

**IMPLEMENTASI ANIMASI 2D PADA IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
SEBAGAI SOSIALISASI PENCEGAHAN COVID-19 MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Surtiko Barkah Ramadhan

17.11.1617

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

**IMPLEMENTASI ANIMASI 2D PADA IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
SEBAGAI SOSIALISASI PENCEGAHAN COVID-19 MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Surtiko Barkah Ramadhan

17.11.1617

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI ANIMASI 2D PADA IKLAN LAYANAN MASYARAKAT SEBAGAI SOSIALISASI PENCEGAHAN COVID-19 MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Surtiko Barkah Ramadhan

17.11.1617

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 Desember 2021

Dosen Pembimbing

Bayu Setiaji, M.Kom

NIK. 190302216

PENGESAHAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI ANIMASI 2D PADA IKLAN LAYANAN MASYARAKAT SEBAGAI SOSIALISASI PENCEGAHAN COVID-19 MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Surtiko Barkah Ramadhan

17.11.1617

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 Desember 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom

NIK. 190302163

Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom

NIK. 190302281

Bayu Setiaji, M.Kom

NIK. 190302216

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 Desember 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, 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, 3 Januari 2022



Surtiko Barkah Ramadhan
NIM. 17.11.1617

MOTTO

**YANG PALING PENTING BUKAN HANYA BAGAIMANA KITA
MEMULAINYA, TAPI BAGAIMANA KITA MENYELESAIKANNYA.**

– Merry Riana –

**KEBERHASILAN BUKANLAH MILIK ORANG PINTAR. NAMUN,
KEBERHASILAN ITU ADALAH MILIK ORANG YANG SENANTIASA
SELALU BERUSAHA.**

– B.J. Habibie –



PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan kesehatan, rahmat serta hidayah-Nya, sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana. Walau jauh dari kata sempurna, namun saya sangat senang dan bangga telah mencapai saat ini, yang akhirnya skripsi ini bisa selesai dengan waktu yang tepat dan sesuai target.

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Bapak, ibu dan adik saya, terima kasih banyak atas doa, semangat, motivasi, nasehat, serta kasih sayang mereka yang tidak pernah berhenti hingga ini.
2. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membantu memberikan bimbingan selama proses pembuatan laporan skripsi sehingga dapat menyelesaikan dengan baik.
3. Teman-teman semua yang telah membantu dan memberikan banyak masukan selama penyusunan laporan skripsi dan pembuatan animasi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya sampaikan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya dalam menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Implementasi Animasi 2D Pada Iklan Layanan Masyarakat Sebagai Sosialisasi Pencegahan Covid-19 Menggunakan Teknik Motion Graphic” yang merupakan syarat kelulusan menjadi sarjana di Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Ucapan terima kasih saya sampaikan kepada:

1. Orang tua tercinta yang telah memberikan doa, semangat, dukungan, motivasi, biaya kuliah dan kasih sayang selama ini.
2. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membantu memberikan bimbingan selama proses pembuatan laporan skripsi sehingga dapat menyelesaikan dengan baik dan tepat waktu.
3. Serta teman-teman semua yang telah membantu dan memberikan banyak masukan selama penyusunan laporan skripsi.

Saya juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak lain yang telah memberikan banyak masukan dan saran kepada saya serta arahan tentang tata cara dalam penulisan laporan skripsi ini.

Saya mengharapkan kritik dan saran dari pembaca yang bersifat membangun apabila terdapat kekeliruan dalam penulisan laporan skripsi ini. Sekian dan terima kasih.

Yogyakarta, 10 Desember 2021

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	3
1.3 BATASAN MASALAH	4
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN	6
1.5 MANFAAT PENELITIAN	6
1.6 METODE PENELITIAN	7
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	9
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 KAJIAN PUSTAKA	11
2.2 DASAR TEORI	14
2.2.1 Pengertian Multimedia	14
2.2.2 Unsur-Unsur Multimedia	14
2.2.3 Metode Pengembangan Multimedia	15
2.2.4 Pengertian Animasi	17
2.2.5 Prinsip Dasar Animasi	18
2.2.6 Tahap Perancangan Animasi 2D	27

