

**PEMBUATAN ANIMASI 2D GUNA EDUKASI TERKAIT COVID-19**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**MUHAMMAD ALVIQI TRISNA**

**17.11.1673**

Kepada

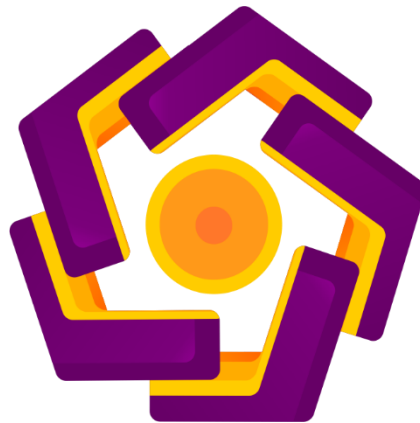
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

# **PEMBUATAN ANIMASI 2D GUNA EDUKASI TERKAIT COVID-19**

## **SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**MUHAMMAD ALVIQI TRISNA**

**17.11.1673**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN ANIMASI 2D GUNA EDUKASI TERKAIT COVID-19**

yang disusun dan diajukan oleh

**Muhammad Alviqi Trisna**

**17.11.1673**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 16 Agustus 2023

**Dosen Pembimbing,**



**Bernadhed, M.Kom.**

**NIK. 190302243**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN ANIMASI 2D GUNA EDUKASI TERKAIT COVID-19**

yang disusun dan diajukan oleh

**Muhammad Alviqi Trisna**

**17.11.1673**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 Agustus 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Pramudhita Ferdiansyah, M.Kom**  
**NIK. 190302409**

**M. Fairul Filza, S.Kom, M.Kom.**  
**NIK. 190302332**

**Bernadhed, M.Kom.**  
**NIK. 190302243**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 16 Agustus 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Muhammad Alviqi Trisna  
NIM : 17.11.1673

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### **PEMBUATAN ANIMASI 2D GUNA EDUKASI TERKAIT COVID-19**

Dosen Pembimbing : **Bernadhed, 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, 16 Agustus 2023

Yang Menyatakan,



Muhammad Alviqi Trisna

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur yang tak terhingga saya ucapkan kepada Allah SWT, Tuhan penguasa alam yang telah meridhoi dan mengabulkan segala do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi berjudul **“PEMBUATAN ANIMASI 2D GUNA EDUKASI TERKAIT COVID-19”** sesuai dengan yang diharapkan oleh penulis. Alhamdulillah, dengan segala rasa bangga dan Bahagia penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT karena atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga padaNya sebagai penguasa alam yang mengabulkan segala do'a.
2. Kedua orang tua dan keluarga saya yang selalu mendukung setiap langkah baik yang saya ambil.
3. Bapak Bernadhed, M.Kom selaku dosen pembimbing, terima kasih sudah membimbing dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi. Terima kasih atas segala kesabaran dan ilmu yang diberikan selama ini.
4. Seluruh Keluarga Kontrakan Sukses yang telah menemani saya dari awal masuk kuliah sampai setelah selesai kuliah.
5. Seluruh Keluarga discord Sekolah Cendikiawan yang telah mensupport dalam menemani pembuatan skripsi.
6. Seluruh Keluarga Valorant yang telah menemani saya disaat saya butuh hiburan bermain.
7. Seluruh teman 17 IF 12 yang telah memberikan warna dan juga banyak memberikan Pelajaran hidup.

Dan seluruh pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, terimakasih atas segala bantuan dan do'anya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan berkah nikmat, rahmat, serta kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Tidak lupa sholawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita pada jalan kebaikan. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pada Program Sarjana Strata 1 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya, serta penghargaan setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah membantu. Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 16 Agustus 2023

