

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN RISET DAN
TEKNOLOGI
POLITEKNIK PALCOMTECH**

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN ANIMASI SEBAGAI MEDIA EDUKASI
TENTANG PENTINGNYA VAKSIN *COVID-19***



Diajukan oleh:

- 1. M Rio Bakhtari/061180051**
- 2. Dandi Okarajab/061180053**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
Mencapai Gelar Ahli Madya**

PALEMBANG

2022

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN RISET DAN
TEKNOLOGI
POLITEKNIK PALCOMTECH**

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN ANIMASI SEBAGAI MEDIA EDUKASI
TENTANG PENTINGNYA VAKSIN *COVID-19***



Diajukan oleh:

- 1. M Rio Bakhtari/061180051**
- 2. Dandi Okarajab/061180053**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
Mencapai Gelar Ahli Madya**

PALEMBANG

2022

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN RISET DAN
TEKNOLOGI
POLITEKNIK PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING LAPORAN TUGAS AKHIR

NAMA / NPM : 1. M RIO BAKHTARI / 061180051
2. DANDI OKARAJAB / 061180053
PROGRAM STUDI : D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (D3)
JUDUL : PERANCANGAN ANIMASI SEBAGAI
MEDIA EDUKASI TENTANG PENTINGNYA
VAKSIN TERHADAP *COVID – 19*

Tanggal : Februari 2022
Pembimbing,

Mengetahui,
Direktur,

Eka Prasetya Adhy Sugara. S.T., M.Kom
NIDN:0224048203

Benedictus Effendi.S.T., M.T.
NIP: 09.PCT.13

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN RISET DAN
TEKNOLOGI
POLITEKNIK PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI LAPORAN TUGAS AKHIR

NAMA / NPM : 1. M RIO BAKHTARI / 061180051
2. DANDI OKARAJAB / 061180053
PROGRAM STUDI : D3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JENJANG PENDIDIKAN : DIPLOMA TIGA (D3)
JUDUL : PERANCANGAN ANIMASI SEBAGAI
MEDIA EDUKASI TENTANG PENTINGNYA
VAKSIN TERHADAP *COVID – 19*

Tanggal: 1 Maret 2022
Penguji 1,

Tanggal: 1 Maret 2022
Penguji 2,

Yasermi Syahrul, S.Pd., M.Sn
NIDN: 0208058801

Benedictus Effendi. S.T.,M.T.
NIDN: 0221027002

Menyetujui,
Direktur,

Benedictus Effendi. S.T., M.T.
NIP: 09.PCT.13

MOTTO:

Sukses adalah persiapan dan kesempatan bertemu

(Booby Unser)

Disiplin adalah jembatan antara cita cita dan pencapaian

(John Rohn)

Kupersembahkan kepada:

- *Keluarga kami tercinta*
- *Bapak Eka Prasetya Adhy Sugara. S.T., M.Kom.*
- *Para pendidik yang kami hormati*
- *Sahabat dan rekan seperjuangan*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt yang maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan dan penyusunan Laporan Latihan Tugas Akhir yang berjudul “Perancangan Animasi Sebagai Media Edukasi Tentang Pentingnya Vaksin *Covid-19*”.

Penulisan Laporan ini masih memiliki banyak kekurangan karena terbatasnya pengetahuan oleh karena itu kritik, saran, serta masukan dan koreksi yang sifatnya membangun sangat diperlukan untuk memperbaiki proposal ini

Adapun banyak pihak yang membantu dalam pembuatan proposal ini baik secara langsung maupun tidak langsung, oleh karena itu diucapkan terima kasih kepada:

1. Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M,Kom. Selaku pembimbing
2. Seluruh rekan – rekan beserta pihak – pihak yang telah membantu dalam pembuatan proposal ini.

Akhirnya diharapkan semoga proposal ini dapat bermanfaat bagi semua.

Palembang, 2 Maret 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup Penelitian	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.5.1 Manfaat Bagi Mahasiswa	3
1.5.2 Manfaat Tempat Penelitian	3
1.5.3 Manfaat Bagi Akademik	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
1.6.1 Bab I. Pendahuluan	4
1.6.2 Bab II. Tinjau Pustaka	4
1.6.3 Bab III. Metode Penelitian	4
1.6.4 Bab IV. Hasil dan Pembahasan	4
1.6.5 Bab V. Penutup	4
BAB II TIJAUAN PUSTAKA	
2.1 Landasan Teori	6

2.1.1 Animasi	6
2.1.2 Warna	6
2.1.3 Tipografi	7
2.1.4 <i>Motion Graphic</i>	7
2.1.5 <i>Storyboard</i>	8
2.1.6 Sketsa	8
2.2 Penelitian Terdahulu	9
2.3 Kerangka Penelitian	12
2.4 Identifikasi	13
2.5 Teori Pendukung	13
2.6 Metode yang Digunakan	13
2.7 Hasil Perancangan / Pengembangan	14

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jadwal dan Tempat Penelitian	16
3.1.1 Jadwal Penelitian	16
3.1.2 Tempat Penelitian	18
3.2 Teknik Pengumpulan Data	18
3.2.1 Wawancara	18
3.2.2 Observasi	18
3.2.3 Studi Pustaka	18
3.3 Metode Perancangan	19
3.3.1 Pra Produksi	19
3.3.1.1 <i>Artboard</i> dan <i>Frame</i>	19
3.3.1.2 Konsep Warna	26
3.3.1.3 Konsep Huruf	28
3.3.1.4 Konsep Audio	29
3.3.2 Produksi	29
3.3.1.2 <i>Storyboard</i>	30
3.3.3 Pasca Produksi.....	30

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil	31
-----------------	----

4.1.1 Hasil Pengumpulan Data	31
4.1.2 Hasil Pra Produksi	31
4.1.2.1 <i>Storyboard</i> dan Skrip Animasi	31
4.1.2.2 Karakter	37
4.1.2.3 <i>Background</i>	40
4.1.3 Hasil Produksi	45
4.1.4 Hasil Pasca Produksi	46
4.1.4.1 Media Pendukung	47
4.2 Pembahasan.....	50
4.2.1 Analisis Warna	51
4.2.2 Analisis Huruf	51
BAB V PENUTUP	
5.1 Simpulan.....	54
5.2 Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	xv
HALAMAN LAMPIRAN.....	xvii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Gambar Kerangka Penelitian.....	12
Gambar 3.1 Gambar <i>Composition Settings</i>	19
Gambar 3.2 Gambar <i>Frame 1</i>	20
Gambar 3.3 Gambar <i>Frame 2</i>	21
Gambar 3.4 Gambar <i>Frame 3</i>	22
Gambar 3.5 Gambar <i>Frame 4</i>	23
Gambar 3.6 Gambar <i>Frame 5</i>	24
Gambar 3.7 Gambar <i>Frame 6</i>	25
Gambar 3.8 Gambar <i>Frame 7</i>	25
Gambar 3.9 Gambar Skema warna hangat.....	27
Gambar 3.10 Gambar Skema warna dingin.....	27
Gambar 3.11 Gambar <i>Font Comic</i>	28
Gambar 3.12 Gambar <i>Font slabserif</i>	29
Gambar 3.13 Gambar Keseluruhan <i>Storyboard</i>	30
Gambar 4.1 Gambar Skrip animasi.....	32
Gambar 4.2 Gambar Desain Karakter Kiki.....	37
Gambar 4.3 Gambar Desain Karakter pendukung : Siswa siswi.....	38
Gambar 4.4 Gambar Desain Karakter pendukung : Virus.....	39
Gambar 4.5 Gambar Desain <i>Background – Scene 1</i>	40
Gambar 4.6 Gambar Desain <i>Background – Scene 2</i>	41
Gambar 4.7 Gambar Desain <i>Background – Scene 3</i>	41
Gambar 4.8 Gambar Desain <i>Background – Scene 4</i>	42
Gambar 4.9 Gambar Desain <i>Background – Scene 5</i>	43
Gambar 4.10 Gambar Desain <i>Background – Scene 6</i>	44
Gambar 4.11 Gambar Desain <i>Background – Scene 7</i>	45
Gambar 4.12 Gambar Proses Pembuatan Animasi.....	46
Gambar 4.13 Gambar <i>Sceenshoot</i> hasil akhir.....	47
Gambar 4.14 Gambar Media pendukung – Xbanner.....	48
Gambar 4.15 Gambar Media pendukung – Poster.....	49

Gambar 4.16 Gambar Media pendukung – Stiker.....	50
Gambar 4.17 Gambar Skema warna kontras	51
Gambar 4.18 Gambar <i>Font Comic</i>	52
Gambar 4.19 Gambar <i>Font slabserif</i>	53

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tabel Penelitian Terdahulu.....	9
Tabel 3.1. Tabel Jadwal dan tempat Penelitian.....	16
Tabel 4.1. Tabel <i>Storyboard</i>	33

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. *Form* Konsultasi (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. *Form* Surat Pernyataan (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. *Form* Revisi Pra Sidang (*Fotocopy*)
6. Lampiran 6. *Form* Revisi Ujian Kompre (Asli)

ABSTRACT

M RIO BAKHTARI AND DANDI OKARAJAB. *Designing Animation as an Educational Media About the Importance of the Covid-19 Vaccine.*

This research is based on the spread of the Covid-19 virus which is increasingly troubling because this virus is very dangerous for individuals with vulnerable bodies such as children and the elderly, thus a question arises, namely how to design animation as an educational medium to inform about the importance of vaccines and vaccinations from an early age, where this animation acts as an interactive and informative educational medium about the importance of vaccination for children aged 6 -12 years. The research method used to collect data is a qualitative method in which data collection techniques are in the form of observation, interviews and literature study and there are three stages of the process making animation, namely the pre-production stage as the stage of data collection and character design, as well as the background for animation, the production stage as the stage of making animation from the data and designs that have been collected, and the post-production stage as the final stage, namely rendering, and the final result. From these three stages, a two-minute animation is produced

Keywords: *Design, Animation, Covid-19, Vaccines, Children*

ABSTRAK

M RIO BAKHTARI DAN DANDI OKARAJAB. Perancangan Animasi Sebagai Media Edukasi Tentang Pentingnya Vaksin *Covid-19*.

Penelitian ini berdasarkan penyebaran virus *Covid - 19* yang semakin meresahkan dikarenakan virus ini sangat berbahaya bagi individu dengan tubuh yang rentan seperti anak anak dan lansia, dengan demikian muncul sebuah pertanyaan yaitu bagaimana merancang animasi sebagai media edukasi untuk memberitahukan tentang pentingnya vaksin dan vaksinasi sejak dini, yang mana animasi ini berperan sebagai media edukasi interaktif dan informatif tentang pentingnya vaksinasi untuk anak anak usia 6 -12 tahun. Metode penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah metode kualitatif yang mana teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara serta studi pustaka dan terdapat tiga tahap proses pembuatan animasi yaitu tahap pra-produksi sebagai tahap pengumpulan data dan perancangan karakter, serta *background* untuk animasi, tahap produksi sebagai tahap pembuatan animasi dari data dan desain yang telah terkumpulkan, dan tahap pasca-produksi sebagai tahap akhir yakni rendering, dan hasil akhir. Dari tiga tahap ini kemudian dihasilkan animasi yang berdurasi dua menit.

Kata Kunci : Desain, Animasi, *Covid - 19*, Vaksin, Anak - anak

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut Firmansyah dan Kurniawan (2013:10) Animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup(Adelin & Effendi, 2017; Ajismanto & Surahmat, 2021; Alfazari & Saputra, 2022; Apriliani, 2022; Dalipa & Octafian, 2022; Darianto, 2022; Dini Hari Pertiwi, 2015; Erliansyah & Octafian, 2022; Fareza & Adelin, 2022; Febria Sri Handayani & Maria Veronica, 2021; Febrianty et al., 2023; Furrer et al., n.d.; Handayani et al., 2022; Hardina & Hadiwijaya, 2021b; M. M. S. E. Jingga, 2023; Levia & Triwahyuni, 2021; Lutfiah & Putri, 2022; Meilani & Purnama, 2023; Mulyani, 2022; Okarajab et al., n.d.; Oktariyani & Sugara, n.d.; Orlando & Sriyeni, 2021; J. Purnama & Melani, 2022; Putra, 2021; Ricant, 2023; Sella & Sriyeni, 2022; Siagian & Annisa, 2022; Triwahyuni & Septiawan, 2015; Triwahyuni & Veronica, 2013; Tumanggor & Annisa, 2023; Vionita & Lusiana, 2022).

Animasi bisa diartikan sebagai gambar yang membuat objek yang seolah – olah hidup, disebabkan karena kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna atau *Special Effect*(Anggraini & Annisa, 2022; Ariyansah, 2023; M. Ayu & Pratama, 2022; Az-Zahra & Hadiwijaya, 2021; Burhanuddin, 2022; P. Dwiagung & Purnama, 2023; Geraldi & Syaftriandi, 2022; Hadiwijaya, 2016, 2017; Handayani, 2016; Hidayat, 2023; Keputusan Dirjen Penguatan Riset dan

Pengembangan Ristek Dikti et al., 2018; Krisnanda Harianto, 2021; Kurniawan & Farhan, 2023; Mardhotillah & Widyanto, 2022; Maria & Sutabri, 2023; Marsolino et al., 2023; Melani, 2019, 2020; Mourad & Hussain, 2014; Muhaimin & Effendi, 2022; Mulyani & Hadiwijaya, 2022; Ningsih & Widyanto, 2022; Nurfatriana & Purnama, 2020; Oktarina E, 2022; Permata, 2016; Pitriyani & Hadiwijaya, 2021; Pratami & Sriyeni, 2019; M. E. Purnama et al., 2022; D. A. Putri & Sugara, n.d.; Rafli, 2023; Ramadhan Rizky Akbar, 2023; Saputra & Fariz Januarsyah, 2016; Sari & Adelin, 2022; Setiawan et al., 2019; Sudarsono P, 2022; Triana & Syafriandi, 2022; Wijaya & Octafian, 2021).. Pada awalnya animasi merupakan sebuah hiburan berupa tontonan yang disukai oleh anak – anak. Namun seiring berkembangnya teknologi dan jaman, animasi pun berkembang jauh baik dalam segi hiburan maupun *marketing*. Selain itu, film animasi juga bisa dijadikan media pembelajaran yang baik untuk menyampaikan pesan moral kepada semua kalangan. Ini di karenakan film animasi dapat menampung segala daya imajinasi manusia di dalamnya. Selain itu Penggunaan animasi sebagai media edukasi walaupun jarang namun tidak asing lagi di masyarakat, baik dari segi pembelajaran ataupun kesehatan. terutama sekarang yang mana pandemi *Covid-19* semakin meresahkan.

Covid-19 atau disebut juga Virus *Corona* beredar pada tanggal 12 Desember 2019 lebih tepatnya di negara China kota Wuhan, virus ini juga

memiliki beberapa variasi seperti *Covid – 19 Alpha, Beta dan Delta*. Seperti yang kita ketahui, penyebaran virus *Corona* sangat cepat dan berbahaya yang mana sudah banyak memakan korban walaupun vaksin untuk virus ini berhasil ditemukan oleh para peneliti WHO.

Pemerintah RI juga tidak hanya diam dan sudah banyak menerapkan program program kesehatan untuk pencegah terhadap virus *Covid – 19* seperti kebijakan belajar dan bekerja dari rumah yang diresmikan pada tahun 2020 kemarin, Pembatasan Sosial Bersekala Besar (PSBB), menciptakan aplikasi Peduli Lindungi untuk mempermudah penanganan virus *Covid – 19*, membuka vaksinasi gratis untuk masyarakat Indonesia, serta menambahkan fasilitas pelayanan kesehatan(Adryansyah & Pratama, 2020; Anamira et al., 2020; Andika, 2023; Anita, 2022; Astuti & Putra, 2023; P. Ayu & Hartati, 2021; Dini Hari Pertiwi, 2020; M. P. Dwiagung & Purnama, 2023; B. Effendi, 2012; H. Effendi & Beny, 2019; Ekawati & Widyanto, 2021; Febrianty et al., 2020; Firnando, 2022; Hadiwijaya et al., 2021; Handayani & Veronica, 2021; Hardina & Hadiwijaya, 2021a; Hartono & Hartati, 2022; M. M. Jinga, 2023; Kevin & Effendi, 2021; Kirana & Hartati, 2022; Koearito & Syaftriandi, 2022; Kristiadi & Aprizal, 2022; Mahmud Muhammad Zulfikar & Mahmud, 2022; Meilani, 2019; Nanda, 2023; Pertiwi et al., 2022; Prasetya Adhy Sugara, 2018; PRATAMA, 2022; Pratama & Pratama, 2023; M. P. Putri et al., 2020; Santi & Pratama, 2021; Saputra & Widyanto, 2015; Satya Prima et al., 2021; Sulistyo et al., 2020; Wiza Yunifa & Yesi Sriyeni, 2022; Yulianti & Effendi, 2023; Zulyansyah & Setiawan, 2023).