2.2.7	Pengertian Motion Graphic	32
2.2.8	Media Sosialisasi	33
2.2.9	Iklan Layanan Masyarakat	34
2.2.10	Coronavirus Disease (Covid-19)	35
2.2.11	Definisi Operasional Covid-19	40
2.2.12	Angka Kejadian dan Jumlah Kasus Covid-19 di Indonesia	45
2.2.13	Cara Mencegah Penularan Covid-19	49
2.2.14	Vaksinasi Covid-19	53
2.3	METODE ANALISIS	55
2.3.1	Analisis Data	55
2.3.2	Skala Likert	55
2.3.3	Pengolahan Data Kuesioner	56
2.3.4	Analisis Kebutuhan	58
BAB III METODE PENELITIAN		
3.1	ANALISIS	59
3.2	ANALISIS KEBUTUHAN	59
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	59
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	60
3.3	PENGUMPULAN DATA	66
3.3.1	Metode Literatur	66
3.3.2	Metode Studi Pustaka	66
3.3.3	Metode Observasi	67
3.3.4	Referensi Animasi	68
3.4	METODE PENGUJIAN	69
3.5	PRA PRODUKSI	71
3.4.1	Ide dan Konsep	71
3.4.2	Naskah	73
3.4.3	Storyboard	75
3.4.4	Karakter	81
3.4.5	Environment dan Assets	82
3.4.6	Penggunaan Warna	84

3.4.7	Sound Effect, Voice Over, Music	85
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		
4.1	PRODUKSI	86
4.1.1	Karakter Animasi	86
4.1.2	Background Animasi	88
4.1.3	Assets Pendukung Animasi	90
4.1.4	Key Animation	91
4.1.5	Audio	92
4.2	PASCA PRODUKSI	93
4.2.1	Compositing	93
4.2.2	Editing	95
4.2.3	Rendering	96
4.3	EVALUASI	97
4.3.1	Alpha Testing	97
4.3.2	Beta Testing	99
4.4	IMPLEMENTASI	105
BAB V PENUTUP		
5.1	KESIMPULAN	108
5.2	SARAN	108
DAFTAR PUSTAKA		110

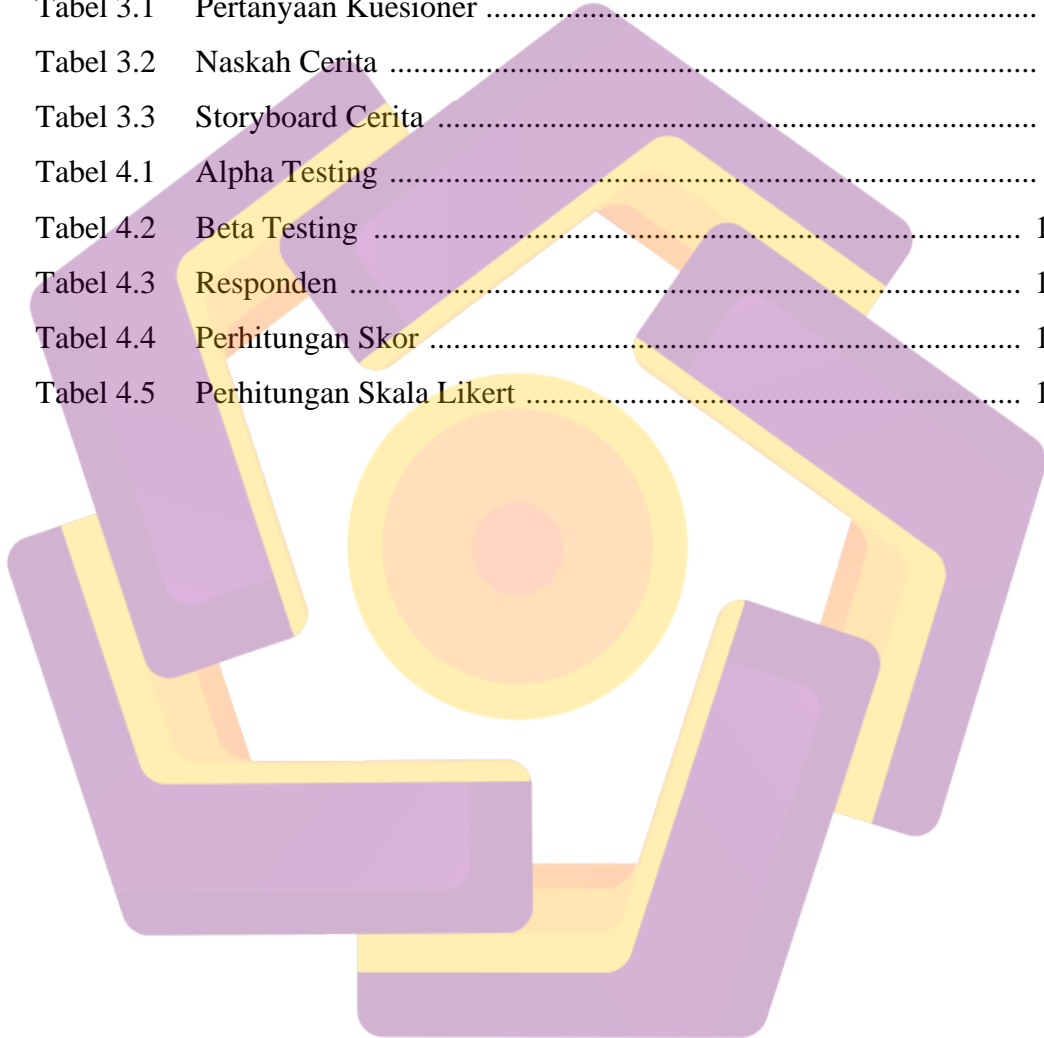
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Metode Pengembangan Multimedia	15
Gambar 2.2	Squash and Stretch	19
Gambar 2.3	Anticipation	20
Gambar 2.4	Staging	20
Gambar 2.5	Straight Ahead Action and Pose to Pose	21
Gambar 2.6	Follow Through and Overlapping Action	22
Gambar 2.7	Slow In and Slow Out	22
Gambar 2.8	Archs	23
Gambar 2.9	Secondary Action	24
Gambar 2.10	Timing and Spacing	24
Gambar 2.11	Exaggeration	25
Gambar 2.12	Solid Drawing	26
Gambar 2.13	Appeal	26
Gambar 2.14	Animasi 2D Motion Graphic	33
Gambar 2.15	Media Sosialisasi Covid-19 Melalui YouTube	34
Gambar 2.16	Iklan Layanan Masyarakat Pencegahan Covid-19	35
Gambar 2.17	Struktur Coronavirus Disease (Covid-19)	36
Gambar 2.18	Gambaran Mikroskopis SARS-CoV-2	37
Gambar 2.19	Gambaran Penularan Kontak Erat	39
Gambar 2.20	Alur Manajemen Kesehatan Masyarakat	40
Gambar 2.21	Angka Kejadian dan Jumlah Kasus Covid-19 di Indonesia	48
Gambar 2.22	Cara Memakai Masker Yang Benar	52
Gambar 2.23	Cara Mencuci Tangan Menggunakan Sabun	52
Gambar 2.24	Persepsi Masyarakat Tentang Vaksinasi Covid-19	53
Gambar 2.25	Penyuntikan Vaksin Secara Intramuskular	54
Gambar 3.1	Tampilan Sistem Operasi	60
Gambar 3.2	Tampilan CorelDraw 2019	61
Gambar 3.3	Tampilan Adobe Illustrator CC 2019	62
Gambar 3.4	Tampilan Adobe Photoshop CC 2021	63