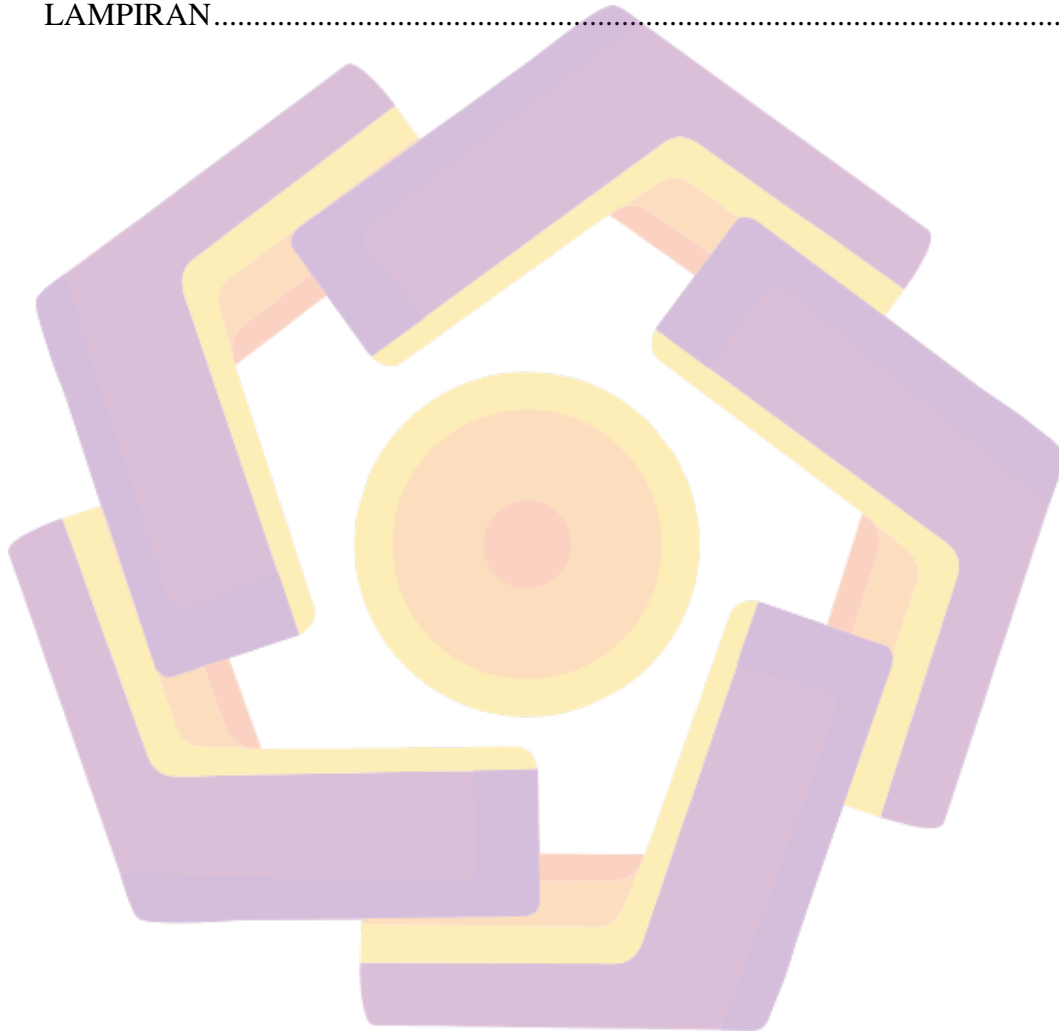
Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
INTISARI .....	xii
ABSTRACT.....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Asumsi dan Batasan Masalah .....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Penelitian .....	3
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>6</b>
2.1 Studi Literatur .....	6
2.2 Dasar Teori .....	13
2.3 Analisis Masalah.....	23
2.4 Metode Produksi .....	25
2.5 Evaluasi.....	27
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>30</b>
3.1 Tinjauan Umum .....	30
3.2 Pengumpulan Data.....	30
3.3 Analisis dan Masalah.....	30
3.4 Analisis Kebutuhan.....	31
3.5 Evaluasi.....	43
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>44</b>
4.1 Produksi .....	44