Namun banyak masyarakat yang masih ragu akan vaksin tersebut sehingga menunda ataupun menolak untuk disuntik vaksin. Program vaksinasi sudah lama

dijalankan untuk orang dewasa, namun baru baru ini program vaksinasi untuk anak anak usiah 6 – 11 tahun baru saja disetujui oleh BPOM serta Kementerian Kesehatan RI. Penulis berencana untuk membuat sebuah konten animasi yang bertujuan untuk menginformasikan dan mengedukasi anak-anak di rentang usia 6-11 tahun tentang pentingnya vaksin *Covid-19*. penulis dengan ini membuat Projek Akhir dengan Judul “Perancangan Animasi Sebagai Media Edukasi Tentang Pentingnya Vaksin *Covid-19*”.

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang animasi sebagai media edukasi terhadap pentingnya vaksin *Covid-19*?

1.3. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian penulis mencakup subjek penelitian yaitu anak Sekolah Dasar dari kelas 1 sampai 6 meliputi wawancara dan Observasi terhadap SD Negeri 131 Palembang. Objek penelitian yaitu animasi yang akan diterapkan sebagai media edukasi, sehingga diharapkan dapat membuat anak-anak tidak takut untuk divaksin.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari Penelitian ialah merancang sebuah *video* animasi sebagai media Informasi edukatif terhadap masyarakat akan pentingnya vaksin untuk mencegah Virus *Corona*.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Bagi Mahasiswa

1. Mendapatkan pengalaman secara langsung dengan mengimplementasikan ilmu yang telah diperoleh dalam kegiatan akademik di Program Studi Desain Komunikasi Visual Politeknik PalComTech
2. Penulis bisa belajar tentang cara mengimplementasikan animasi sebagai media edukasi informatif.

1.5.2 Manfaat Tempat Penelitian

Menjadi media edukasi informatif untuk anak-anak, guru, serta orang tua murid.

1.5.3 Manfaat Bagi Akademik

Menjadi bahan referensi dalam penulisan karya ilmiah selanjutnya dan menjadi bahan bacaan sebagai tambahan pengetahuan.

1.6. Sistematik Penulisan

Penulis menggunakan sistematika penulisan sesuai ketentuan yang telah ditetapkan, untuk mewujudkan suatu hasil laporan dengan penyusunan yang baik dan benar

1.6.1 Bab I.

PENDAHULUAN

Memuat isi mengenai latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan

1.6.2 Bab II.

TINJAUAN PUSTAKA

Memuat uraian mengenai landasan teori, hasil penelitian terdahulu, dan kerangka pemikiran

1.6.3 Bab III.

METODE PENELITIAN

Menjelaskan jadwal dan tempat penelitian, teknik pengumpulan data, konsep konsep serta metode perancangan

1.6.4 Bab IV.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Memuat hasil akhir dari 3 tahap produksi dan pembahasannya

1.6.5 Bab V.

PENUTUP

Memuat isi mengenai kesimpulan dan saran penulis terkait laporan tugas akhir ini, yang

diharapkan akan berguna untuk penelitian yang akan datang

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1 Animasi

Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut ditampilkan dengan kecepatan yang memadai maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak (Hidayatullah dkk,2011:63). Adapun sedikit penjelasan tentang animasi 2D dan 3D yaitu, animasi 2D merupakan sketsa gambar yang digerakkan satu persatu melalui *software* yang mendukung, sehingga tampak seperti nyata dan bergerak. Sementara itu animasi 3D adalah proses pembuatan pergerakan gambar dalam lingkaran 3 dimensi yang mana objek yang dibangun dapat dilihat dari berbagai arah secara keseluruhan. Dikarenakan kurangnya waktu dan sedikitnya pengalaman dalam membuat animasi 3D penulis memilih animasi 2D sebagai media yang dipilih dengan *Style* Ilustrasi kartun.

2.1.2 Warna

Menurut Sembiring (2014: 141) menjelaskan warna adalah gelombang cahaya dengan frekuensi berbeda yang mempengaruhi penglihatan kita. Susanto (2012 : 433) menjelaskan warna adalah getaran atau gelombang yang diterima indra penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya melalui sebuah benda

2.1.3 Tipografi

Menurut Tinarbuko (2015: 148) Tipografi adalah seni memilih dan menata huruf untuk berbagai kepentingan menyampaikan informasi berbentuk pesan sosial ataupun komersial, sedangkan menurut Hendratman (2015: 151) Tipografi adalah ilmu yang mempelajari tentang penempatan, penataan huruf untuk mendapatkan kesan tertentu agar pembaca mendapatkan informasi secara maksimal.

Berdasarkan penjelasan ahli di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa tipografi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari, memilih dan menata huruf untuk menyampaikan pesan secara baik dan menarik

2.1.4 *Motion Graphic*

Menurut Umam (2016: 8) *Motion graphic* merupakan salah satu cabang ilmu desain grafis, dimana dalam *motion*, elemen-elemen desain seperti bentuk, raut, ukuran, arah, tekstur yang terdapat didalamnya, dengan secara sengaja digerakkan atau diberi pergerakan agar tampak hidup. Sedangkan menurut Gallagher dan Paldy (2006:03) *Motion Graphics* adalah teks, gambar, atau kombinasi dari keduanya yang bergerak dalam ruang dan waktu, menggunakan pergerakan dan ritme untuk mengkomunikasikannya. Berdasarkan penjelasan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa *motion graphic* adalah bentuk desain grafis bercerita dimana pada elemen-elemen desainnya terdapat unsur yang digerakkan seperti pada teks dan gambar yang dibuat dalam ruang dan waktu.

2.1.5 Storyboard

Soenyoto (2017:57), *Storyboard* adalah bahan visual dari semula berbentuk bahasa tulisan menjadi bahasa gambar atau bahasa visual yang filmis. keseluruhan, sehingga menggambarkan suatu cerita. (*flow charts*) yang berisi informasi pembelajaran dan prosedur serta petunjuk pembelajaran.

2.1.6 Sketsa

Menurut Kuswanto (2021:134) Sketsa adalah tahap dimana seniman membuat gambaran final bagaimana komik akan divisualisasikan.

Secara umum, buku tentang sketsa, atau yang membahas khusus mengenai sketsa tergolong langka. Dari pustaka yang dapat diakses, sketsa dibahas dalam kaitannya langsung dengan *drawing*, bahkan disejajarkan.

2.2. Penelitian Terdahulu

Penulis memperoleh beberapa hasil peneliti terdahulu berkaitan dengan perancangan animasi yang akan dijadikan referensi oleh penulis:

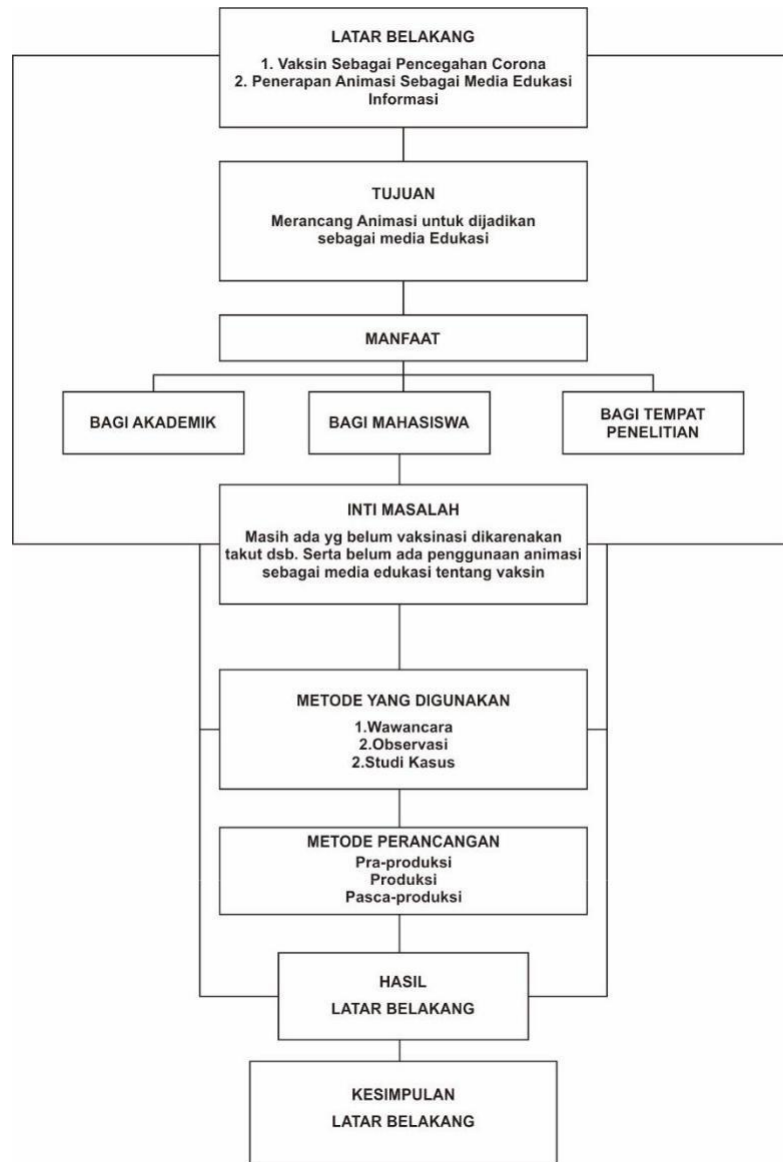
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti (Tahun)	Judul Peneliti	Hasil Penelitian
1	Ridho Wijayanto (Tahun 2014)	Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Bahasa Inggris untuk kelas 2 pada MI Nurul Falah Ciater	Merancang sebuah aplikasi berisikan Animasi Interaktif yang membantu anak anak untuk belajar Bahasa inggris lebih baik, <i>creative</i> , dan menarik. Hasil dari penelitian ini juga dapat membantu meringankan beban guru maupun orang tua dalam mengajarkan anak anak dalam berbahasa inggris.

2	RR. Desanti Arumingtyas D (Tahun 2015)	Perancangan Animasi sebagai media komunikasi Ombudsman Republik Indonesia (ori) studi kasus Provinsi daerah istimewa Yogyakarta	Menciptakan media komunikasi untuk memperkenalkan Ombudsman Republik Indonesia kepada kalangan masyarakat khususnya di kawasan Daerah Istimewa Yogyakarta dengan pendekatan cerita-cerita permasalahan masyarakat tentang maladministrasi yang pernah ditangani Ombudsman Republik Indonesia.
3	Agus Susilo & Mereta Widiya (Tahun 2021)	<i>Video</i> Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Semangat Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran di STKIP PGRI Lubuk linggau	Media <i>video</i> animasi didesain untuk mengurangi dampak kurang antusiasnya peserta dalam belajar mengikuti berbagai materi perkuliahan media pembelajaran. Penggunaan media <i>video</i> animasi ini dapat meningkatkan efektivitas pengajaran dalam melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas

			dengan baik. Efek ektrinsik dari media animasi diharapkan dapat meningkatkan perfoma pembelajaran.
--	--	--	--

2.3. Kerangka Penelitian



Gambar 2.1 Kerangka Penelitian

2.4. Identifikasi

Dari latar belakang diatas dapat di informasikan bahwa pemerintahan Indonesia sendiri sudah mendukung akan vaksinasi untuk anak – anak usia 6 – 11 tahun. Namun masih ada saja yang takut untuk mengambil vaksin baik dikarenakan alasan eksternal seperti tidak sempat mendaftar vaksinasi gratis ataupun secara internal baik tidak mendapat persetujuan dari orang tua maupun takut dikarenakan alasan tertentu. Dari hal tersebut penulis akan menunjukkan hasil rancangan animasi kepada target audiens dan memberikan pemahaman tentang pentingnya vaksin untuk mencegah penyebaran virus *Corona*.

2.5 Teori Pendukung

Penulis akan menggunakan teori *Sound Effect*, warna, tipografi dalam penelitian ini.

2.6 Metode yang digunakan

Menurut Moleong (2017: 5) bahwa metode penelitian kualitatif merupakan penelitian yang memanfaatkan wawancara terbuka untuk menelaah dan memahami sikap, pandangan, perasaan, dan perilaku individu 15 atau sekelompok orang. Metode yang digunakan Penulis terdiri dari Metode Pengumpulan data yakni observasi, dan wawancara. Metode Perancangan terdiri dari 3 tahap yaitu tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi.

Pra-produksi mencakup pembuatan *sketch*, *storyboard* dan pengaturan *artboard*. Tahap produksi meliputi pembuatan animasi dari data yang dikumpulkan dan elemen elemen yang sudah dibuat dalam tahap pra produksi. Tahap pasca produksi mencakup hasil akhir *Rendering* animasi.

2.7 Hasil Perancangan / Pengembangan

Adapun hasil perancangan atau simulasi dari karya yang akan dibuat oleh penulis adalah :

1. Tujuan Perancangan

Tujuan Perancangan Animasi adalah sebagai media Edukasi untuk Anak Anak beserta siswa siswi SD Negeri 131 Palembang.

Menurut Ahmad Susanto (2011: 48) kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Dapat disimpulkan bahwa faktor kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan berpikir.

Konsentrasi belajar siswa dipengaruhi dari kemampuan otak masing-masing siswa untuk memusatkan perhatian pada apa yang sedang dipelajari, adapun konsentrasi belajar menurut Hamiyah dan Jauhar (2014: 103) adalah kekuatan belajar seseorang setelah 30 menit telah mengalami penurunan. Oleh Rooijakker dalam Dimiyati dan Mudjiono (2013: 240) menjelaskan bahwa perhatian siswa meningkat pada 15-20 menit pertama, kemudian turun pada 15-20 menit kedua, dan selanjutnya meningkat dan menurun kembali.

Menurut data observasi yang penulis kumpulkan dari beberapa referensi animator seperti Vernalta, Tahi lalat, dan Kok bisa di instagram.

Penulis menyimpulkan bahwa durasi dari sebuah animasi yang dipublikasikan di instagram bervariasi dari 1 menit hingga 4 menit.

Penulis mengambil kesimpulan dari data diatas dan memutuskan durasi animasi yang akan dibuat adalah 3 menit menurut data pustaka dan observasi referensi.

2. Target *Audience*

Adapun target *audience* yang dicakup dari perancangan Animasi ini ialah Anak Anak berusia 6 -11 tahun beserta siswa siswi di SD 131 Negeri Palembang

3. Rencana Kerja (*Platform*)

Hasil akhir dari perancangan Animasi ini akan dipublikasikan di media sosial.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jadwal dan Tempat Penelitian

3.1.1 Jadwal Penelitian

Penelitian akan dilakukan di SD Negeri 131 Palembang pada hari rabu tanggal 1 Desember 2021.

Tabel 3.1 Jadwal dan Tempat Penelitian

No	Jadwal Kegiatan	Tahun 2021/2022																											
		Bulan																											
		September				Oktober				November				Desember				Januari				Februari							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Pengerjaan Proposal																												
2	Studi Pustaka																												
3	Wawancara																												

3.1.2 Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di SD Negeri 131 Palembang yang berlokasi di Jl. Perindustrian, Kebun Bunga, Kec. Sukarami, Kota Palembang Prov. Sumatera Selatan.

3.2. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik dalam mengumpulkan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

3.2.1 Wawancara

Menurut Moleong (2017: 186) wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. percakapan itu oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*Interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*Interview*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu. Dalam penelitian ini penulis melakukan wawancara terhadap sekelompok anak-anak dari kalangan SD, SMP, dan SMA.

3.2.2 Observasi

Menurut Tersiana (2018: 12) observasi merupakan penelitian dengan melakukan pengamatan menyeluruh pada sebuah kondisi tertentu. Penulis melakukan pengamatan secara langsung di lokasi penelitian. Yaitu di SD Negeri 131 Palembang.

