

**PERANCANGAN ANIMASI UNTUK PENERAPAN PROTOKOL
COVID-19 BAGI MASYARAKAT MENGGUNAKAN
TEKNIK COMPUTING 2D**

SKRIPSI



Disusun oleh :

Anggun Tria Marzella

17.11.1390

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2022

**PERANCANGAN ANIMASI UNTUK PENERAPAN PROTOKOL
COVID-19 BAGI MASYARAKAT MENGGUNAKAN
TEKNIK COMPUTING 2D**

SKRIPSI

“ Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana pada Program Studi
Informatika”



disusun oleh

Anggun Tria Marzella

17.11.1390

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2022

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN ANIMASI UNTUK PENERAPAN PROTOKOL
COVID-19 BAGI MASYARAKAT MENGGUNAKAN
TEKNIK COMPUTING 2D**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Anggun Tria Marzella

17.11.1390

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 1 Februari 2021

Dosen Pembimbing,

Ferian Fauzi Abdulloh, M.Kom

NIK. 190302276

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN ANIMASI UNTUK PENERAPAN PROTOKOL
COVID-19 BAGI MASYARAKAT MENGGUNAKAN
TEKNIK COMPUTING 2D

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Anggun Tria Marzella

17.11.1390

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Februari 2022
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

Rizky, M.Kom

NIK. 190302311

Ferian Fauzi Abdulloh, M.Kom

NIK. 190302276

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 17 Maret 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