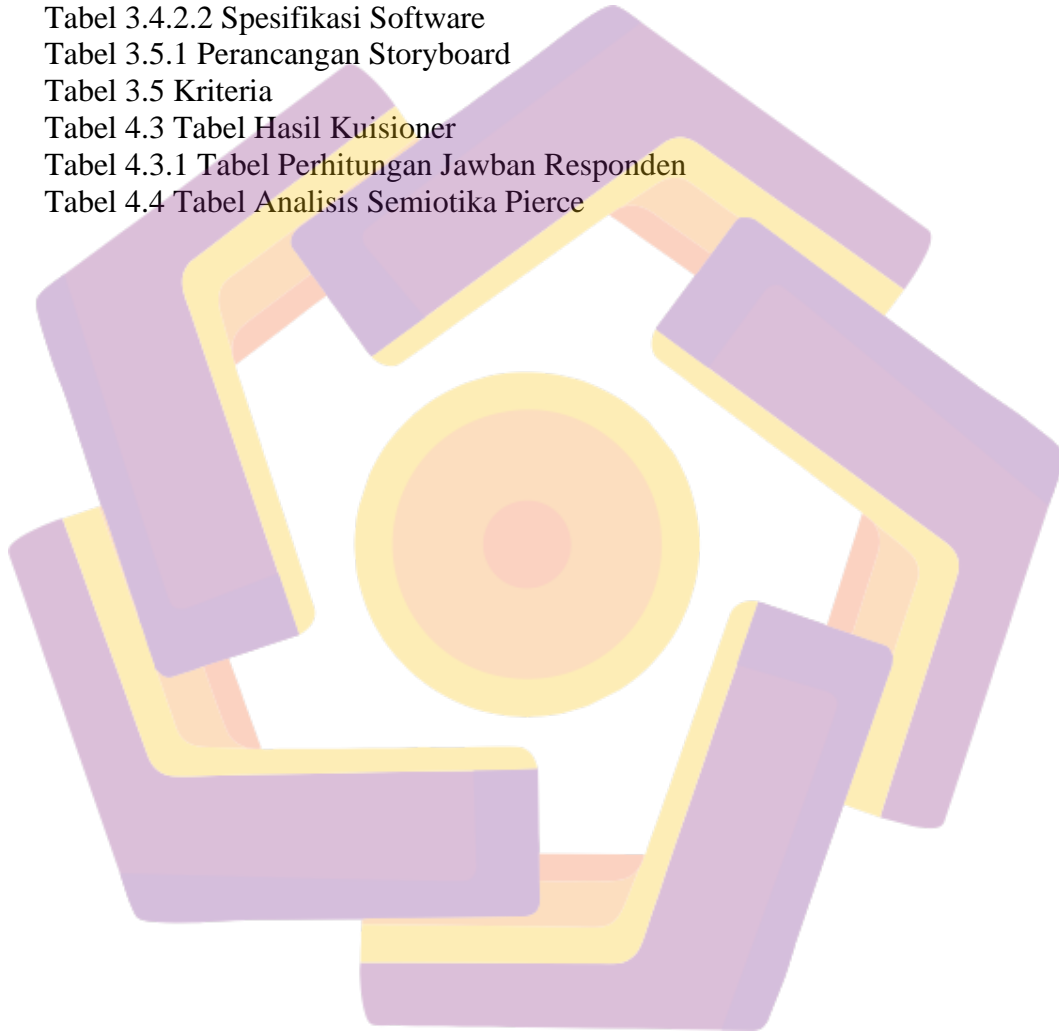


4.2 Tahap Pasca Produksi .....	59
4.3 Evaluasi Produk .....	65
4.4 Analisis Objek Semiotika Pierce .....	70
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>78</b>
5.1 Kesimpulan .....	78
5.2 Saran .....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>80</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>83</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tabel Perbandingan	8
Tabel 2.5 Tabel Jawaban	28
Tabel 2.5.2 Rumus Presentase	29
Tabel 2.5.3 Presentase Nilai	29
Tabel 3.4.2.1 Spesifikasi Hardware	32
Tabel 3.4.2.2 Spesifikasi Software	33
Tabel 3.5.1 Perancangan Storyboard	38
Tabel 3.5 Kriteria	43
Tabel 4.3 Tabel Hasil Kuisisioner	65
Tabel 4.3.1 Tabel Perhitungan Jawaban Responden	67
Tabel 4.4 Tabel Analisis Semiotika Pierce	70



