, S.S, dan seluruh jajaran Diskominfo Boyolali yang telah memberikan ilmu dan membantu proses mewujudkan proyek kami.
6. Pemerintah Kabupaten Boyolali yang telah mengizinkan kami dalam tugas Praktik Kerja Lapangan dikantor Diskominfo Boyolali, sehingga dapat mewujudkan proyek Tugas Akhir kami.

Dan terakhir kami persembahkan untuk semua orang yang telah memberikan ilmu, pengalaman yang sangat berarti bagi kami. Semoga bermanfaat dan segala kebaikan mendapat balasan yang melimpah dari Tuhan Yang Maha Esa.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT karena rahmat, hidayah dan karunia-Nya maka kami dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul “Penerapan Animasi 2D Sebagai Media Informasi Pilkada Kabupaten Boyolali Di Masa Pandemi Covid-19”.

Laporan ini diajukan dengan tujuan untuk memenuhi syarat kelulusan Program Studi D3 Manajemen Informatika. Serta dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan tentang pembuatan Animasi 2D untuk Informasi Iklan Layanan Masyarakat.

Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, kami mengucapkan terima kasih kepada orang tua yang telah memberikan semangat, serta selalu mendoakan kami. Dan kami mengucapkan terima kasih kepada Bapak M. Nuraminudin, M.Kom yang berkenan membimbing, dan membantu kami dengan sabar, sehingga Laporan Tugas Akhir ini selesai dengan tepat waktu.

Kami menyadari bahwa pembuatan dan penyusunan Laporan Tugas Akhir ini masih banyak terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu laporan ini kami sangat mengharapkan masukan, kritik dan saran yang bersifat membangun untuk perbaikan dan penyempurnaan laporan ini.

Yogyakarta, 28 Desember 2020

Penulis

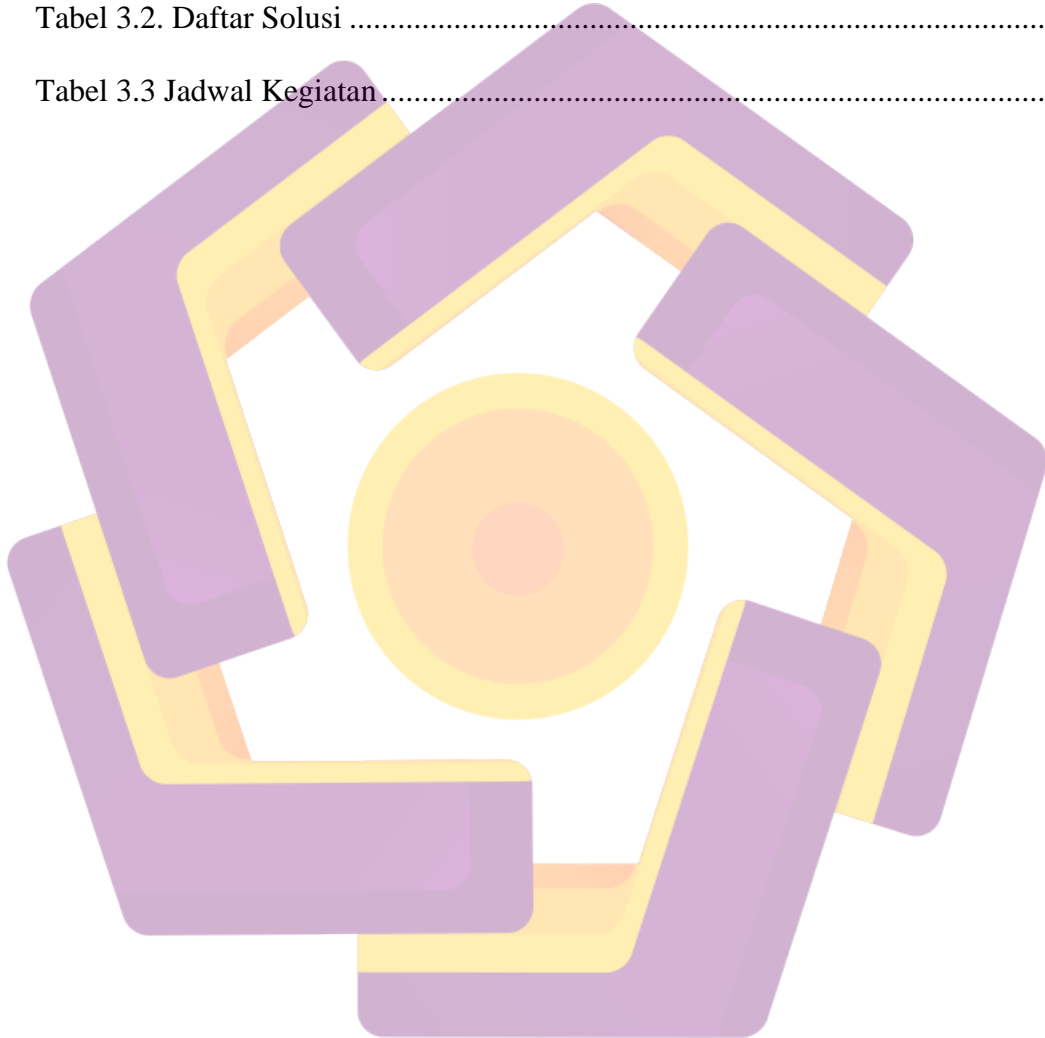
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	2
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Tujuan Penelitian.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Referensi.....	5
2.2 Motion Graphic.....	6
2.3 Pengertian Animasi.....	6
2.4 Warna.....	10
2.5 Software desain dan video.....	11