3.2.3 Studi Pustaka

Menurut Zed dalam Supriyadi (2016: 85) Studi pustaka atau kepustakaan dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta

mengolah bahan penelitian. Penulis melakukan pengumpulan data dengan memperoleh informasi dari beberapa jurnal buku, dan *website* serta sumber-sumber data lainnya yang dapat mendukung penelitian atau laporan yang dikerjakan.

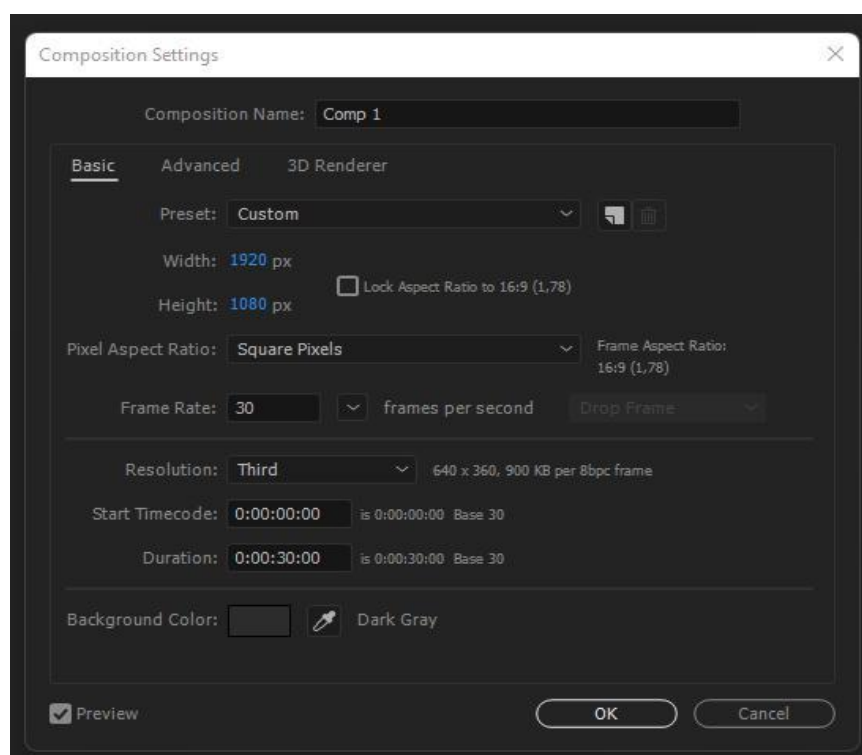
3.3. Metode Perancangan

Perancangan dibagi menjadi 3, Pra-Produksi, Produksi dan Pasca Produksi

3.3.1 Pra-Produksi

Pada tahap ini, penulis merancang animasi dengan pembuatan *Storyboard* melalui media perangkat lunak seperti *Adobe illustrator*, *Clip studio paint*. yang kemudian disertai dengan pembuatan sketsa karakter serta *background*.

3.3.1.1 Artboard dan Frame

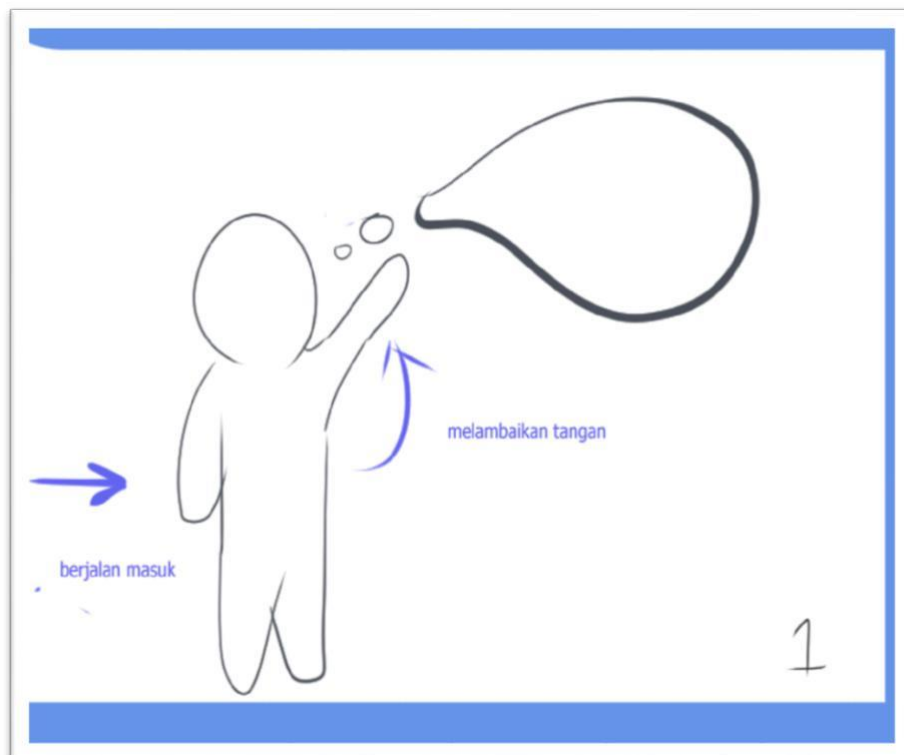


Gambar 3.1. *Composition Settings*

Berikut adalah *Composition Setting* untuk *Artboard* yang digunakan dalam pembuatan animasi, dengan lebar *1920 Pixel x 1080 Pixel*, *30 fps*, dan warna *Background* abu abu gelap.

Frame 1 Sebagai pembuka dan pengenalan

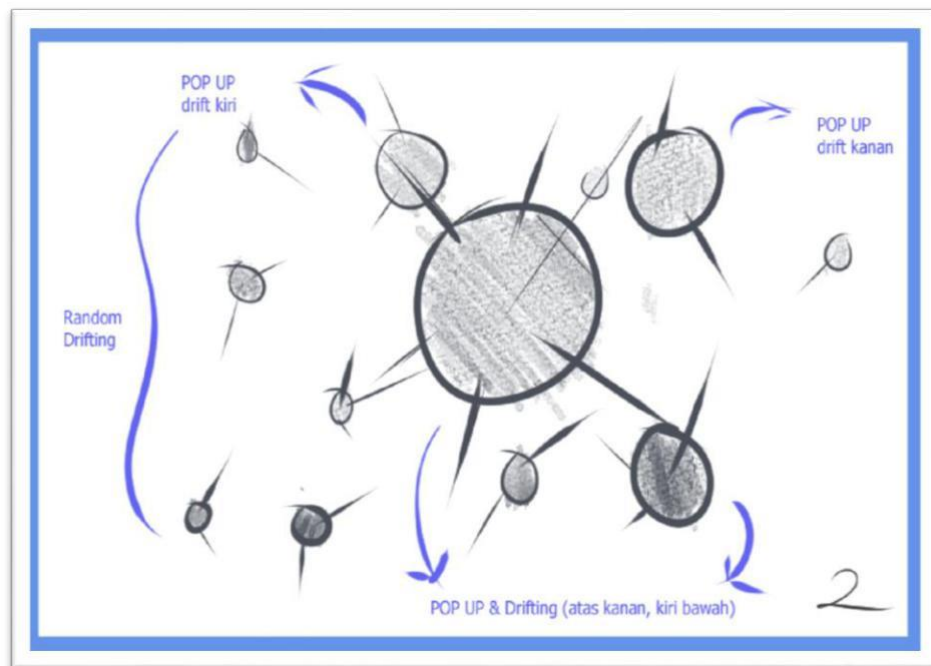
Pada *Frame 1* pergerakan kamera *zoom in* ke *background* dan muncul *title* video animasi yang kemudian dilanjutkan dengan kamera bergeser kekanan ke arah karakter utama (Kiki) yang melambaikan tangan dan disampingnya terdapat *chat bubble*. Pada *frame* ini Kiki akan menyapa penonton dan memperkenalkan diri.



Gambar 3.2. Frame 1

Frame 2 Sebagai topik permasalahan (Covid-19)

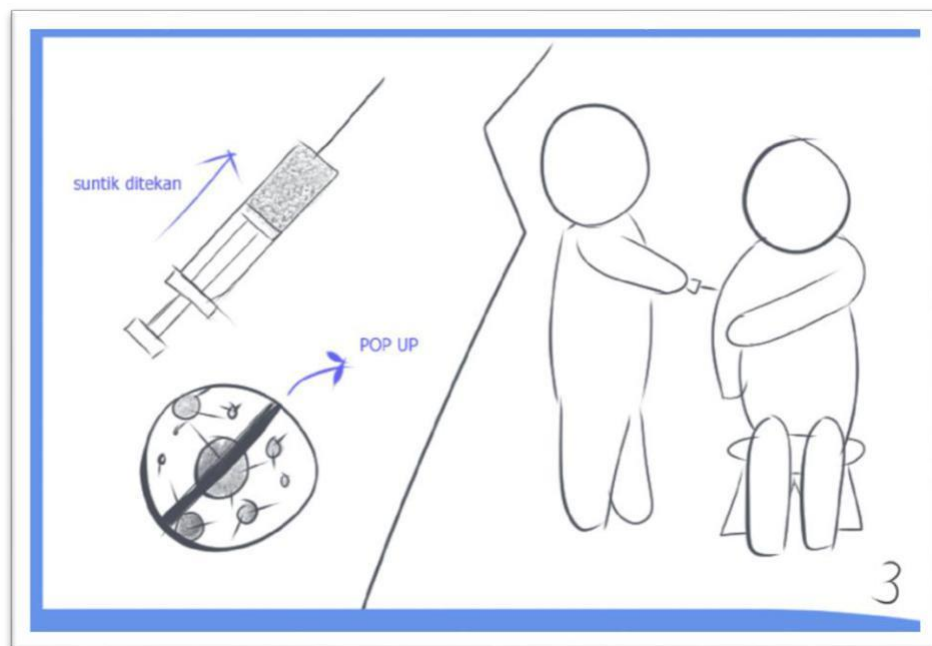
Pada *Frame 2* akan muncul gambaran virus yang kemudian akan diberi transisi *Pop up* dan *Drifting* secara acak. Pada *frame* ini narasi tentang virus Covid -19 beserta dari mana asalnya virus tersebut akan dibawakan oleh *Voice Actor* karakter Kiki



Gambar 3.3. Frame 2

Frame 3 Sebagai Penjelasan (Vaksin)

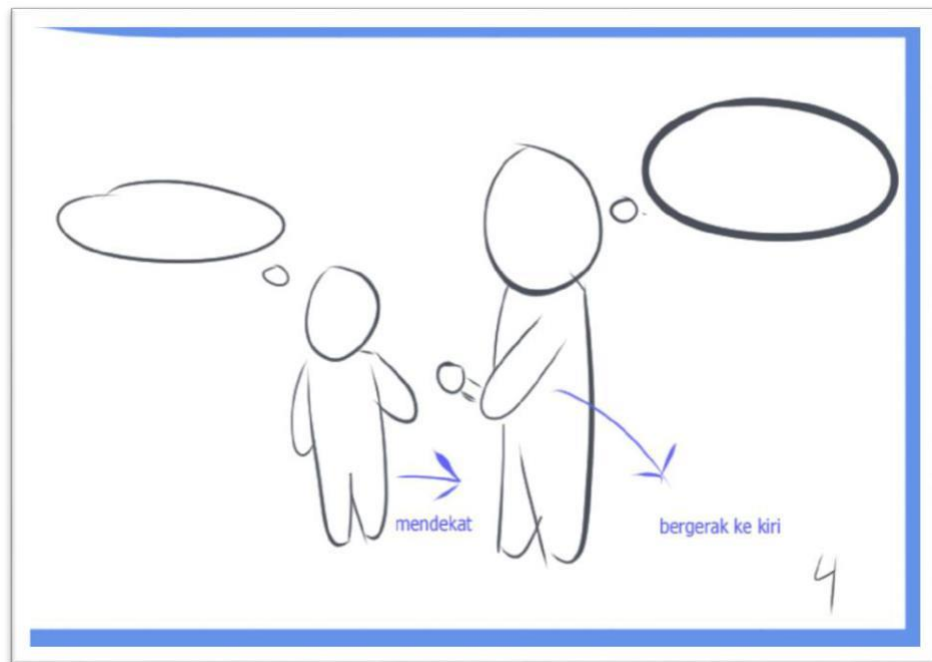
Pada *frame* 3 akan muncul suntikan, dan sebuah virus sembari penjelasan tentang vaksin akan dijelaskan oleh Kiki lalu dilanjutkan dengan transisi yang berpindah ke dua karakter yaitu Kiki dan Siswi yang berinteraksi dimana Kiki memberikan vaksin kepada Siswi.



Gambar 3.4. Frame 3

Frame 4 Sebagai Observasi dan Wawancara

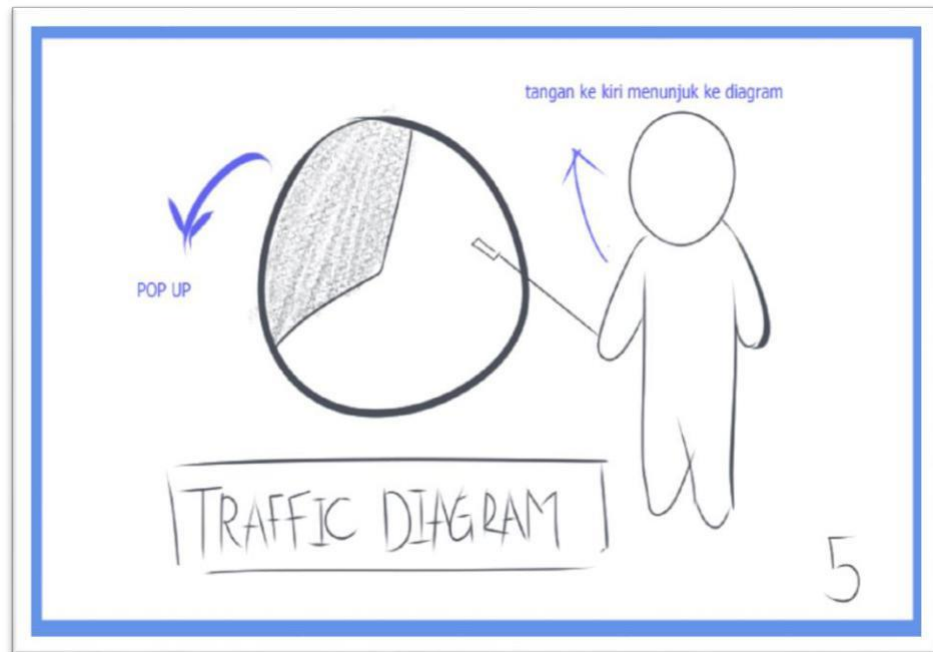
Pada *Frame* 4 terdapat 2 karakter yaitu Kiki dan Siswi yang mana Kiki memegang *mic* dan berinteraksi dengan Siswi. Pada *frame* ini akan ada sebuah animasi wawancara.



Gambar 3.5. frame 4

***Frame 5* Sebagai trafik diagram data**

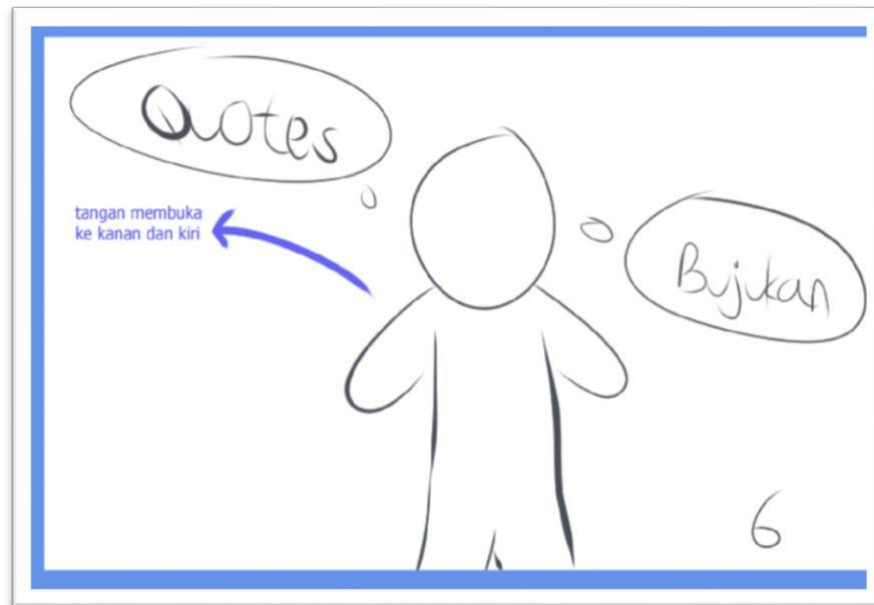
Frame 5 memiliki sketsa diagram dan Kiki yang mengarahkan sebuah penggaris ke diagram tersebut. Pada *frame* ini akan ditunjukkan sebuah diagram yang terbagi menjadi 2 kelompok yaitu anak – anak yang sudah vaksin dan yang belum vaksin.