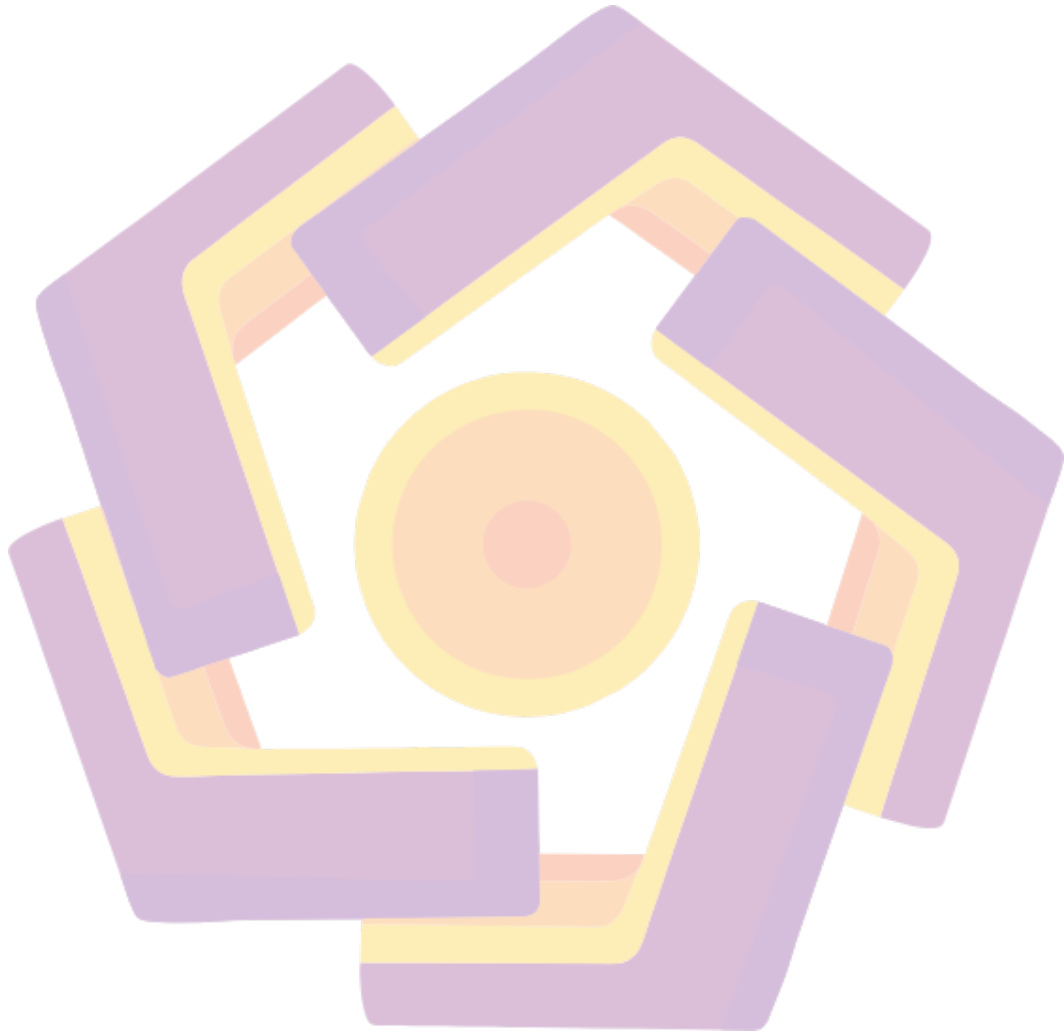
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Teks	15
Gambar 2.2 Grafik	17
Gambar 2.3 Bunyi	18
Gambar 2.4 Video	19
Gambar 2.5 Animasi	20
Gambar 4.1 <i>Create a New Document</i>	44
Gambar 4.2 Lembar Kerja Baru	45
Gambar 4.3 Pembuatan <i>Background</i> dan Objek	45
Gambar 4.4 Pemberian Warna	46
Gambar 4.5 Perakaman Audio	47
Gambar 4.6 <i>Open File</i>	48
Gambar 4.7 Pilih <i>File</i>	48
Gambar 4.8 Memilih Noise yang akan dihapus	49
Gambar 4.9 <i>Block Laman Editor</i>	49
Gambar 4.10 Memilih <i>Noise Reduction (Process)</i>	50
Gambar 4.11 <i>Process Noise Reduction</i>	50
Gambar 4.12 <i>Export File</i>	51
Gambar 4.13 Pemilihan Penyimpanan	51
Gambar 4.14 <i>New Composition</i>	52
Gambar 4.15 <i>Composition Setting</i>	53
Gambar 4.16 Lembar Kerja After Effect	53
Gambar 4.17 Pilih <i>Import File</i>	54
Gambar 4.18 <i>Import File</i>	54
Gambar 4.19 Aset Setelah Diimport	55
Gambar 4.20 <i>Drag</i> aset ke dalam <i>Timeline</i>	55
Gambar 4.21 Penataan Aset	56
Gambar 4.22 <i>Time Indikator</i>	57
Gambar 4.23 <i>Rendering</i>	57
Gambar 4.24 <i>Tab Rendering</i>	58
Gambar 4.25 <i>Output Module Setting</i>	58
Gambar 4.26 <i>Rendering File</i>	59
Gambar 4.27 <i>Import Aset</i>	60
Gambar 4.28 <i>Sortir Aset</i>	60
Gambar 4.29 Pengaturan <i>New Caption</i>	61
Gambar 4.30 Memasukkan <i>Teks</i>	62
Gambar 4.31 Menambah <i>Teks Subtitle</i>	63
Gambar 4.32 <i>Rendering</i>	64
Gambar 4.33 <i>Video Details</i>	69
Gambar 4.34 Setelah di <i>Upload</i> di <i>Youtube</i>	69