Gambar 3.5	Tampilan After Effects CC 2019	64
Gambar 3.6	Tampilan Audition CC 2019	64
Gambar 3.7	Tampilan Website Penanganan Covid-19 di Indonesia	66
Gambar 3.8	Tampilan Jurnal Ilmiah Tentang Vaksin Covid-19	67
Gambar 3.9	Sosialisasi Covid-19 Menggunakan Animasi 2D	68
Gambar 3.10	Tampilan Animasi Dari YouTube “Kok Bisa”	68
Gambar 3.11	Tampilan Karakter Utama	81
Gambar 3.12	Tampilan Karakter Pendukung	81
Gambar 3.13	Tampilan Lokasi	83
Gambar 3.14	Tampilan Assets Pendukung	83
Gambar 3.15	Tampilan Penggunaan Warna	84
Gambar 4.1	Sketsa Karakter	86
Gambar 4.2	Proses Digital dan Warna	87
Gambar 4.3	Karakter Dengan Format (.ai)	87
Gambar 4.4	Karakter Pendukung Animasi	88
Gambar 4.5	Background Animasi	90
Gambar 4.6	Teks Pada Video Animasi	90
Gambar 4.7	Assets Pendukung Animasi	91
Gambar 4.8	Key Animation	91
Gambar 4.9	Edit Audio	93
Gambar 4.10	Composition Settings	94
Gambar 4.11	Composition Animation	95
Gambar 4.12	Compositing Audio	95
Gambar 4.13	Editing	96
Gambar 4.14	Transition	96
Gambar 4.15	Rendering	97
Gambar 4.16	Cover Postingan di Media Sosial	106
Gambar 4.17	Form Kuesioner	106
Gambar 4.18	Publikasi di Media Sosial	107

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perbandingan Metode Yang Telah Ada Sebelumnya	11
Tabel 2.2	Pengertian dan Batasan Skala Likert	56
Tabel 2.3	Interval Pengkategorian Skor Jawaban	57
Tabel 3.1	Pertanyaan Kuesioner	70
Tabel 3.2	Naskah Cerita	73
Tabel 3.3	Storyboard Cerita	76
Tabel 4.1	Alpha Testing	98
Tabel 4.2	Beta Testing	100
Tabel 4.3	Responden	102
Tabel 4.4	Perhitungan Skor	102
Tabel 4.5	Perhitungan Skala Likert	103