Gambar 3.6. frame 5

***Frame 6* Sebagai Kuotes dan Bujukan**

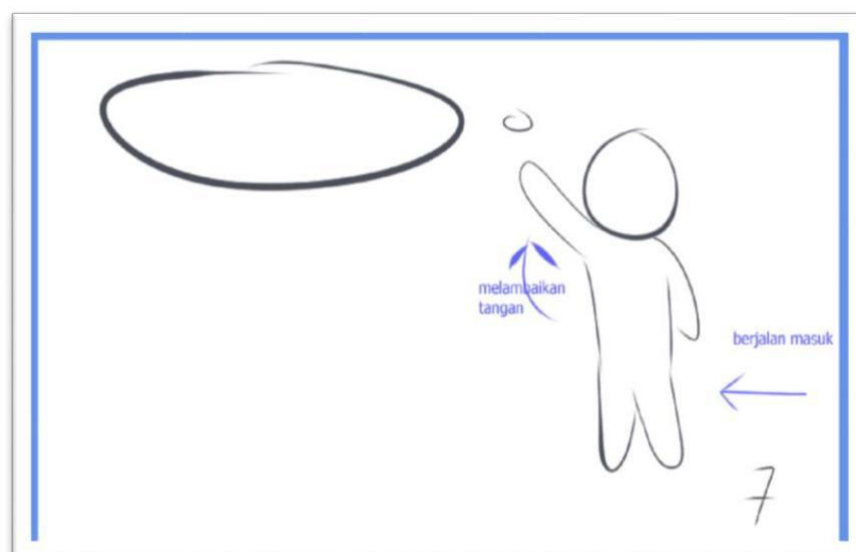
Pada *frame 6* Kiki akan memberikan bujukan dan *quotes* tentang pentingnya vaksin untuk tubuh, dan pentingnya kesehatan tubuh sembari melebarkan tangan.



Gambar 3.7. frame 6

Frame 7 Sebagai Penutup

Pada *frame 7* Kiki kemudian melambatkan tangan dan menyampaikan kalimat penutup kepada penonton



Gambar 3.8. frame 7

3.3.1.2 Konsep Warna

Menurut Susanto (2012: 433) warna adalah getaran atau gelombang yang diterima indra penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya melalui bena.

Menurut Brewster dalam Rahmawati (2019:7) warna yang termasuk dalam golongan warna primer yakni: Merah, Biru, Kuning. Warna sekunder merupakan warna hasil campuran dari warna primer dengan proporsi 1:1. Warna yang termasuk sekunder adalah jingga yang merupakan penggabungan dari warna kuning dan merah, warna hijau yang merupakan penggabungan dari warna kuning dan biru, serta warna ungu merupakan campuran warna merah dan biru. Warna hangat yang mencakup jingga kuning dan merah memiliki sifat hangat, segar, ceria, menyenangkan, merangsang dan bergairah. dan warna dingin yang mencakup biru ungu hijau yang bersifat sunyi, tenang, dingin, bersih dan aman

Menurut data diatas penulis memilih warna hangat sebagai warna dominan untuk perancangan animasi dikarenakan sifat ceria, hangat dan segar sesuai dengan psikologis anak-anak. Anak usia 6 sampai 12 tahun cenderung memiliki tingkat konsentrasi yang rendah oleh karna itu penggunaan warna oranye dan merah ialah untuk memancing perhatian. Penulis menggunakan warna dingin untuk karya pendukung untuk memicu efek psikologi yang mana warna biru dan putih melambangkan bersih, steril dan aman.



Gambar 3.9. Skema Warna Hangat

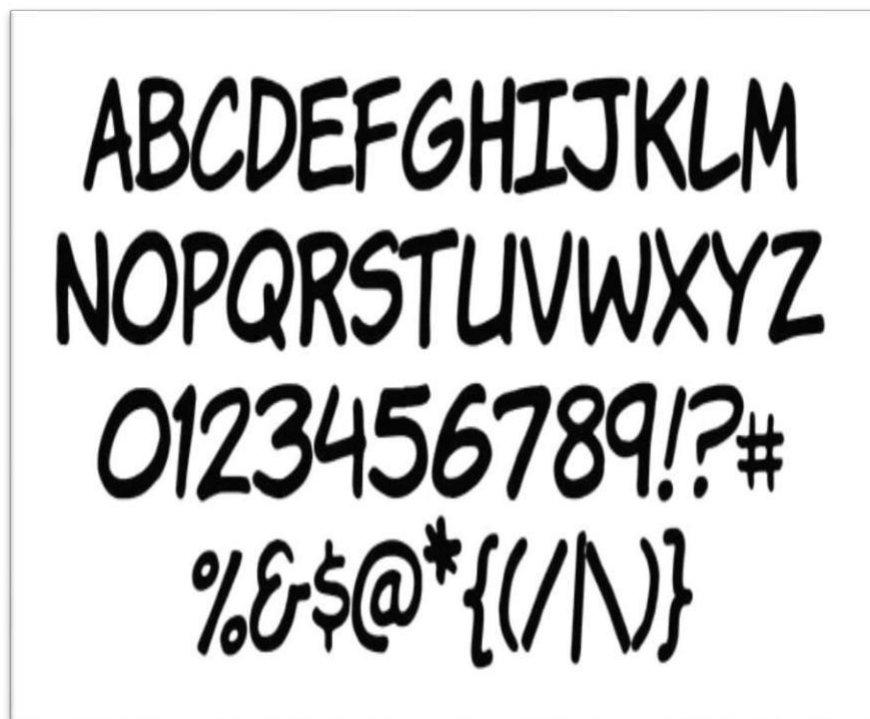


Gambar 3.10. Skema Warna Dingin

3.3.1.3 Konsep Huruf

Menurut Hendratman (2015: 151) Tipografi adalah ilmu yang mempelajari tentang penempatan, penataan huruf untuk mendapatkan kesan tertentu agar pembaca mendapatkan informasi secara maksimal.

Penulis menggunakan *Font comic* dan slabserif, yakni Karakter *Font comic* sesuai dengan segmentasi pembacanya, yaitu *Friendly*, dan enak dibaca sementara slabserif sendiri terkenal karena tipe *bold font* tersebut yang sesuai digunakan untuk menarik perhatian dan mencolok. Kedua *font* ini sesuai untuk target audiens yaitu anak anak.



Gambar 3.11. *Font Comic*



Gambar 3.12. Font Slabserif

3.3.1.4 Konsep Audio

Menurut Munadi (2013: 55) media audio adalah media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata.

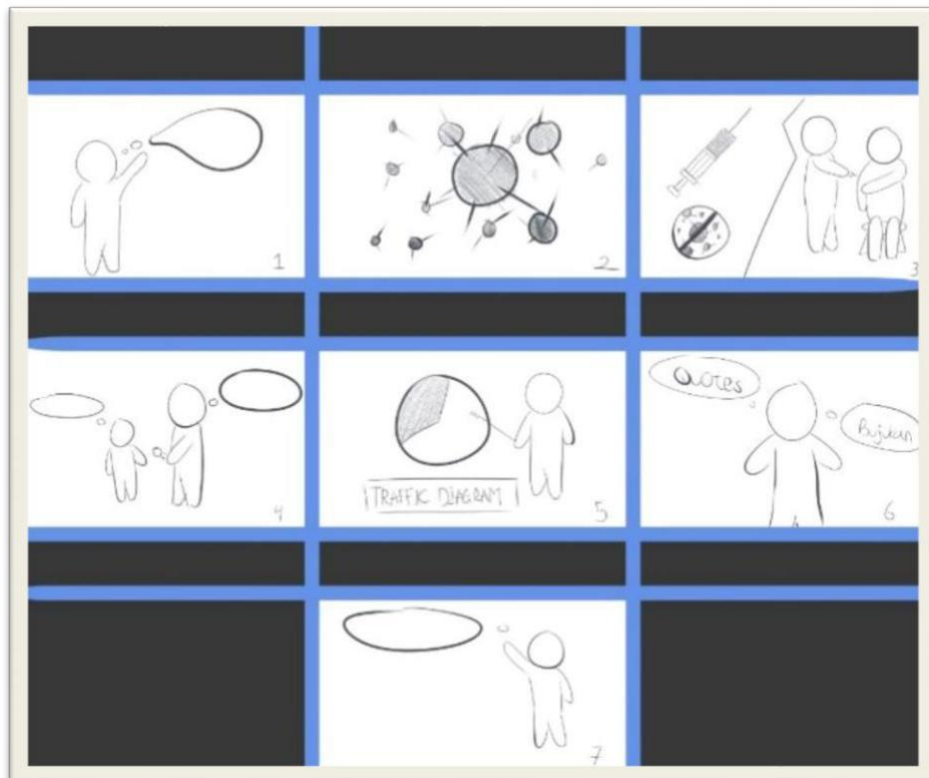
Penulis akan menerapkan konsep audiografi seperti *sound effect* dan *backsound*, untuk animasi yang akan kami rancang.

3.3.2 Produksi

Tahap ini adalah tahap dimana pembuatan animasi dimulai setelah pengerjaan elemen elemen penting seperti karakter, *voice record* , *backsound*, dan *background* selesai dikerjakan dengan *Adobe After Effect*

3.3.2.1 Storyboard

Penulis menggunakan animasi dengan *style* ilustrasi kartun yang mana sesuai untuk target audiens yakni anak-anak, dan berikut adalah contoh *storyboard* yang penulis buat.



Gambar 3.13. Keseluruhan dari *storyboard*

3.3.3 Pasca-Produksi

Adalah dimana hasil akhir dari animasi kemudian di *render* menjadi video untuk ditayangkan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil

Analisis sebagai tahap penyesuaian masalah yang ada untuk memperoleh gambaran objek secara menyeluruh. Tahapan analisis dilakukan pada pra-produksi dan diperlukan untuk mendapatkan kesimpulan dari permasalahan yang dihadapi. Adapun beberapa analisis yaitu analisis visual, huruf, dan warna.

4.1.1 Hasil Pengumpulan data

Berdasarkan hasil wawancara dan obsersevasi yang penulis lakukan di SD Negeri 131 Palembang, dari 60 anak anak sekolah dasar kelas 4 – 6 sebanyak 54 siswa dan siswi belum sama sekali mengambil vaksinasi ataupun mengetahui bahwa vaksinasi sejak umur 6 – 12 tahun sudah diresmikan pemerintah.

4.1.2 Hasil Pra Produksi

Berikut adalah hasil dari Pra Produksi:

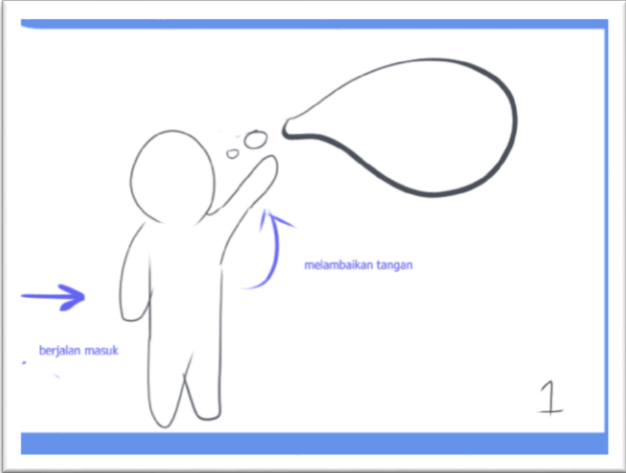
4.1.2.1 *Storyboard* dan Skrip Animasi

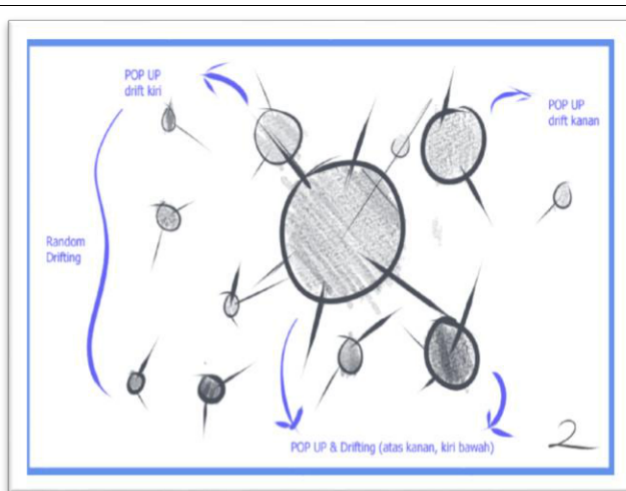
Berikut ini adalah skrip animasi yang diketik sebagai dialog untuk narasi dalam animasi, dan penjelasan *Storyboard* secara detail



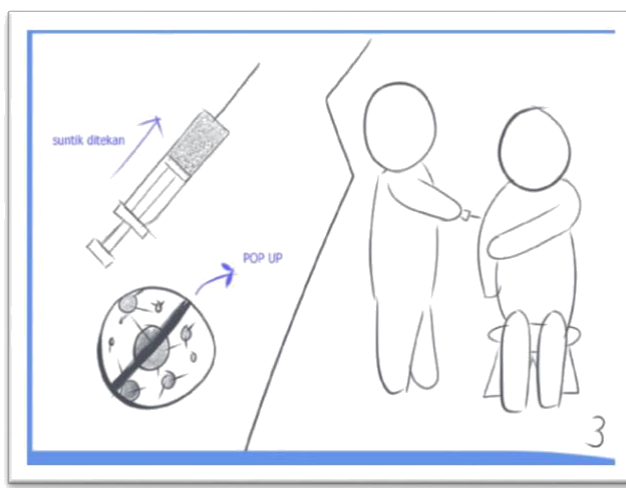
Gambar 4.1 Skrip animasi

Tabel 4.1 *Storyboard*

	<p>Perubahan Pada <i>Frame 1</i> yaitu Penggunaan <i>Chat Bubble</i> dibatalkan. Pergerakan kamera <i>zoom in</i> ke <i>background</i> dan muncul <i>title</i> video animasi yang kemudian dilanjutkan dengan kamera bergeser kekanan ke arah karakter utama (Kiki) yang melambaikan tangan dan disampingnya terdapat <i>chat bubble</i>. Pada <i>frame</i> ini Kiki akan menyapa penonton dan memperkenalkan diri.</p>
---	---

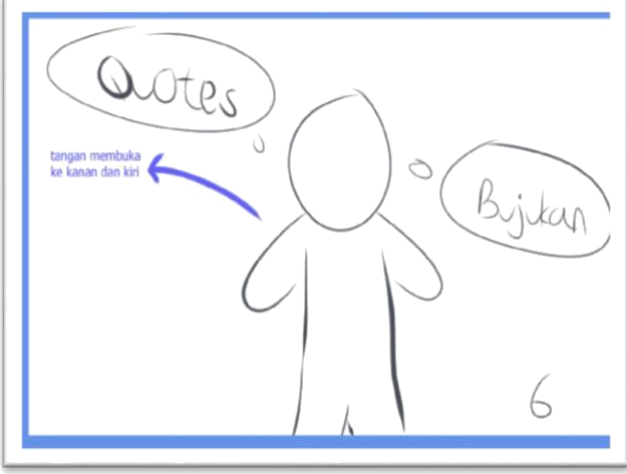
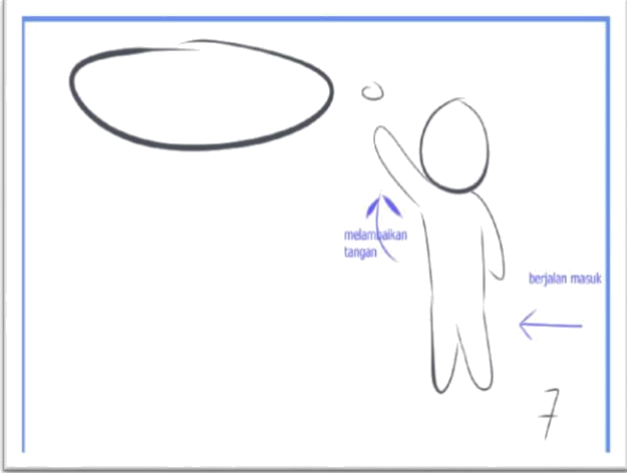