2.6 Editing.....	13
2.7 Tabel Tinjauan Pustaka	14
BAB III TINJAUAN UMUM.....	22
3.1 Diskripsi Singkat Instansi	22
3.2 Profil Instansi	22
3.3 Masalah Yang Di Dapat.....	24
3.4 Solusi Yang Di Usulkan.....	25
3.5 Jadwal Kegiatan.....	25
BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN.....	27
4.1 Pra Produksi	27
4.2 Produksi	36
4.3 Pasca Produksi	44
4.4 Implementasi.....	47
4.5 Analisa	50
BAB V PENUTUP.....	51
5.1 Kesimpulan	51
5.2 Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	52

DAFTAR TABEL

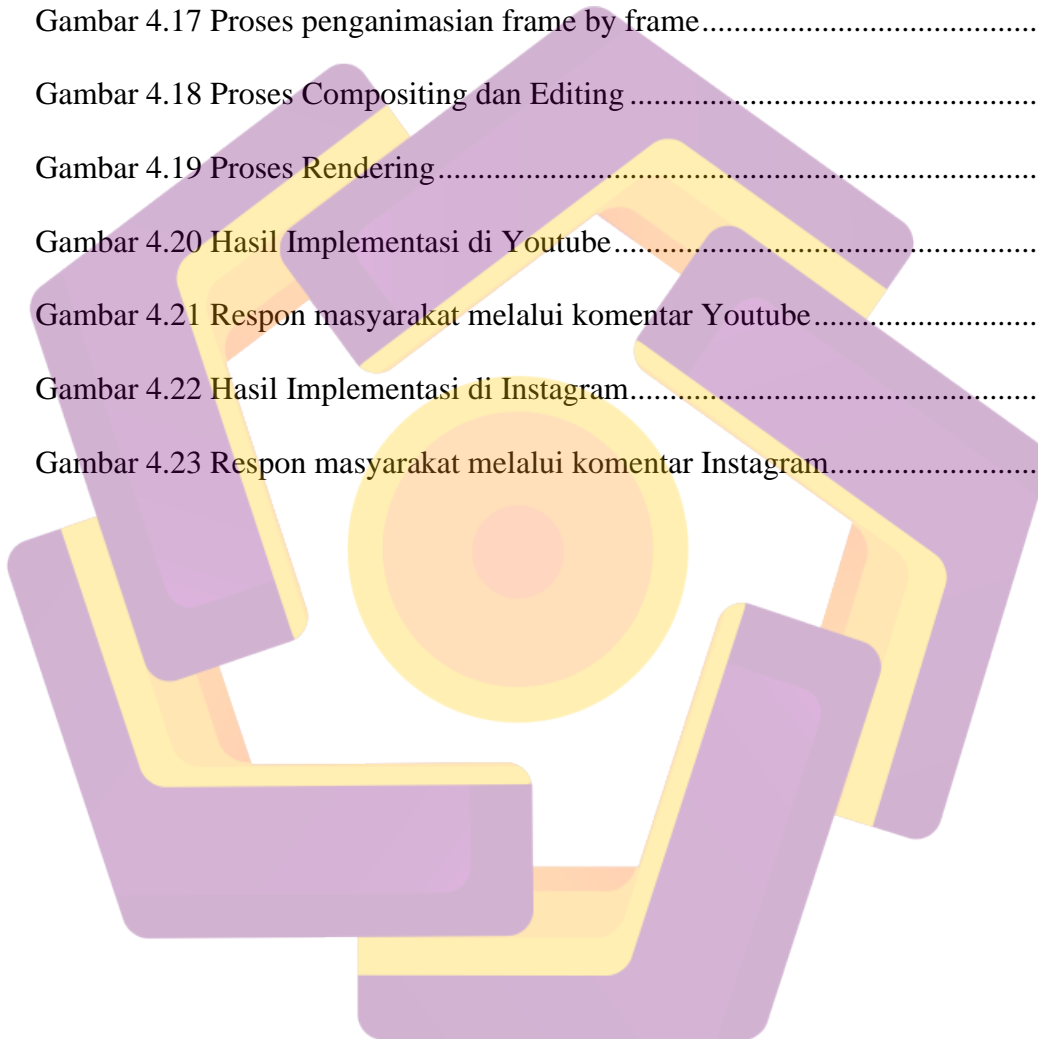
Tabel 2.1 Pengelompokan Warna	10
Tabel 3.1 Masalah Pada Obyek Penelitian.....	24
Tabel 3.2. Daftar Solusi	25
Tabel 3.3 Jadwal Kegiatan.....	25