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Data Penelitian

81



## INTISARI

Pandemi COVID-19 telah menyebabkan perubahan signifikan dalam cara kita berinteraksi dan beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Dalam mengatasi tantangan ini, komunikasi yang efektif menjadi kunci untuk mengedukasi masyarakat mengenai langkah-langkah pencegahan dan protokol kesehatan. Skripsi ini menganalisis pendekatan perancangan dan implementasi iklan layanan masyarakat yang menggunakan teknik motion grafis untuk edukasi terkait COVID-19, dengan pendekatan Analisis Semiotika Peirce. Melalui pemanfaatan teknik *Motion Graphic*, iklan ini bertujuan untuk memberikan edukasi yang menarik dan mudah dipahami kepada masyarakat, khususnya generasi yang lebih muda yang lebih responsif terhadap media digital. Penggunaan elemen visual dinamis seperti animasi, warna, dan efek visual dapat memperkuat pesan yang ingin disampaikan. Selain itu, pendekatan Semiotika Peirce diterapkan untuk menganalisis bagaimana tanda-tanda dalam iklan berinteraksi dan membangun makna, dengan fokus pada tiga elemen: tanda, objek, dan indeks. Dalam konteks ini, iklan bertujuan untuk mengedukasi masyarakat tentang COVID-19, termasuk penularan, gejala, dan langkah-langkah pencegahan seperti mencuci tangan, menggunakan masker, dan menjaga jarak sosial. Penggunaan metode Semiotika Peirce membantu memahami bagaimana elemen-elemen tanda dalam iklan menciptakan makna dan bagaimana audiens merespons pesan tersebut. Hasil dari penelitian ini menggambarkan pentingnya pendekatan perancangan yang inovatif dan metode analisis yang mendalam dalam mengembangkan iklan layanan masyarakat yang efektif. Kombinasi teknik motion grafis dan semiotika Peirce mampu menciptakan iklan yang lebih menarik, efektif dalam menyampaikan pesan edukasi, dan mendorong tindakan yang diinginkan dari audiens. Skripsi ini memberikan wawasan tentang bagaimana seni visual dan teori analisis semiotika dapat saling berinteraksi dalam konteks komunikasi publik, khususnya dalam situasi krisis seperti pandemi COVID-19.

Kata kunci : **Iklan Layanan Masyarakat, Motion Graphic, Komunikasi Publik**

## ABSTRACT

*The COVID-19 pandemic has caused significant changes in how we interact and adapt to our surroundings. In overcoming this challenge, effective communication is the key to educating the public about preventive measures and health protocols. This thesis analyzes the approach to designing and implementing public service advertisements that use motion graphic techniques for education related to COVID-19, using the Peirce Semiotics Analysis approach. Through the use of motion graphic techniques, this ad aims to provide interesting and easy-to-understand education to the public, especially the younger generation who are more responsive to digital media. The use of dynamic visual elements such as animation, color, and visual effects can reinforce the message you want to convey. In addition, Peirce's Semiotics approach is applied to analyze how signs in advertisements interact and construct meaning, focusing on three elements: sign, object, and index. In this context, advertising aims to educate the public about COVID-19, including transmission, symptoms, and preventive measures such as washing hands, wearing masks and maintaining social distance. The use of Peirce's Semiotics method helps to understand how sign elements in advertising create meaning and how the audience responds to the message. The results of this study illustrate the importance of innovative design approaches and in-depth analytical methods in developing effective public service advertisements. The combination of motion graphics techniques and Peirce's semiotics is able to create advertisements that are more attractive, effective in conveying educational messages, and encouraging the desired action from the audience. This thesis provides insight into how visual art and semiotic analysis theory can interact in the context of public communication, especially in crisis situations such as the COVID-19 pandemic.*

**Keywords: Public Service Advertisement, Motion Graphic, Public Communication**