INTISARI

Coronavirus Disease-2019 (Covid-19) adalah penyakit yang disebabkan oleh Coronavirus jenis baru. Covid-19 jenis baru ini pertama kali muncul pada manusia di Wuhan China, pada Desember 2019. Virus tersebut dapat menyebar melalui tetesan kecil (droplet) dari hidung atau mulut pada saat batuk atau bersin. Droplet tersebut jatuh di sekitarnya, kemudian jika ada orang lain yang menyentuh benda yang sudah terkontaminasi dengan droplet tersebut menyentuh mata, hidung atau mulut sebelum mencuci tangan, maka orang itu dapat terinfeksi Covid-19. Bisa juga seseorang terinfeksi Covid-19 ketika tanpa sengaja menghirup droplet dari penderita. Jika sudah terkena virus tersebut bisa menyebabkan infeksi saluran pernapasan, dari flu biasa hingga penyakit yang serius seperti Middle East Respiratory Syndrome (MERS) dan Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS). Tidak ada batas usia yang dapat terinfeksi oleh virus ini. Namun orang yang memiliki usia lanjut dan yang memiliki riwayat penyakit seperti asma, diabetes, penyakit jantung atau tekanan darah tinggi, lebih memiliki dampak yang besar jika terkena virus tersebut. Karena vaksin masih dalam tahap pengembangan atau uji coba laboratorium, diharapkan semua orang agar mengikuti protokol dari pemerintah yang telah ditetapkan.

Pada skripsi ini, saya mencoba untuk menganalisis pokok-pokok permasalahan yang ada dan mencoba memberikan sebuah iklan masyarakat berbasis animasi 2D. Dengan mengembangkan animasi 2D dengan berbagai macam karakter dan transisi animasi yang menarik. Diharapkan semua masyarakat bisa mengetahui informasi dan memahaminya dengan mudah. Masyarakat harus mengetahui bahaya tentang Covid-19 ini dan bagaimana cara mengatasinya dengan baik. Dalam pembuatan animasi 2D tersebut menggunakan metode motion graphic. Dengan melakukan perancangan sinopsis, perancangan storyline, perancangan screenplay, perancangan karakter properti, perancangan concept art, perancangan storyboard, perancangan background dan voice over karakter.

Animasi yang dihasilkan adalah berbasis animasi 2D sebuah sosialisasi tentang Covid-19 yang ditujukan untuk masyarakat luas sebagai bentuk penyampaian informasi dan memberikan gambaran tentang Covid-19. Dengan mengembangkan sebuah media penyampaian informasi dalam bentuk animasi 2D iklan layanan masyarakat, artinya ikut turut membantu pemerintah dalam mengatasi pandemi ini. Disamping itu, peneliti juga menganjurkan kepada masyarakat untuk mengikuti protokol dari pemerintah agar bisa memutus penyebaran virus.

Kata-kunci: Coronavirus Disease, Covid-19, Animasi 2D, Motion Graphic, Pandemi.

ABSTRACT

Coronavirus Disease-2019 (Covid-19) is a disease caused by a new type of Coronavirus. This new type of Covid-19 first appeared in humans in Wuhan China, in December 2019. The virus can spread through small droplets from the nose or mouth when coughing or sneezing. The droplet falls around him, then if someone else observes an object that has been contaminated with the droplet and tightens his eyes, nose or mouth before opening his hand, then that person can be infected with Covid-19. It could also be that someone is infected with Covid-19 when accidentally inhaling droplets from the sufferer. If you have been exposed to the virus, it can cause respiratory infections, from the common cold to serious diseases such as Middle East Respiratory Syndrome (MERS) and Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS). There is no age limit that can be infected by this virus. But people who have advanced age and who have a history of diseases such as asthma, diabetes, heart disease or high blood pressure, have a greater impact if exposed to the virus. Because the vaccine is still in the stage of development or laboratory testing, it is hoped that everyone will follow the established government protocol.

In this thesis, I try to analyze the main points of the problem and try to provide a 2D animation-based public advertisement. By developing 2D animation with a variety of interesting characters and animated transitions. It is hoped that all people can find out information and understand it easily. The public must know the dangers of Covid-19 and how to deal with it well. In making 2D animation using the motion graphic method. By doing synopsis design, storyline design, screenplay design, character property design, concept art design, storyboard design, backsound design and voice over character.

The resulting animation is based on 2D animation, a socialization about Covid-19 aimed at the wider community as a form of delivering information and giving an overview of Covid-19. By developing a media for delivering information in the form of 2D animation of public service advertisements, this means that it will also help the government in overcoming this pandemic. In addition, researchers also encourage the public to follow protocols from the government so that they can cut off the spread of the virus.

Keywords: *Coronavirus Disease, Covid-19, 2D Animation, Motion Graphic, Pandemic.*