NIK. 190302096

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 23 Maret 2022



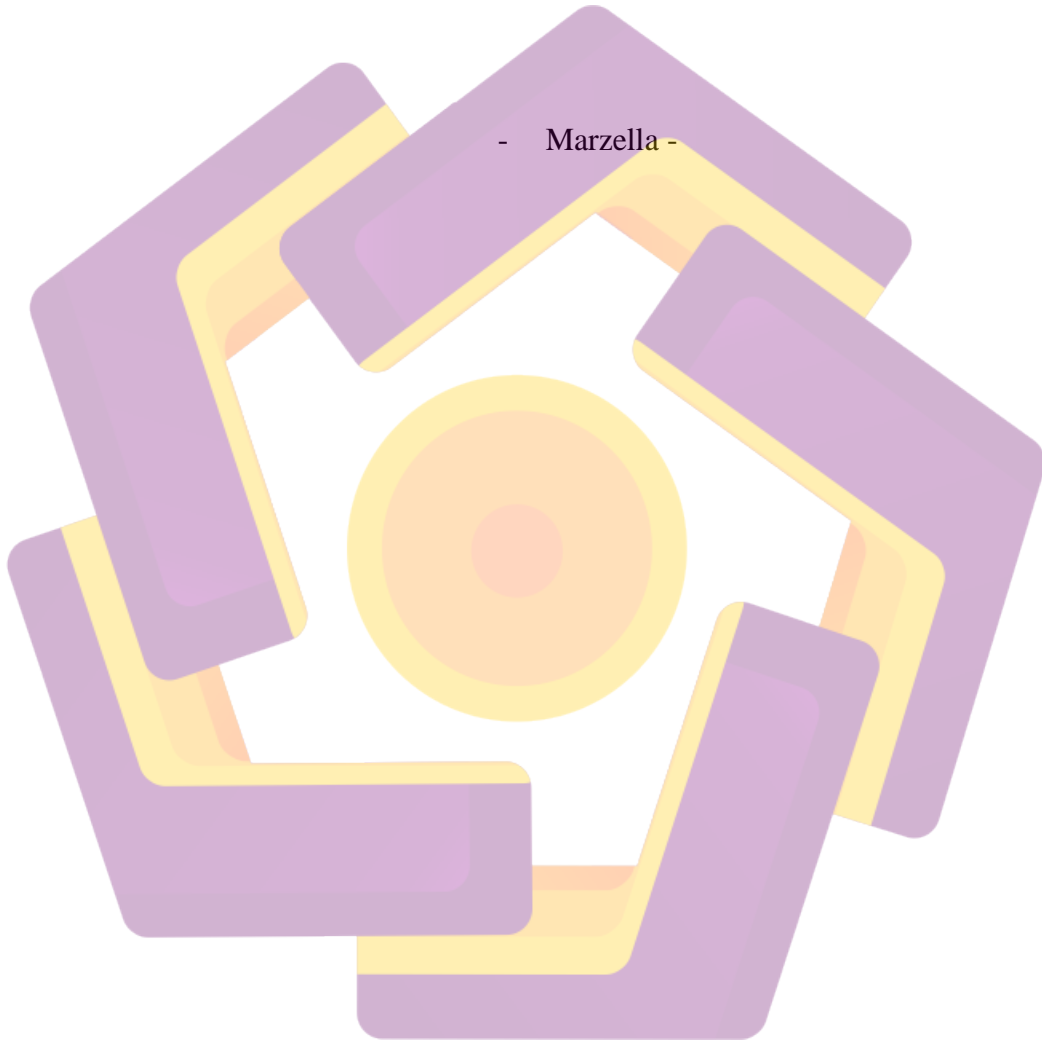
Anggun Tria Marzella

NIM. 17.11.1390

MOTTO

“ Selama bisa berbuat baik kepada sesama, kita bisa terus saling memberi. Tidak perlu takut menjadi miskin karena berbagi dengan sesama “

- Marzella -



PERSEMBAHAN

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkah dan karunia-Nya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Dengan ini saya persembahkan skripsi ini untuk semua pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung, yaitu kepada :

1. Kepada orang tua yang terus memberikan semangat serta doa hingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir/skripsi.
2. Dosen pembimbing bapak Ferian Fauzi Abdulloh, M.Kom yang terhormat dan baik hatinya senantiasa membimbing saya dari awal hingga akhir skripsi ini terselesaikan.
3. Dosen-dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu serta bimbingan kepada saya selama perkuliahan.
4. Teman-teman Universitas Amikom Yogyakarta yang khususnya kelas 17-IF-07 yang telah menemani saya dan memberikan semangat serta membantu dalam pengerjaan skripsi ini.
5. Pacar saya Hartawan Aji Chandra Pamungkas yang selalu memberikan semangat dan support nya dalam mengerjakan skripsi.
6. Teman-teman intan, noventhina, sekar, mei, desi, arina, berlin, fajar, renaldi Khususnya untuk Fauzi yang selalu memberikan masukan dalam mengerjakan skripsi.
7. Untuk Keluarga mbak linda, mbak rosa, Bude wanti, mbak indar,mas yogi yang selalu memberikan masukan dan menjadi penyemangat dalam mengerjakan skripsi.

KATA PENGHANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, yang mana telah memberikan kesehatan dan karunia-Nya kepada penulis serta kekuatan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PERANCANGAN ANIMASI UNTUK PENERAPAN PROTOKOL COVID-19 BAGI MASYARAKAT MENGGUNAKAN TEKNIK COMPUTING 2D”**. Tidak lupa penulis mengucapkan shalawat dan salam kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW. Penyelesaian tulisan ini terlepas bantuan dari berbagai pihak yang terkait secara langsung maupun tidak langsung, terutama dan teristimewa dipersembahkan kepada kedua orang tua tercinta yang senantiasa memberikan rasa sayang, didikan, serta doa yang selalu di panjatkan pada Allah kepada penulis.