Pada *Frame 2* akan muncul gambaran virus yang kemudian akan diberi transisi *Pop up* dan *Drifting* secara acak. Pada *frame* ini narasi tentang virus Covid -19 beserta dari mana asalnya virus tersebut akan dibawakan oleh *Voice Actor Kiki*



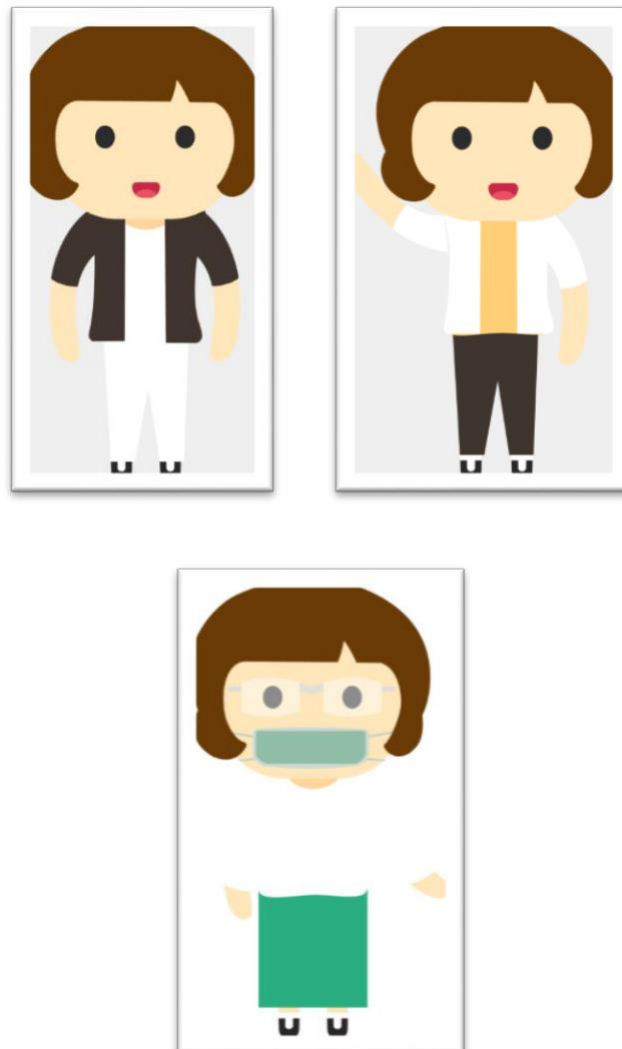
Sedikit perubahan terjadi di *Frame 3* yang mana disini akan muncul karakter Kiki dan karakter Virus saling berhadapan sembari penjelasan tentang vaksin dijelaskan. Dilanjutkan dengan transisi ke kelas dan Kiki memberikan vaksin kepada Siswi yang mendekat

	<p>Terjadi perubahan di <i>Frame 4</i> yang mana <i>Frame</i> ini digabungkan dengan <i>Frame 5</i> untuk mempermudah pencernaan informasi</p>
	<p>Sedikit perubahan Pada <i>Frame 5</i> yaitu menggunakan trafik <i>Graph</i>. Disini Kiki menjelaskan tentang hasil wawancara yang dilakukan kepada anak-anak SD yang kemudian muncul trafik <i>Graph</i> tersebut</p>

	<p>Perubahan pada <i>Frame 6</i> yaitu penggunaan <i>chat bubble</i> dibatalkan seperti <i>Frame 1</i> dan digabungkan tanpa transisi ke <i>Frame 7</i>. Disini Kiki akan berdiri dan memberikan bujukan tentang vaksin dan kuotes tentang pentingnya tubuh yang sehat</p>
	<p>Perubahan pada <i>Frame 7</i> sama seperti <i>Frame 1</i> dan <i>Frame 6</i> yaitu penggunaan <i>chat bubble</i> dibatalkan. Disini kiki kemudian melambatkan tangan sembari memberikan kalimat penutup kepada penonton</p>

4.1.2.2 Karakter

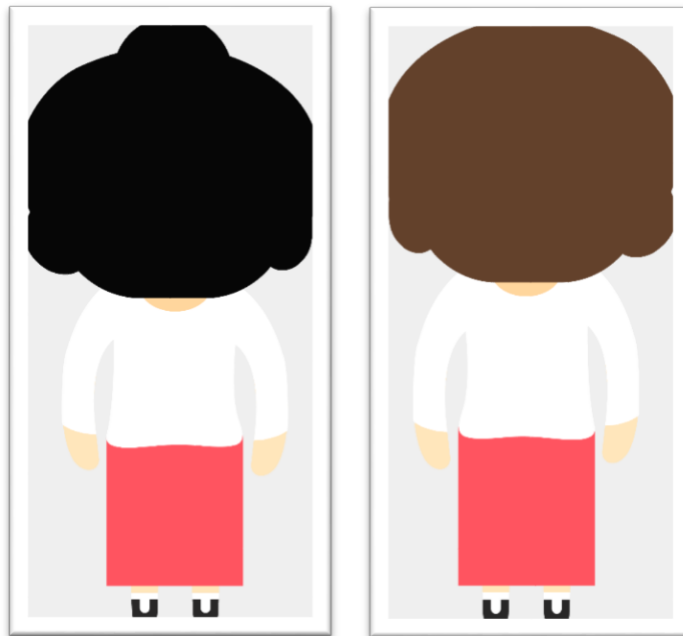
Selanjutnya penulis membuat desain karakter utama serta pendukung. Penulis menggunakan *Adobe Illustrator* untuk mendesain karakter. Skema warna yang digunakan pada animasi adalah tipe warna cerah atau hangat



**Gambar 4.2 Desain Karakter Kiki variasi (1) kiri, variasi (2) tengah,
dan variasi (2) kanan**

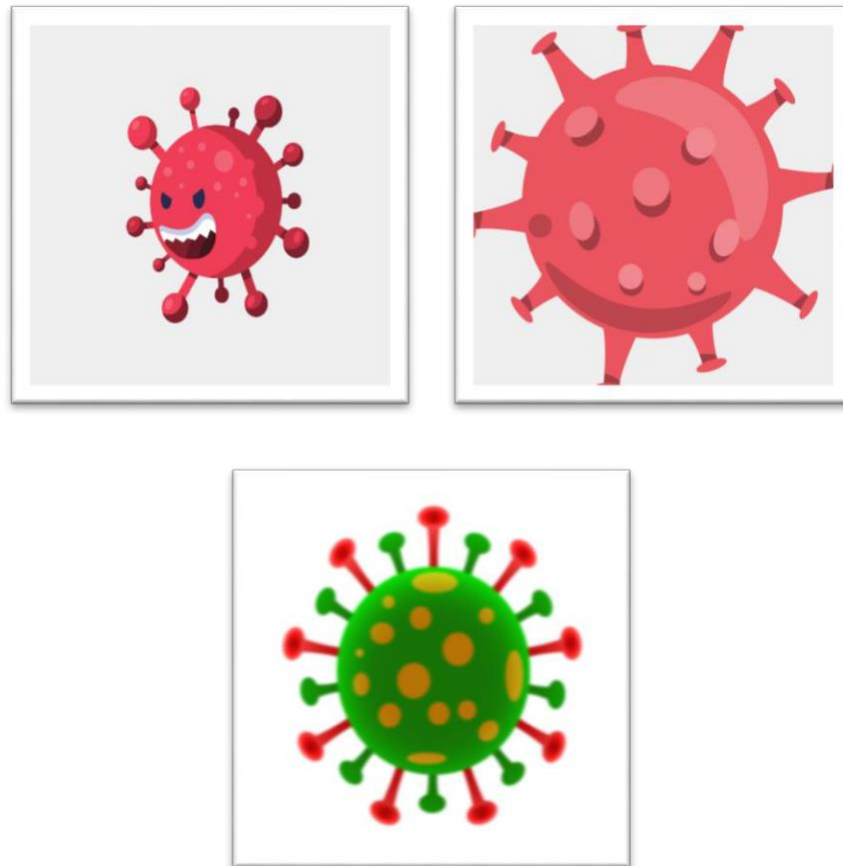
Karakter kiki memiliki 3 variasi pakaian variasi satu(1) dengan dominan warna natural hitam dan putih untuk jas, kemeja dan celana,

variasi dua(2) dengan warna putih oranye dan hitam untuk jas,kemeja,dan celana, serta variasi tiga (3) dengan putih dan hijau pada kemeja dan rok. Alasan mengapa penulis menggunakan warna natural sebagai dominan adalah agar harmoni warna pada animasi enak dipandang dikarenakan *Background* animasi dominan ke warna hangat



Gambar 4.3 Desain Karakter pendukung – Siswi (1) kiri dan Siswi (2) kanan

Pada karakter pendukung Siswi, penulis menggunakan warna merah dan putih yang mana mengikuti kode baju untuk anak SD, dimana anak SD merupakan target dari pembuatan animasi

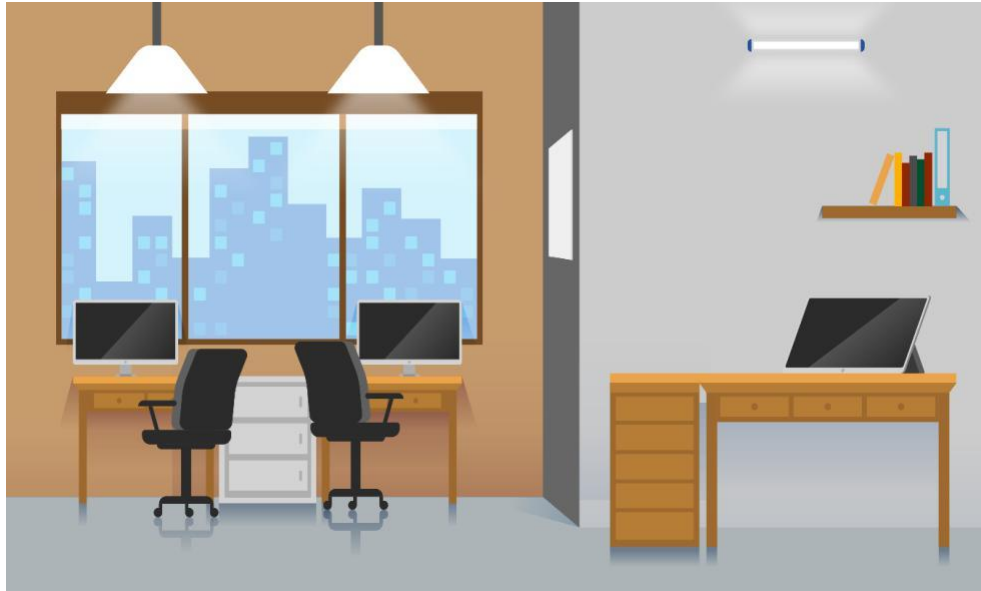


**Gambar 4.4 Desain Karakter pendukung – Virus (1) kiri, (2) kanan,
dan (3) bawah**

Pada karakter pendukung Virus, penulis membuat tiga variasi yang mana dua dari tiga variasi tersebut digunakan untuk animasi dan yang terakhir untuk media pendukung. Alasan mengapa variasi tiga (3) memiliki dominan warna hijau dikarenakan media pendukung menggunakan dominan warna dingin dengan skema *split* – kontemporer yang mana warna biru dan hijau sebagai warna yang berdekatan dan warna merah sebagai warna yang berlawanan

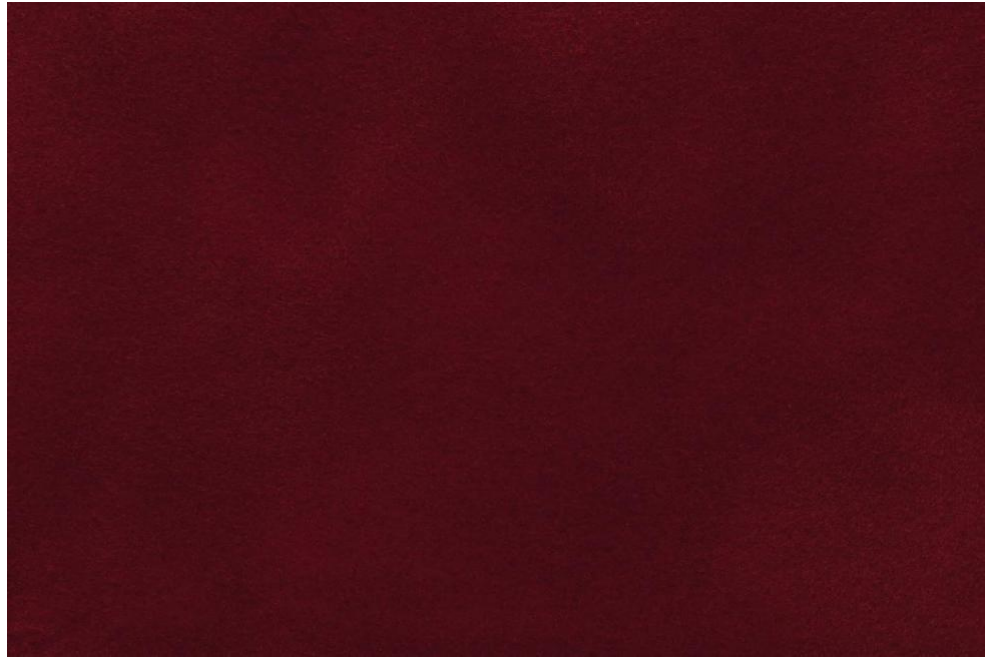
4.1.2.3 *Background*

Selanjutnya adalah *Background* yang mana penulis menggunakan referensi dari beberapa website, untuk mempermudah proses ide dan pembuatannya.