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grafik Kasus Harian Covid-19 Indonesia lokadata.id	1
Gambar 2.1 Karakteristik Warna.	10
Gambar 2.2 Logo PainTool Sai.....	11
Gambar 2.3 Logo Adobe Photoshop.....	12
Gambar 2.4 Logo Adobe After Effect.....	12
Gambar 2.5 Logo Adobe Premiere Pro.....	13
Gambar 2.6 Logo Audacity.....	13
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Diskominfo Boyolali.....	23
Gambar 3.2 Logo Diskominfo Boyolali.....	24
Gambar 4.1 Karakter Jali	27
Gambar 4.2 Karakter Sapi.....	28
Gambar 4.3 StoryBoard 1	29
Gambar 4.4 StoryBoard 2	30
Gambar 4.5 StoryBoard 3	31
Gambar 4.6 Naskah 1	33
Gambar 4.7 Naskah 2.....	34
Gambar 4.8 Naskah 3.....	35
Gambar 4.9 Hasil Modeling Karakter.....	36
Gambar 4.10 Penggambaran Karakter	40
Gambar 4.11 Pembuatan Background dengan brush tool.....	41
Gambar 4.12 Pembuatan Background Kuda.....	41

Gambar 4.13 Pewarnaan Animasi.....	42
Gambar 4.14 Proses Recording suara	43
Gambar 4.15 Export Gambar	44
Gambar 4.16 Proses penganimasian motion graphic	45
Gambar 4.17 Proses penganimasian frame by frame.....	45
Gambar 4.18 Proses Compositing dan Editing	46
Gambar 4.19 Proses Rendering.....	47
Gambar 4.20 Hasil Implementasi di Youtube.....	48
Gambar 4.21 Respon masyarakat melalui komentar Youtube.....	48
Gambar 4.22 Hasil Implementasi di Instagram.....	49
Gambar 4.23 Respon masyarakat melalui komentar Instagram.....	49



INTISARI

Daya tarik masyarakat dalam pemilihan dimasa pandemi saat ini menurun karena masyarakat masih menganggap pandemi Covid-19 adalah hal yang serius dan memiliki resiko, oleh karena itu Pemerintah dan KPU telah membuat dan menerapkan peraturan protokol kesehatan untuk Pilkada serentak 2020. Untuk itu Pemerintah Kabupaten Boyolali dibantu oleh Diskominfo menginfokan kepada masyarakat tentang hal – hal baru yang akan diterapkan pada saat pemilihan melalui media berbentuk animasi 2 Dimensi.

Dalam pembuatan animasi 2D, dilakukan pengumpulan data melalui KPU dan dibuat poin-poin penting untuk di animasikan. Setelah itu penulis membuat modeling karakter, storyline dan storyboard untuk diajukan ke pihak Diskominfo. Kemudian setelah disetujui, langkah selanjutnya membuat karakter, dan background menggunakan aplikasi PaintTool Sai dan Adobe Photoshop. Pembuatan animasi ini menggunakan cara frame by frame, kemudian disusun dan menambahkan dubbing serta sound effect menggunakan Adobe Premier Pro, dan Adobe After Effect.

Dari rancangan ini kami menghasilkan Animasi 2D mengenai pemilihan Pilkada dimasa pandemi yang diharapkan mudah dipahami dan diterima oleh masyarakat.

Kata kunci: Pandemi, pilkada, animasi, adobe

ABSTRACT

The public's interest in elections during the current pandemic is decreasing because people still consider the Covid-19 pandemic to be a serious and risky matter, therefore the Government and the KPU have made and implemented health protocol regulations for the 2020 simultaneous regional elections. Because of that, boyolali regional government and Diskominfo introduces to public about new things that will be applied for the election through 2-dimensional animation media.

In making 2D animation, data is collected through the KPU and important points are made to be animated. After that writer created character modeling and storyboards for the submission to Diskominfo. Then after being approved, the next step is to create a character and background using PaintTool Sai and Adobe Photoshop application. this animation is made using frame by frame, then compiled and added dubbing as well as sound effects using Adobe Premier Pro and Adobe After Effects.

From this design, we produce a 2D animation regarding the election of regional head election during the pandemic which is expected to be easily understood by the public.

Key words: Pandemic, local election, animation, adobe