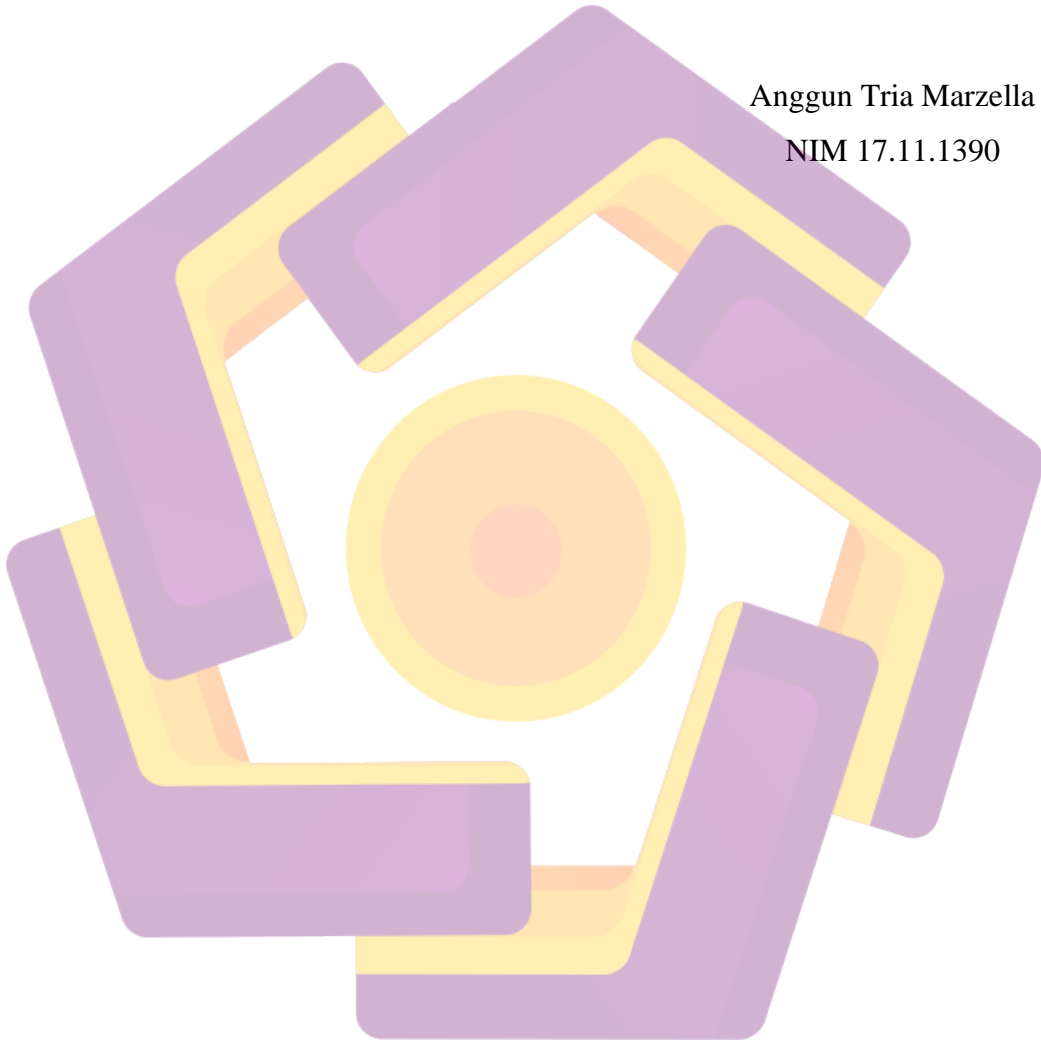
Skripsi ini dapat terselesaikan dengan bantuan berbagai pihak, maka dari itu penulis menyatakan rasa hormat dan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Windha Mega Pradnya D, M.Kom selaku ketua Program Studi Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Ferian Fauzi Abdulloh, M.Kom selaku pembimbing yang senantiasa memberikan masukan serta nasihat dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Agus Purwanto, M.Kom dan Bapak Rizky, M.Kom selaku dosen penguji, terima kasih atas saran dan kritiknya sehingga penelitian ini menjadi lebih baik lagi.

Penulis menyadari masih ada kekurangan dan kelemahan dalam pembuatan skripsi ini. Maka penulis mengharapkan adanya kritik dan saran dari segala pihak agar menambah kesempurnaan dalam skripsi ini.