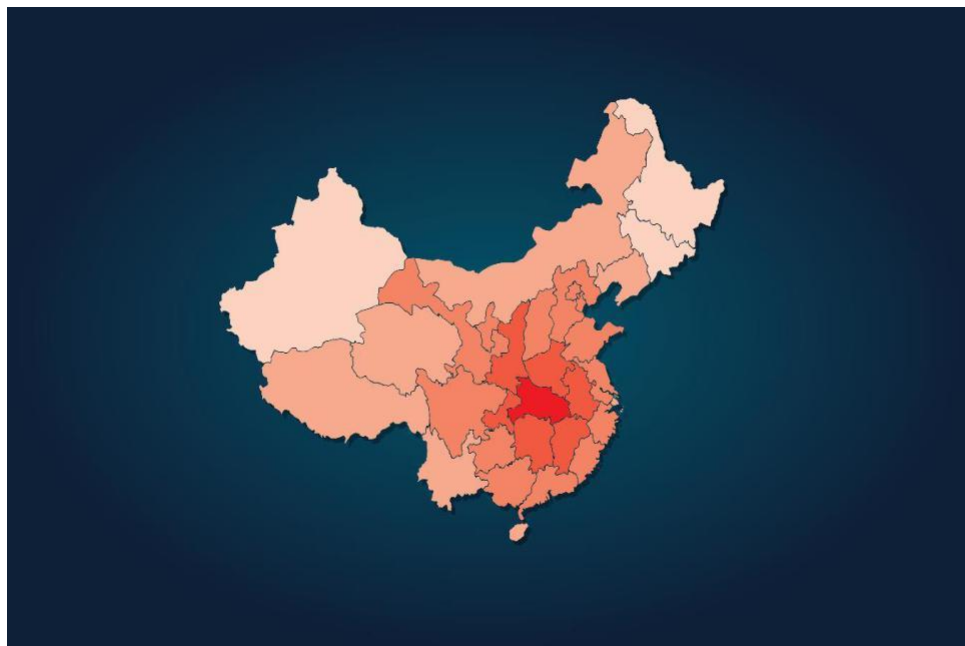
Gambar 4.5 Desain *Background* – Scene 1

Pada *Background* 1 referensi yang digunakan adalah sebuah perkantoran dengan warna abu abu dan coklat. Pada pembuatan animasi, disini posisi kamera berada di jendela dengan keadaan di *zoom in* lalu menampilkan judul video, kemudian kamera bergerak dan *zoom out*, menuju kearah Kiki yang akan diposisikan di sebelah kanan



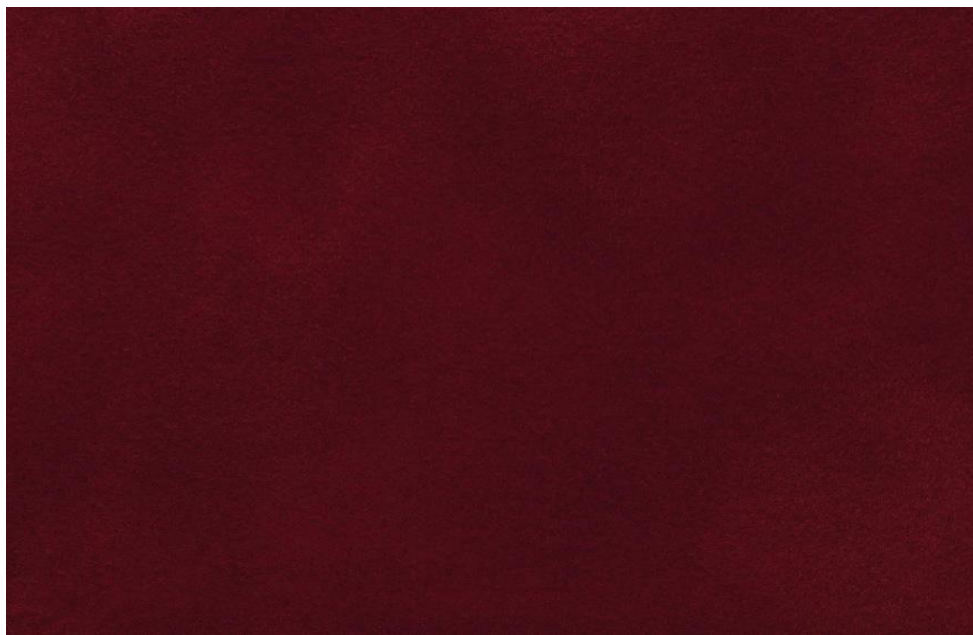
Gambar 4.6 Desain *Background* – Scene 2

Posisi kamera berada di tengah dan penggunaan warna pada *Background* adalah merah gelap atau marun, disini kemudian akan muncul virus dan ditemani dengan narasi oleh kiki sebelum bertransisi



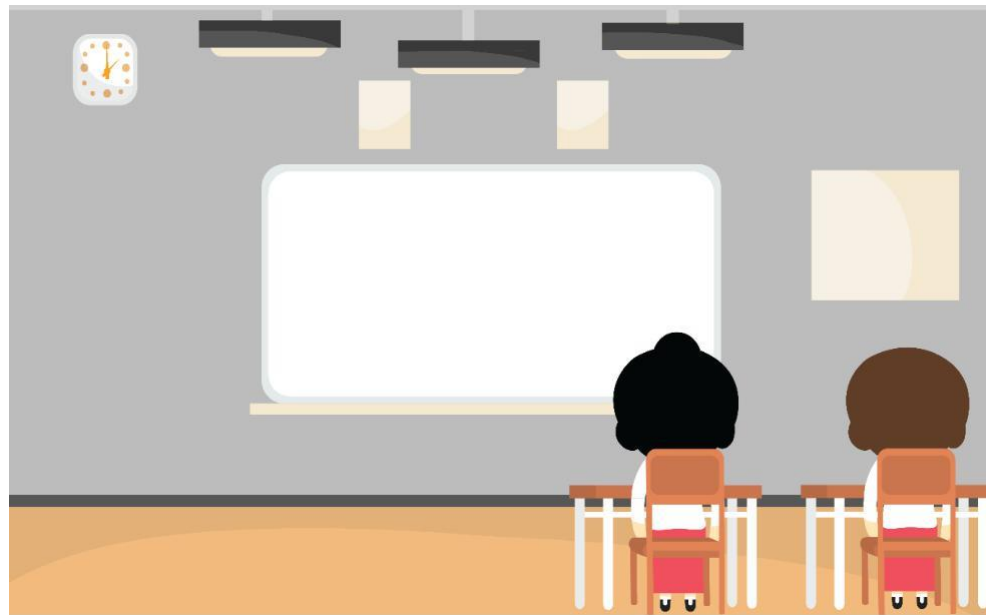
Gambar 4.7 Desain *Background* – Scene 3

Pada *Backgorund* ini, penggunaan warna biru sebagai laut dan merah pada benua menunjukkan daerah *Covid-19* yang mana warna paling terang adalah tempat pertama kali muncul dengan penyebaran terbanyak dan yang paling pudar adalah tempat yang belum banyak penyebarannya. Posisi kameran berada di tengah yang mana kemudian akan meng – *zoom in* kearah warna paling merah, narasi juga akan muncul sebelum bertransisi



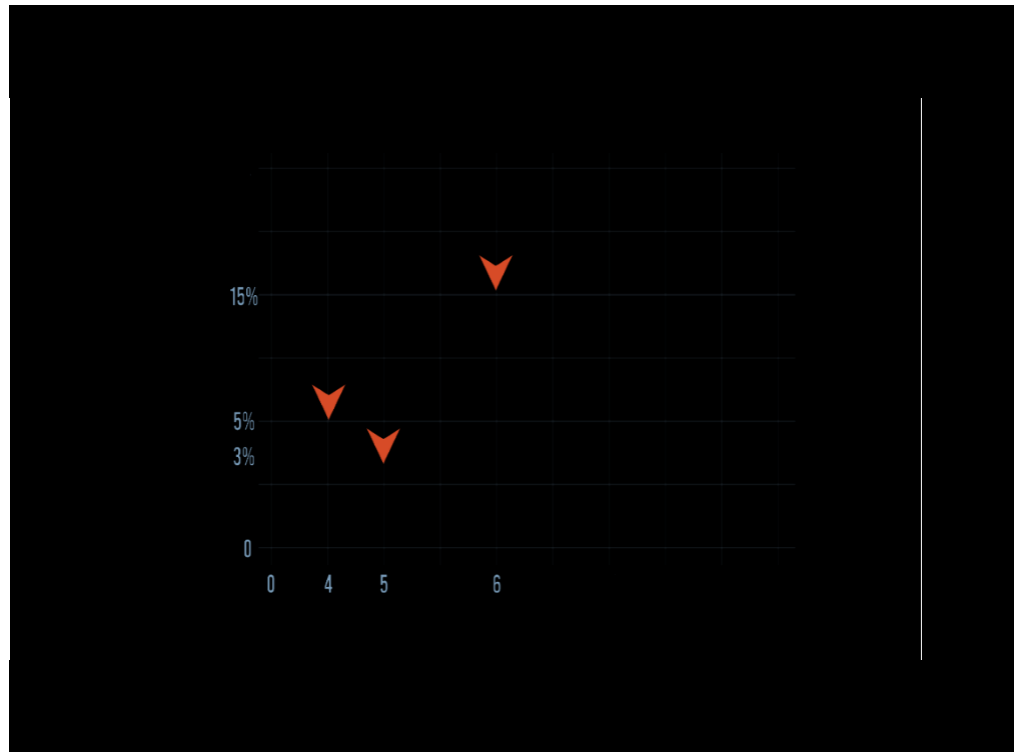
Gambar 4.8 Desain *Background* – Scene 4

Posisi kamera pada animasi ini berada ditengah dengan *Background* berwarna merah marun, lalu kiki dan Virus muncul saling berhadapan yang kemudian ditemani dengan narasi oleh Kiki.



Gambar 4.9 Desain *Background* – Scene 5

Pada *Background* ini diambil inspirasi dari sebuah kelas dengan warna natural sebagai warna dominan. Kamera akan berposisi ditengah yang kemudian *zoom in* kearah kiri dimana Kiki ditempatkan, lalu karakter Siswi akan ditempatkan di tengah dan bergerak mendekat kearah kiki.



Gambar 4.10 Desain *Background* – Scene 6

Pada *Background* penggunaan warna dominan adalah hitam yang termasuk kategori natural, kiki akan diposisikan disebelah kanan sembari memegang penggaris, posisi kamera ditengah kemudian akan *zoom in* kearah titik diantara angka nol (0) di *table graph* dimana garis merah akan muncul dan bergerak menuju titik merah. Kamera kemudian akan mengikuti arah titik merah dengan narasi disampaikan oleh Kiki

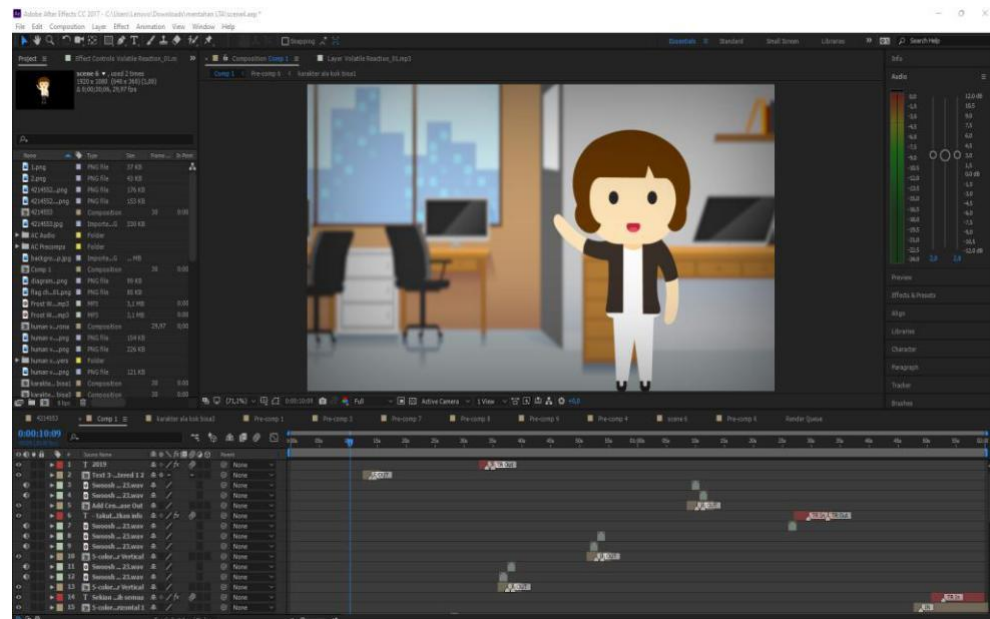


Gambar 4.11 Desain *Background* – Scene 7

Pada *Background* ini warna dominan yang digunakan adalah oranye dengan posisi kamera menetap di tengah. Disini Kiki akan memberikan sebuah kuotes dan bujukan sebelum memberikan penutup sembari melambaikan tangan ke pada penonton.

4.1.3 Hasil Produksi

Tahap ini adalah dimana data yang dikumpulkan dan desain yang telah dibuat kemudian di proses menjadi sebuah animasi dengan aplikasi *Adobe After Effect*



Gambar 4.12 Proses pembuatan animasi

Gambar berikut ini adalah tahapan dimana semua elemen seperti karakter, *Background*, *Voice recording* sudah terkumpulkan dan sedang diproses menjadi animasi menggunakan *Software Adobe After Effect*.

4.1.4 Hasil Pasca Produksi

Tahap Pasca Produksi adalah tahap rendering dan hasil akhir serta pembuatan media pendukung.



Gambar 4.13 Screenshot hasil akhir

Gambar diatas adalah contoh dari hasil akhir yang sudah dirender dan dijadikan video berdurasi dua menit.

4.1.4.1 Media Pendukung

a. Xbanner

Berikut ini adalah hasil akhir dari media pendukung *xbanner*. Warna yang digunakan adalah warna dingin dengan dominan putih dan biru, *xbanner* ini berukuran 60x120cm



Gambar 4.14 Media pendukung – *xbanner*

b. Poster

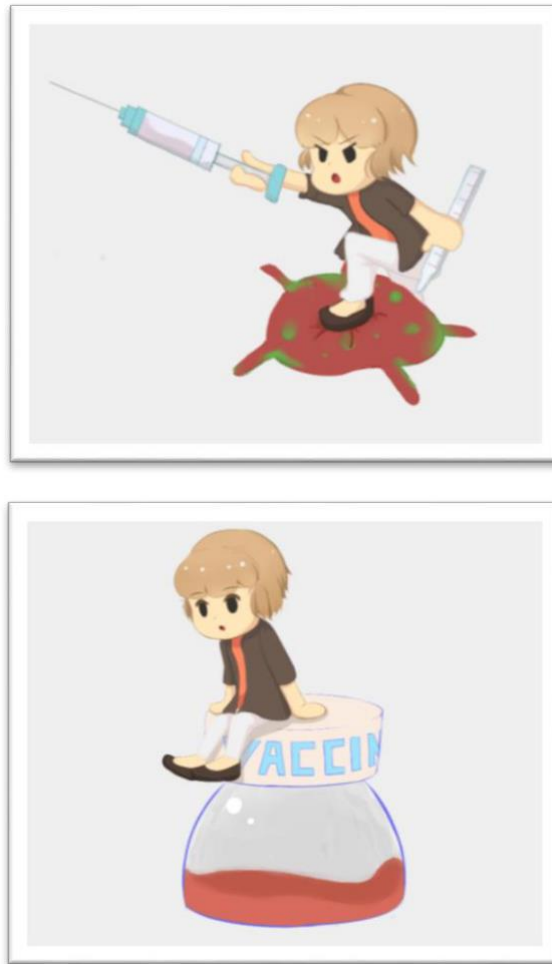
Media pendukung poster juga menggunakan warna dingin sebagai warna dominan. Poster kemudian dicetak dengan ukuran A4 dan dibingkai, terdapat tiga(3) variasi untuk poster ini



Gambar 4.15 Media pendukung – Poster variasi satu(1) kiri, variasi dua(2) kanan, dan variasi tiga(3) bawah

c. Stiker

pada stiker terdapat 2 variasi, yang mana variasi satu(1) kiki sedang menginjak virus sembari memegang suntik, dan variasi dua(2) dimana kiki sedang duduk diatas botol vaksin. Stiker ini berukuran 7x7,x dan proses pencetakan stiker, *Background* pada stiker diberi warna biru dan berbentuk lingkaran.



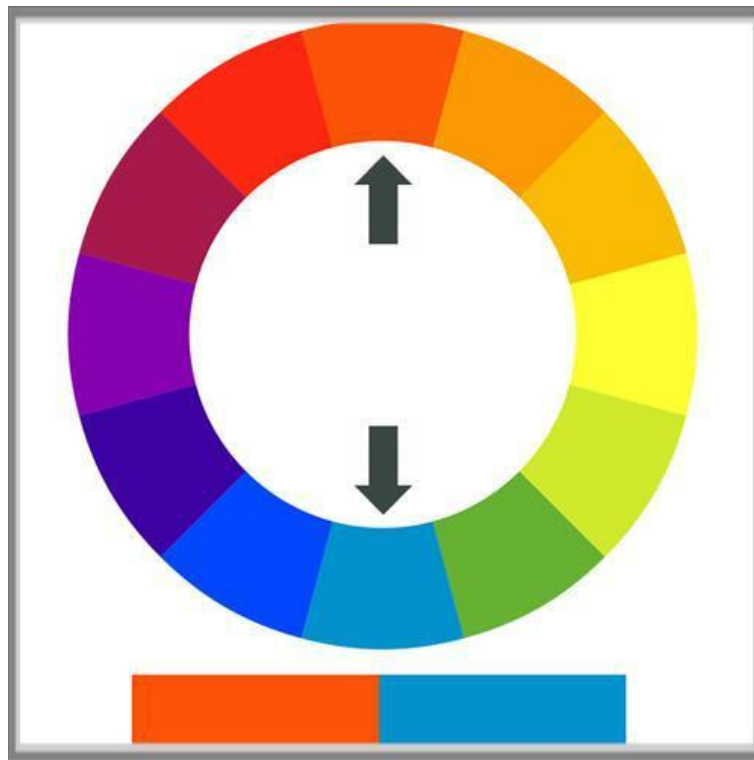
Gambar 4.16 Media pendukung – Stiker variasi satu(1) kiri, dan variasi dua(2) kana

4.2. Pembahasan

Dari Persiapan yang sudah dilakukan hingga pembuatan dan hasil akhir, dapat diuraikan bahwa hasil yang diinginkan oleh penulis sudah sesuai dengan apa yang direncanakan, namun terdapat sedikit perubahan seperti skema warna yang digunakan, yang pada awalnya hanya direncanakan untuk menggunakan warna cerah namun menggunakan skema warna komplementer di akhir, dan pada alur cerita video.