Yogyakarta, 23 Maret 2022

Anggun Tria Marzella
NIM 17.11.1390



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	viii
HALAMAN DAFTAR ISI.....	x
HALAMAN DAFTAR GAMBAR.....	xv
HALAMAN DAFTAR TABEL	xvii
INTISARI	xviii
ABSTRACT	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3

1.4	Tujuan Penelitian.....	4
1.5	Manfaat Penelitian.....	4
1.6	Metode Penelitian.....	4
1.6.1	Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.1.1	Metode Wawancara.....	4
1.6.1.2	Metode Observasi.....	5
1.6.1.3	Metode Analisis.....	5
1.7	Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....		7
2.1	Tinjauan Pustaka.....	7
2.2	Dasar Teori.....	11
2.2.1	Perancangan.....	11
2.2.2	Animasi.....	12
2.2.3	Sejarah Animasi Singkat.....	13
2.2.3	Sejarah Singkat Animasi.....	14
2.2.4	12 Prinsip Dasar Animasi.....	16
2.2.4.1	Squash & Stretch.....	16
2.2.4.2	Follow Through.....	17

2.2.4.3	Overlapping	17
2.2.4.4	Anticipation	18
2.2.4.5	Staging	19
2.2.4.6	Slow In Slow Out.....	19
2.2.4.7	Arc	20
2.2.4.8	Secondary Action.....	20
2.2.4.9	Timing & Spacing.....	21
2.2.4.10	Exaggeration	21
2.2.4.11	Solid Drawing	22
2.2.4.12	Appeal	22
2.2.5	Jenis-Jenis Animasi.....	23
2.2.6	Multimedia	23
2.2.7	Elemen multimedia	24
2.2.8	Jenis multimedia	25
2.2.9	Motion Graphic	26
2.2.9.1	Sejarah.....	26
2.2.9.2	Definisi Motion Graphic	28
2.2.9.3	Prinsip dalam motion graphic	29

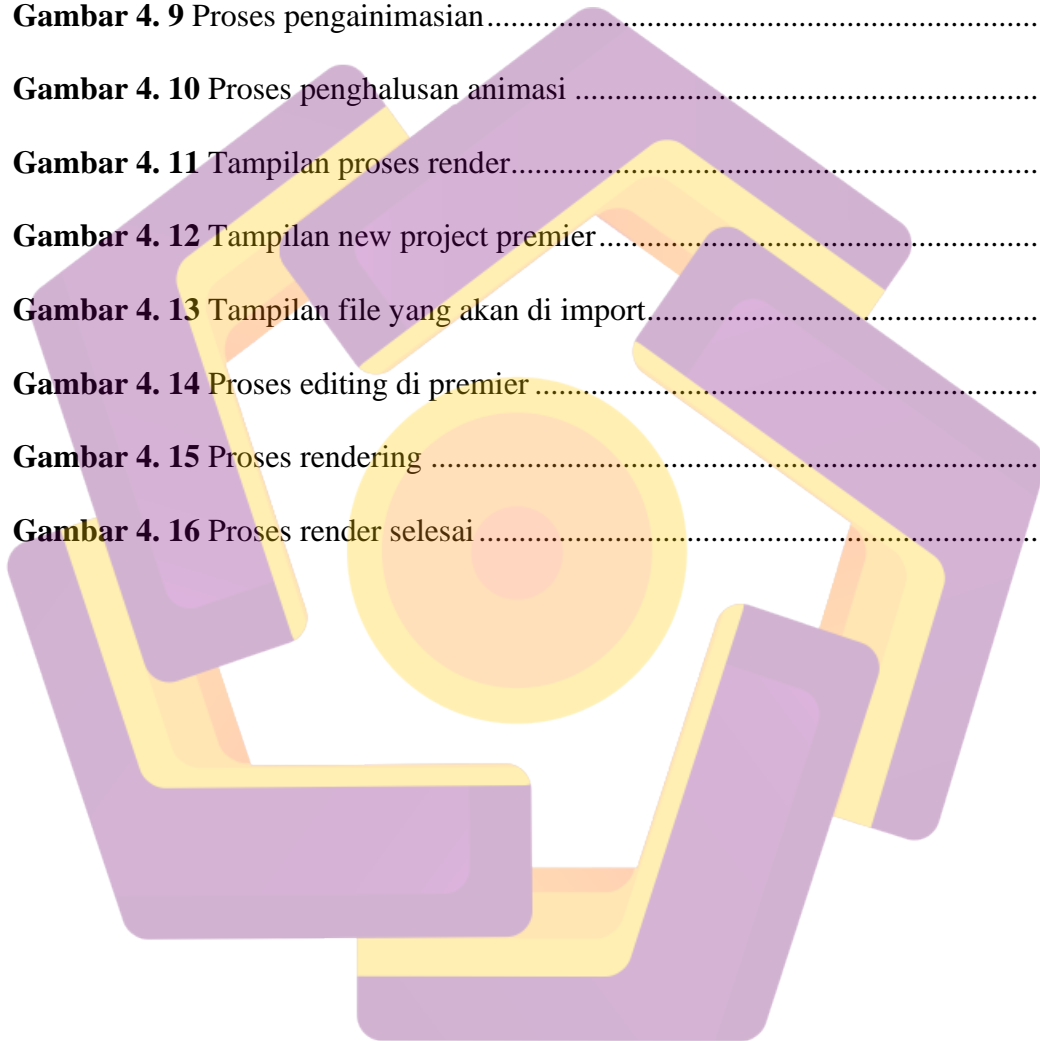
2.2.10	Tahapan Pembuatan Animasi.....	30
2.2.11	Covid-19.....	30
2.2.13	Protokol Kesehatan Covid-19	31
2.2.13.1	Adobe After Effect.....	32
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		33
3.1	Alur Penelitian.....	33
3.1.1	Penjelasan Gambar.....	34
3.2	Analisa Pengumpulan Data	35
3.2.1	Kepustakaan.....	35
3.3	Analisa Kebutuhan Iklan	35
3.3.1	Analisa Kebutuhan Fungsional	35
3.3.2	Analisa Kebutuhan Non Fungsional	36
3.4	Rancangan Pra Produksi.....	36
3.4.1	Rancangan Ide Iklan.....	36
3.4.2	Rancangan Konsep Iklan	37
3.4.3	Rancangan Naskah Iklan.....	37
3.4.4	Rancangan Storyboard	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		48

4.1	Tahap Produksi.....	48
4.1.1	Pembuatan Asset.....	48
4.1.2	Perekaman Narasu.....	50
4.1.3	Animation.....	50
4.2	Tahapan Pasca Produksi.....	55
4.2.1	Editing.....	55
4.2.2	Rendering.....	58
4.3	Testing.....	59
4.3.1	Uji Coba Pembentukan Asset.....	59
4.3.2	Uji Coba Animasi Iklan.....	59
4.3.3	Uji Coba Audio atau Voice Over.....	60
4.4	Pembahasan.....	60
4.4.1	Testing.....	60
BAB V PENUTUP.....		66
5.1	Kesimpulan.....	66
5.2	Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....		lxviii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tembikar Yunani[17]	13
Gambar 2. 2 Squash & stretch pada bola yang jatuh[18]	16
Gambar 2. 3 Follow through[20]	17
Gambar 2. 4 Overlapping[21].....	17
Gambar 2. 5 Anticipation[22].....	18
Gambar 2. 6 Staging[23]	19
Gambar 2. 7 Slow In Slow Out[24].....	19
Gambar 2. 8 Arcs[25].....	20
Gambar 2. 9 Secondary Action[26].....	20
Gambar 2. 10 Secondary Action[27].....	21
Gambar 2. 11 Exaggeration[28]	21
Gambar 2. 12 Exaggeration[29]	22
Gambar 2. 13 Appeal[30]	22
Gambar 3. 1 Alur penelitian	33
Gambar 4. 1 Tampilan New project	49
Gambar 4. 2 Tampilan lembarbkerja baru.....	49
Gambar 4. 3 Pembuatan asset vektor	50
Gambar 4. 4 Tampilan new composition after effect	51
Gambar 4. 5 Tampilan halama kerja after effect	52