4.2.1 Analisis Warna

Skema warna yang digunakan ialah warna komplementer dan *split* - komplementer, yang mana warna hangat sebagai warna dominan yakni merah dan oranye pada animasi dan warna dingin seperti putih dan biru untuk karya pendukung.



Gambar 4.17 skema warna komplementer

4.2.2 Analisi Huruf

Alasan penulis menggunakan *Font comic* dikarenakan dampak visual dari bentuk font tersebut, yaitu *Friendly*, dan enak dibaca. Lalu pemakaian *Font slabserif* dikarenakan tipe dan bentuk dari *Bold slabserif* tampak mencolok dan menarik perhatian



Gambar 4.18 *Font Comic*



Gambar 4.19 *Font slabserif*

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan dari proses dari laporan tugas akhir diatas, maka Penulis mendapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembuatan desain grafis ini merupakan salah satu karya dalam bidang Desain Komunikasi Visual.
2. Pembuatan animasi ini dimaksudkan untuk dapat menjadi media edukasi informatif dan interaktif
3. Pemakaian animasi sebagai media edukasi ini diharapkan dapat menarik minat dan menjadi referensi untuk penelitian kedepannya

5.2. Saran

Saran yang dapat penulis sampaikan setelah membuat animasi ini adalah sebagai berikut:

1. Perlu menentukan pesan apa yang ingin disampaikan dari animasi tersebut
2. Dibutuhkannya kreatifitas dan inovasi agar konsep dapat diwujudkan
3. Membutuhkan kesabaran dan ketelitian dalam perancangan agar hasil akhir sesuai dengan apa yang diinginkan
4. Mencari refrensi dan pendapat ahli sebagai bahan pertimbangan

DAFTAR PUSTAKA

- Adelin, A., & Effendi, H. (2017). Aplikasi Audit Mutu Akademik Internal dengan Pendekatan Extreme Programming INTERNAL ACADEMIC QUALITY AUDIT APPLICATION WITH EXTREME PROGRAMMING APPROACH. *TI Atmaluhur: Jurnal Teknologi Informatika Dan Komputer*, 4(1).
- Adryansyah, M., & Pratama, R. A. A. (2020). *Sistem Pendaftaran Pasien Pada Puskesmas Margo Mulyo Berbasis Web* [STMIK Palcomtech]. http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/381/1/PKL_IF_2020_M_ADRYANSYAH.pdf
- Ajismanto, F., & Surahmat, S. (2021). Information Technology Governance Analysis Of Stmik Palcomtech In The New Normal Era Using Cobit 2019 Method. *Journal of Computer Networks, Architecture and High Performance Computing*, 3(2), 263–272. <https://doi.org/10.47709/cnahpc.v3i2.1097>
- Alfazari, R., & Saputra, A. (2022). *RANCANG BANGUN APLIKASI PENDAFTARAN SISWA BARU BERBASIS WEB PADA SMA NURUL IMAN*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Anamira, Ayunani, S., Ramadhan Tati, W., & Adelin, A. (2020). *SISTEM INFORMASI PENYEWAAN ALAT BERAT PADA PT.LEMATANG MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE*. STMIK Palcomtech.
- Andika, R. (2023). *Aplikasi Laundry D'central Laundry Palembang Berbasis Web*. Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech.
- Anggraini, P., & Annisa, M. L. (2022). Laporan Kegiatan Pengeluaran Dana Perjalanan Dinas Pada Dinas Komunikasi dan Informatika Sumatera Selatan. Http://Repo.Palcomtech.Ac.Id/Id/Eprint/915/1/PKL_D3AK_2022_PUTRI%20ANGGRAINI.Pdf.
- Anita, D. N. (2022). *Laporan Praktik Kerja Lapangan di PT Bukit Asam Palembang Bagian Humas (Videografi)*. Politeknik Palcomtech.
- Apriliani, M. (2022). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan di Bidang Distribusi Pada Perusahaan Daerah Air Minum Tirta Musi Unit 9 Palembang*. Politeknik Palcomtech.
- Ariyansah, A. A. (2023). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Bagian Tata Usaha Di SMK Nahdlatul Ulama*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Astuti, R. T., & Putra, D. (2023). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Divisi Desain Grafis Di Bento Advertising*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Ayu, M., & Pratama, R. A. A. (2022). *Perancangan Aplikasi Pembuatan Surat Keterangan Usaha Pada Kecamatan Usaha Pada Kecamatan Sematang Borang Berbasis Web* [STMIK Palcomtech]. http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1171/1/PKL_IF_2022_MASTINA_AYU.pdf
- Ayu, P., & Hartati, E. (2021). Aplikasi Pendaftaran Peserta Didik Baru (Ppdb) Pada Sma Pembina Palembang Berbasis Web. In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/829/>.
- Az-Zahra, S., & Hadiwijaya, H. (2021). Laporan Kegiatan Input Konten Materi Online Pada Aplikasi Pembelajaran Palcomtech. In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/414/>.
- Burhanuddin, B. (2022). *Laporan Kegiatan Tentang Perhitungan Aset Tetap Pada PT. Kereta Api Indonesia (Persero) Divisi Regional III Palembang*. Politeknik Palcomtech.
- Dalipa, R., & Octafian, D. T. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Arsip Surat Masuk dan Surat Keluar Berbasis Web Pada Kantor Lurah Dua – Puluh Ilir D II. In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/949/>.
- Dariantio, D. (2022). *Aplikasi Persediaan Pupuk Pada PT. Musi Banyuasin Indah Sungai Jarum Berbasis Web*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Dini Hari Pertiwi. (2015). *Perancangan Sistem Informasi Aset Tetap Perusahaan*

- Menggunakan Metode Pengembangan Evolusioner*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Dini Hari Pertiwi. (2020). *SIMPA Implementasi Metode Extreme Programming Sistem Informasi Manajemen Taman Pendidikan Al-Quran (SIMPA)*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Dwiagung, M. P., & Purnama, J. (2023). *Aplikasi Pengajuan dan Pendataan Barang Lab Teknik dan Bisnis Sepeda Motor (TBSM) di SMK Swakarya Palembang*.
- Dwiagung, P., & Purnama, J. (2023). *APLIKASI PENGAJUAN DAN PENDATAAN BARANG LAB TEKNIK DAN BISNIS SEPEDA MOTOR (TBSM) DI SMK SWAKARYA PALEMBANG*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Effendi, B. (2012). *Perbandingan algoritma simulasi paralel konservatif dan algoritma simulasi sekuensial pada sistem antrian*.
- Effendi, H., & Beny, B. (2019). Sistem Informasi Pendistribusian Suku Cadang Industri pada CV. Oilfindo Menggunakan Metode Rational Unified Process. *Teknomatika*, 9(1).
- Ekawati, D., & Widyanto, A. (2021). *Laporan Kegiatan Pengendalian Stok PT Karsa Citrindo Sempurna*. Politeknik Palcomtech.
- Erliansyah, R., & Octafian, D. T. (2022). Presensi Siswa Belajar Pada SMK Taman Siswa 1 Berbasis Web. In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1198/>.
- Fareza, A., & Adelin, A. (2022). *Aplikasi Stok Barang Abunesia Grup Palembang Berbasis Website* [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]. http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1225/1/PKL_SI_2022_AGUS_FAREZA.pdf
- Febria Sri Handayani, & Maria Veronica. (2021). *Prototipe Antarmuka Dan Basis Data Website Layanan Administrasi Ujian Sekolah*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Febrianty, F., Hadiwijaya, H., & Octafian, D. T. (2020). E-Schools Development In Filial Schools As A Solution To Improve Teaching And Learning Activities And The Effectiveness Of School Administration. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(3), 468–478.
- Febrianty, Hadiwijaya, H., Barovich, G., & Adelin, A. (2023). Measuring the Level of Readiness for Integrated Business Startup System Adoption for SMEs Using the E-Readiness Model Approach. *KnE Social Sciences*. <https://doi.org/10.18502/kss.v8i9.13313>
- Firnando, A. (2022). *MEDIA INFORMASI BERBASIS WEBSITE MA AISYIYAH PALEMBANG*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Furrer, O., Sudharshan, D., & Liu, R. H. (n.d.). *A Framework for Innovative Service Design*.
- Geraldi, G., & Syaftriandi, M. J. (2022). *Laporan Kegiatan Harian Bagian Pengelolaan Informasi Publik Pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Sumatera Selatan*. Politeknik Palcomtech.
- Hadiwijaya, H. (2016). Pengaruh quality of work life terhadap person organization fit dan implikasinya pada kinerja karyawan. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis Sriwijaya*, 14(4), 439–448.
- Hadiwijaya, H. (2017). Pengaruh Kualitas Pelayanan Dan Kepatuhan Bayar Pajak Kendaraan Pribadi Terhadap Kepuasan Pelayanan. *International Journal of Social Science and Business*, 1(3), 177–185.
- Hadiwijaya, H., Febrianty, & Azdy, R. A. (2021). Development of prototype electronic dashboard service performance of LPKA class I Palembang. *Sinkron: Jurnal Dan Penelitian Teknik Informatika*, 5(2), 304–394.
- Handayani, F. S. (2016). Identifikasi Atribut Kualitas Aplikasi Ujian Online STMIK PalComTech Berdasarkan ISO 9126. *Seminar Nasional Teknologi Informasi, Bisnis, Dan Desain*, 1(1), <http-news>.
- Handayani, F. S., Pertiwi, D. H., Effendi, H., Widyanto, A., Sugarac, E. P. A., & Kusmiati, H. (2022). Pendampingan Teknis Pelaksanaan Asesmen Nasional Berbasis Komputer bagi Siswa SD Negeri 05 Palembang. *Jurnal Nusantara Mengabdi*, 1(3), 191–200.
- Handayani, F. S., & Veronica, M. (2021). Prototipe Antarmuka Dan Basis Data Website Layanan Administrasi Ujian Sekolah. *Jurnal Informatika Global*, 12(2).

- Hardina, E. S. Y., & Hadiwijaya, H. (2021a). Analisis Sistem Informasi Akuntansi Penerimaan Kas Untuk Meningkatkan Pengendalian Internal Pada Koperasi Nurul Amal Palembang. In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/746/>.
- Hardina, E. S. Y., & Hadiwijaya, H. (2021b). Laporan Kegiatan Input Materi Online Mata Kuliah Akuntansi Pada Aplikasi Pembelajaran Palcomtech. In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/449/>.
- Hartono, R., & Hartati, E. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Ekstrakurikuler Berbasis Web Pada SMA Negeri 22 Palembang. In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/954/>.
- Hidayat, W. (2023). *Aplikasi Monitoring Masa Kenaikan Pangkat Pegawai PNS Pada Kantor Gubernur Sumatera Selatan Kota Palembang Berbasis Web*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Jinga, M. M. (2023). *Perancangan Sistem Aplikasi Stok Barang Berbasis Web Pada Distributor Warna-Warni Wallpaper Palembang*. Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech.
- Jinga, M. M. S. E. (2023). Perancangan Sistem Aplikasi Stok Barang Berbasis Web Pada Distributor Warna-Warni Wallpaper Palembang. In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1533/>.
- Keputusan Dirjen Penguatan Riset dan Pengembangan Ristek Dikti, S., Permata Putri, M., Permata Sari, I., Studi Sistem Informasi, P., & Palcomtech Palembang, S. (2018). *Terakreditasi SINTA Peringkat 4 Analisis Kualitas Website Gtass Menggunakan Metode Webqual 4.0 Modifikasi* (Vol. 3, Issue 1).
- Kevin, K., & Effendi, H. (2021). *Rancang Bangun Aplikasi Presensi Guru dan Pegawai Pada SMA Karya Ibu Palembang*. STMIK Palcomtech.
- Kirana, I. A., & Hartati, E. (2022). Pengukuran Tingkat Kepuasan Pengguna Pada Aplikasi PLN Mobile. In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1234/>.
- Koearito, I. T. S., & Syaftriandi, M. J. (2022). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Bagian Umum dan Kepegawaian di Dinas Perhubungan Provinsi Sumatera Selatan*. Politeknik Palcomtech.
- Krisnanda Harianto, O. (2021). Pemodelan User Interface dan User Experience Sistem Gaji Karyawan Berbasis Website Pada Sekolah Maitreyawira Palembang dengan Menggunakan Metode Design Thinking. In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/712/>.
- Kristiadi, A., & Aprizal, Y. (2022). *Rancang Bangun Aplikasi Elektronik Data Magang Berbasis Web Pada Distrik Navigasi Kelas I Palembang*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Kurniawan, A., & Farhan, M. (2023). *DESAIN UI/UX WEBSITE DINAS PERINDUSTRIAN KOTA PALEMBANG UNTUK LAYANAN ONLINE IKM DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Levia, T. O., & Triwahyuni, A. (2021). Aplikasi Pengumpulan Tugas Pada SMA Pembina Berbasis Website. In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/835/>.
- Lutfiah, S., & Putri, M. P. (2022). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan di Bagian Pelayanan Costumer Service dan Rekam Medik Pada Rs Musi Medika Cendikia*. Politeknik Palcomtech.
- Mahmud Muhammad Zulfikar, & Mahmud. (2022). *Pengukuran Kualitas Website SI IAM PT. Pupuk Sriwidjaja Palembang Menggunakan Metode System Usability Scale*.
- Mardhotillah, M., & Widyanto, A. (2022). *Aplikasi Perpustakaan Pada SMA Negeri 1 Pemulutan Barat Berbasis Web*. STMIK Palcomtech.
- Maria, F., & Sutabri, T. (2023). *Pengukuran Kualitas Website E-Learning Di SMA Muhammadiyah 1 Palembang dengan Metode Webqual Indonesian Journal of Multidisciplinary on Social and Technology Homepage: <https://journal> Pengukuran Kualitas Website E-Learning Di SMA Muhammadiyah 1 Palembang dengan Metode Webqual. 1(2), 121–127. <https://doi.org/10.31004/ijmst.v1i2.134>*
- Marsolino, R., Marsolino, R., & Widyanto, A. (2023). *E-COMMERCE TOKO BTS KOMPUTER MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.