Gambar 4. 6 Tampilan file yang akan di import.....	52
Gambar 4. 7 File yang berhasil di import.....	53
Gambar 4. 8 Tampilan timeline.....	53
Gambar 4. 9 Proses pengainimasian.....	54
Gambar 4. 10 Proses penghalusan animasi	54
Gambar 4. 11 Tampilan proses render.....	55
Gambar 4. 12 Tampilan new project premier.....	56
Gambar 4. 13 Tampilan file yang akan di import.....	57
Gambar 4. 14 Proses editing di premier	57
Gambar 4. 15 Proses rendering	58
Gambar 4. 16 Proses render selesai.....	59



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan penelitian	8
Tabel 3. 1 Rancangan Naskah Iklan	37
Tabel 3. 2 Rancangan Storyboard	43
Tabel 4. 1 pengujian aspek multimedia	61
Tabel 4. 2 Presentase nilai	62
Tabel 4. 3 Hasil uji aspek multimedia	62
Tabel 4. 4 pengujian faktor informasi	63
Tabel 4. 5 Hasil uji aspek informasi	64

INTISARI

Pada tahun 2019 di Indonesia terjadi penyebaran virus Corona, virus ini yang menimbulkan banyak gejala seperti flu, demam, tenggorokan sakit atau radang. Munculnya wabah tersebut mendorong pentingnya menjalankan protokol covid-19 dalam mencegah virus tersebut. Banyaknya masyarakat yang belum melaksanakan protokol dalam pencegahan dengan baik menjadi alasan untuk melakukan peningkatan pengetahuan warga.

Tujuan ini untuk memberikan informasi dan peningkatan pengetahuan warga tentang pentingnya protokol dalam pencegahan penyebaran Covid-19. Penerapan protokol covid-19 menjadi kunci penting pencegah penyebaran virus. Cara itu bisa dimulai dari kedisiplinan di dalam rumah, terutama jika salah satu anggota keluarga aktif beraktifitas di luar rumah. Kesadaran dan peran seluruh anggota keluarga untuk saling melindungi satu sama lain sangatlah penting.

Menanggapi masalah tersebut dibutuhkan solusi agar mampu mempercepat pemulihan ekonomi nasional akibat pandemic covid-19. Sehingga, penelitian ini berusaha merancang dan membuat infografis berupa animasi 2D dengan Teknik computing 2D tentang pentingnya mematuhi protocol covid-19. Tujuan pembuatan infografis ini mampu menjadi media informasi kepada masyarakat luas.

Keywords : Covid-19 , Protocol, Computing 2D

ABSTRACT

In 2019 in Indonesia there was the spread of the Corona virus, this virus that causes many symptoms such as flu, fever, sore throat or inflammation. The emergence of the outbreak has prompted the importance of implementing the covid-19 protocol in preventing the virus. The large number of people who have not implemented the protocol in prevention properly is a reason to increase citizens' knowledge.

This goal is to provide information and increase citizens' knowledge about the importance of protocols in preventing the spread of Covid-19. The implementation of the Covid-19 protocol is an important key to preventing the spread of the virus. This method can be started from discipline at home, especially if one of the family members is active outside the home. Awareness and the role of all family members to protect each other is very important.

In response to this problem, a solution is needed to be able to accelerate the national economic recovery due to the COVID-19 pandemic. Thus, this study seeks to design and create infographics in the form of 2D animation with 2D computing techniques about the importance of complying with the covid-19 protocol. The purpose of making this infographic is to be able to become a medium of information to the wider community.

Keywords : Covid-19, Protocol, Computing 2D