- Meilani, Y. I. (2019). Implementasi Metode Proyotyping Dan Twitter Bootstrap Responsive Pada Sistem Pembelajaran Bagi Siswa/I Sma Di Palembang. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 10(2), 753–762.
- Meilani, Y. I., & Purnama, J. (2023). Object Oriented Programming of Application Admission of New High School Students. *Sinkron: Jurnal Dan Penelitian Teknik Informatika*, 8(1), 461–469.
- Melani, Y. I. (2019). Sistem Pengaduan Layanan Akademik Menggunakan Responsive Web Design. *Jurnal SISFOKOM*, 1(1), 39–45.
- Melani, Y. I. (2020). PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI MONITORING SARANA DAN PRASARANA DAN PENERAPANNYA UNTUK KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR PADA PERGURUAN TINGGI SWASTA. *SIMETRIS*, 11, 672–680.
- Mourad, M. B. Al, & Hussain, M. (2014). The Impact of Cloud Computing on ITIL Service Strategy Processes. *International Journal of Computer and Communication Engineering*, 3(5), 367–371. <https://doi.org/10.7763/ijcce.2014.v3.351>
- Muhaimin, F., & Effendi, H. (2022). *Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru MA Aisyiyah Palembang Berbasis Website*. STMIK Palcomtech.
- Mulyani, S. (2022). *Laporan Kegiatan Tentang Perhitungan Pajak Reklame Pada Cv. Rhema Advertising*. Politeknik Palcomtech.
- Mulyani, S., & Hadiwijaya, H. (2022). Laporan Kegiatan Tentang Perhitungan Pajak Reklame Pada Cv. Rhema Advertising. In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/918/>.
- Nanda, P. (2023). *LAPORAN KEGIATAN PELAPORAN PROSEDUR ADMINISTRASI PENCAIRAN DANA PERJALANAN DINAS PADA PT MITRA KENCANA NUSANTARA CABANG SUMATERA SELATAN*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Ningsih, T. W., & Widyanto, A. (2022). *Aplikasi Pengelolaan Surat Masuk Dan Surat Keluar Berbasis Web Di Dinas Perindustrian Kota Palembang*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Nurfatriana, D., & Purnama, J. (2020). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Bagian Pemesanan Tiket Transportasi Umum Pada PO. Telaga Indah Armada*. Politeknik Palcomtech.
- Okarajab, D., Bakhtari, M. R., & Sugara, E. P. A. (n.d.). *PERANCANGAN ANIMASI SEBAGAI MEDIA EDUKASI TENTANG PENTINGNYA VAKSIN COVID-19*.
- Oktarina E. (2022). *SISTEM INFORMASI DISTRIBUSI BARANG PERTANIANPADA PT. KEMILING AGRO PALEMBANGMENGUNAKAN METODE PROTOTYPE*. http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/973/1/SKRIPSI_SI_2022_ENI OKTARINA_INDAH SEPTIANI.pdf
- Oktariyani, P., & Sugara, E. P. A. (n.d.). *Aplikasi Pengolahan Data Karyawan Dan Absensi Berbasis Web Pada PT. Hevea MK I*.
- Orlando, J. H., & Sriyeni, Y. (2021). *Aplikasi Penjualan Pallet CV Guna Artha Sejahtera Berbasis Web*.
- Permata, M. (2016). Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa STMIK Palcomtech. *SNTIBD*, 1(1), 315–319.
- Pertiwi, D. H., Agustini, H. E., Effendi, H., & Veronica, M. (2022). Penerapan Extreme Programming (XP) pada Sistem Informasi Pembayaran Asuransi Perbaikan Kendaraan di CV Tiara Persada Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah Informatika Global*, 13(2).
- Pitriyani, A., & Hadiwijaya, H. (2021). Analisis Sistem Informasi Akuntansi Penerimaan dan Pengeluaran Kas Pada House of Dura Palembang. In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/742/>.
- Prasetya Adhy Sugara, E. (2018). *ADOPSI MODEL DGBL-ID PADA PENGEMBANGAN GAME EDUKASI ONET WAWASAN NUSANTARA* (Vol. 9, Issue 2).
- PRATAMA, L. W. (2022). PORTAL INFORMASI KEPEGAWAIAN KANTOR BPD GAPENSI PROVINSI SUMATERA SELATAN BERBASIS WEB. In http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1239/1/PKL_SI_2022_LINIA%20WIDIYAWATI%20PRATAMA.pdf.
- Pratama, M. R. P., & Pratama, R. A. (2023). *LAPORAN KEGIATAN PRAKTIK KERJA*

- LAPANGAN DI CV JAMA JAMA KREATIF DIVISI DESAIN GRAFIS SUBLIME PRODUCTION*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Pratami, Y., & Sriyeni, Y. (2019). *Aplikasi Pengolahan Data Surat Masuk Dan Surat Keluar Berbasis Web Pada Dinas Tenaga Kerja Dan Transmigrasi*.
- Purnama, J., & Melani, Y. I. (2022). APLIKASI SATU PINTU PENERIMAAN SISWA BARU PADA SEKOLAH MENENGAH ATAS. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 11(1), 32–38. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v11i1.1214>
- Purnama, M. E., Zidane, M., & Aprilinda, A. (2022). *Analisis Pemanfaatan Teknologi Lintramax Pada PT. Melania Indonesia Menggunakan Model Task Technology Fit*. STMIK Palcomtech.
- Putra, H. K. (2021). *Analisis Website Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Palembang Dengan Metode Pieces*. STMIK Palcomtech.
- Putri, D. A., & Sugara, E. P. A. (n.d.). *Aplikasi Pelayanan Survey Kuisisioner Berbasis Web Di Kantor Pengadilan Agama Palembang*.
- Putri, M. P., Wandira, A., & MSy, I. (2020). *Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap SIMAK UIN Raden Fatah Palembang*.
- Rafli, M. (2023). *PEMBANGUNAN APLIKASI REKAM MEDIS BERBASIS WEBSITE PRAKTEK MANDIRI BIDAN ERMAYANI MZ KABUPATEN BANYUASIN*. http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1514/1/PKL_SI_2023_MUHAMMAD_RAFLI.pdf
- Ramadhan Rizky Akbar, M. (2023). *Penerapan Enkripsi File Menggunakan Advanced Encryption Standard (Aes-128) Pada PT. Indonesia Connets Plus Sbu Sumbagsel*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Ricant, L. (2023). *WEBSITE PELAYANAN PERPUSTAKAAN PADA SMK SWAKARYA PALEMBANG*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Santi, M. A., & Pratama, R. A. A. (2021). *Sistem Informasi Profil Sekolah SMA Bina Warga 1 Palembang Berbasis Web [STMIK Palcomtech]*. http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/776/1/PKL_IF_2021_MAYA_APRILIA_SANTI.pdf
- Saputra, A., & Fariz Januarsyah, M. (2016). *SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN PENERIMA BANTUAN SOSIAL MENGGUNAKAN METODE FUZZY DATABASE MODEL TAHANI* (Vol. 15, Issue 1).
- Saputra, A., & Widyanto, A. (2015). Enkripsi Dan Dekripsi File Dengan Algoritma Blowfish. *E-JURNAL JUSITI: Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi*, 4(1).
- Sari, N., & Adelin, A. (2022). *Pengukuran Kualitas Aplikasi Losi Pada PT. Angkasa Pura II Menggunakan Iso 25010 [Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech]*. http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1253/1/PKL_SI_2022_NOVITA_SARI.pdf
- Satya Prima, M., Fikri, M., Sugara, E. P. A., & Komunikasi Visual Politeknik PalComTech Jl Basuki, D. (2021). Perancangan Buku Ilustrasi Cerita Rakyat Dayang Rindu dengan Menggunakan Metode Arntson. *CORISINDO*.
- Sella, K. M., & Sriyeni, Y. (2022). *Aplikasi Pengolahan Data Surat Masuk Dan Surat Keluar Pada Kantor Camat Kemuning Palembang Berbasis Web*.
- Setiawan, E., Antoni, D., & Mirza, A. H. (2019). ANALISIS PENERIMAAN SISTEM UJIAN ONLINE BERBAYAR DENGAN MENGGUNAKAN METODE TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM) DAN WEBQUAL. In *Jurnal Bina Komputer JBK* (Vol. 1, Issue 1).
- Siagian, A. V., & Annisa, M. L. (2022). Laporan Kegiatan Sistem Pemberian Kredit Sampai Penyelesaian Kredit Pada PT BPR Catur Mas. Http://Repo.Palcomtech.Ac.Id/Id/Eprint/854/1/PKL_D3AK_2022_ARTA%20VALENTIN A%20SIAGIAN.Pdf.
- Sudarsono P. (2022). LAPORAN KEGIATAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN DIMADRASAH TSANAWIYAH AL-ADLI PALEMBANGPADA BAGIAN TATA USAHASUDARSONO. Http://Repo.Palcomtech.Ac.Id/Id/Eprint/1194/1/PKL_SI_2022_PURWO%20SUDARSONO.Pdf. http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/1194/1/PKL_SI_2022_PURWO

SUDARSONO.pdf

- Sulistyo, A. N., Yanto, R., & Hadiwijaya, H. (2020). *Concept Art 3 Dimensi Sultan Mahmud Badaruddin II*. IN Patent 000,174,645.
- Triana, E., & Syaftriandi, M. J. (2022). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Bagian Pelayanan Umum di Kantor Desa Tirto Raharjo Kecamatan Muara Padang Kabupaten Banyuasin*. Politeknik Palcomtech.
- Triwahyuni, A., & Septiawan, M. R. (2015). Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Karyawan Terbaik Carrefour Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW). *Jurnal Informatika*, 15(1), 66–80.
- Triwahyuni, A., & Veronica, M. (2013). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGADAAN BARANG PADA STMIK PALCOMTECH PALEMBANG. *Teknomatika*, 3(03), 214–225.
- Tumanggor, H., & Annisa, M. L. (2023). Laporan Kegiatan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Tunai Pada PT Aneka Sahabat Bangunan. *File:///D:/PRODI%20AKUNTANSI/2023/PKL_AK_2023_KURNIA%20APRILYA.Pdf*.
- Vionita, A., & Lusiana, M. (2022). *ANALISIS KINERJA KEUANGAN PADA PERUSAHAAN MAKANAN DAN MINUMAN YANG TERDAFTAR DI BURSA EFEK INDONESIA* Diajukan oleh : AVINKA VIONITA 041180016 Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Mencapai Gelar Ahli Madya PALEMBANG 2022. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Wijaya, B., & Octafian, D. T. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Pendataan Masjid Di Wilayah Kua Sako Palembang Berbasis Web. In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/767/>.
- Wiza Yunifa, & Yesi Sriyeni. (2022). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Menggunakan Canva Web Bagi Guru SMP Bina Cipta. *J-PEMAS - Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2). <https://doi.org/10.33372/j-pemas.v3i2.849>
- Yulianti, D., & Effendi, B. (2023). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan di Satuan Kerja Humas Pada PT Bukit Asam Tbk (Unit Dermaga Kertapati)*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Zulyansyah, R. E., & Setiawan, E. (2023). *LAPORAN KEGIATAN HARIAN BAGIAN ADMINISTRASI DI DINAS PENDIDIKAN KOTA PALEMBANG*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.

Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Ali Nugraha. 2008. *Pengembangan Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini*. Bandung: JILSI Foundation

Dimiyati dan Mudjiono. 2013. *Belajar Dan Pembelajaran (Cetakan ke-5)*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Firmansyah, Angga. Dan Mei P. Kurniawan. 2013. *Pembuatan Film Animasi 2D Menggunakan Metode Frame by Frame Berjudul “Kancil dan Siput”* Yogyakarta: STMIK AMIKOM Yogyakarta

Gallagher, Rebecca. Andrea Moore Paldy. 2006. *Exploring Motion Graphic*. Penerbit: Thompson Delmar Learning., NYC

Hidayatullah, Priyanto. Amarullah Akbar dan Zaky Rahim. 2011. *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash*. Bandung. Informatika Bandung

Hendratman, Hendi. 2015. *Computer Graphic Design*. Bandung: Informatika .

Hamiyah, N. Dan M. Jauhar. 2014. *Strategi Belajar-Mengajar di Kelas*. Jakarta:

Prestasi Pustaka

Joseffin, Anna. Irma Damajanti dan Asmudjo Jono Irianto. 2016. *Ketidaksadaran Kolektif Akan Warna Dan Bidang*. Bandung: Institusi Teknologi Bandung.

Kuswanto, Toni Dwi, Kusumandyoko Tri Cahyo. 2021. *Komik Komersil Sebagai Ide Penciptaan Seni Instalasi*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Moleong, Lexy J. 2017. *Metode Penelitian Kualitatif*, cetakan ke-36, Bandung : PT. Rosdakarya *Offset*

Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi.

Rahmawati, Winda. 2019. *Komposisi Color Pallete Pada Elemen Artistik Berpengaruh Terhadap Penggambaran Emosi Cerita Dalam Film Padmaavat*. Jember: Universitas Jember.

Sembiring, Dermawan. 2014. *Wawasan Seni*. Unimed Press. Medan..

Soenyoto, P. 2017. *Animasi 2D*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo

- Supriyadi. 2016. *COMMUNITY OF PRACTITIONERS: SOLUSI ALTERNATIF BERBAGI PENGETAHUAN ANTAR PUSTAKAWAN*. Lentera Pustaka 2 (2): 83-93. ISSN: 2302-4666.
- Susanto, Mikke. 2012. Diksi Rupa. *Dictiart Lab*. Yogyakarta.
- Tersiana, Andra. 2018. Metode Penelitian. *Start Up*. Yogyakarta.
- Tinarbuko, Sumbo. 2015. DEKAVE Desain Komunikasi Visual Penanda Zaman Masyarakat Global. Yogyakarta: *Center for Academic Publishing Service*.
- Umam, N. C. 2016. Perancangan *Motion Graphic* Pengenalan Batik Gemawang Karya Khas Kabupaten Semarang. Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Yogyakarta.

 FORMULIR SURAT PERSETUJUAN TOPIK & JUDUL LTA	
Kode Formulir : FM-PCT-BAAK-PSB-043	Instansi : POLTEK POLITECH

Kepada Yth.
 Ka. Prodi Alfred Tenggono S.Kom., M.Kom.
 di tempat.

Palembang 13.09.2021

Dengan hormat,
 Saya yang Bertanda tangan di bawah ini :

Program Studi		Desain Komunikasi Visual				
No	NPM	Nama	IPK	Semester	Sesi Belajar*	No.NP
1.	061180051	M Rio Bakhtari	3.40	8	Malam	081272158592
2.	061180053	Dandi Okarajab	3.55	8	Malam	082176115415
3.						

* Pilih Salah Satu (Pagi/Siang/Malam)

Mengajukan LTA dengan topik : <u>Motion Graphics</u>		
Dengan memaparkan deskripsi awal penelitian yang terdiri dari :		
1. Objek Penelitian 2. Apa yang akan diteliti dari objek 3. Metode Pengembangan/analisis yang digunakan 4. Tujuan / hasil yang diharapkan dari penelitian		
Rekomendasi Nama Pembimbing : <u>Eta Prasetya Athy Supena S. T., M.Kom.</u>		
Menyetujui, Pembantu Direktur 1. 	Mengetahui, Ka. Prodi. 4.10.2021. Alfred Tenggono, S.Kom., M.Kom.	
Judul LTA (dalam bahasa Indonesia dan Inggris): 1. <u>Perancangan Animasi sebagai media edukasi tentang pentingnya Vaksin Covid 19</u> <u>Animation Design as an Educational Medium about the importance of the Covid 19 Vaccine</u> 2. _____ 3. _____		
Disusun judul nomor : _____		
Pemohon, Mahasiswa 1, <u>M Rio Bakhtari</u>	Mahasiswa 2, <u>Dandi Okarajab</u>	Mahasiswa 3, _____
Menyetujui, Pembimbing <u>Eta Prasetya Athy Supena S. T., M.Kom.</u>	Mengetahui, Ka. Prodi Alfred Tenggono, S.Kom., M.Kom.	Mengetahui, Pembantu Direktur 1.

- Diperbanyak 1 kali : Asli diserahkan ke BAAK dan copy diarsip Mahasiswa
- Form ini wajib dikembalikan ke BAAK pada saat pengumpulan berkas untuk pengajuan ujian komprehensif



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK PALCOMTECH

Jl. Jendral Basuki Rahmat, Talang Aman, Kec. Kemuning, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30128

Nomor : St/KPT/I/2018
2021
Lampiran :-
Perihal : Studi Kunjungan

Palembang, 7 Desember

Kepada
Yth. Bapak/Ibu,
Kepala Sekolah SDN 131 Palembang
Di Tempat.

Dengan Hormat

Dengan ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu, bahwa mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Politeknik Palcomtech Palembang sebagai berikut :

No	Nama	NPM	Program Studi/Jenjang
1	M Rio Bakhtari	061180051	Desain Komunikasi Visual/D3
2	Dandi Okarajab	061180053	Desain Komunikasi Visual/D3

Sehubungan dengan hal ini, kami memohon izin kepada Bapak/Ibu untuk dapat mengizinkan kami melakukan observasi dan wawancara, kepada siswa – siswa SDN 131 untuk melengkapi Laporan Tugas Akhir. Adapun Pelaksanaan rencana observasi dan wawancara akan dilakukan pada tanggal 4 Desember 2021 untuk kelas 4 – 6.

Demikian Surat ini disampaikan. Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih

Hormat Kami



Mengetahui
Pemohon
Pembimbing

Eka Prasetya Adhy Sagar, S.T., M.Kom.

Pemohon

Mahasiswa

Dandi Okarajab

Mahasiswa

M Rio Bakhtari

	FORALIA				
	KONSULTASI LAPORAN TUGAS AKHIR POLITERNIK				
Kode Formasi FMCT-004R-P02-045	Institusi Teknik Industri	POLITEK FALCANTIK : 2021/2022			
No	NPM	Nama	Prodi	Semester	No HP / Telp
1	061180051	M. Rizki Nur Hafid	Desain Komunikasi Visual	020201	
2	061180052	Umar Al Hafid	Desain Komunikasi Visual	020201	
3					

Judul LTA: **Animasi sebagai media edukasi tentang pentingnya vaksinasi**

Perbaikan No	Tanggal Konsultasi	Isi dan Waktu Perbaikan	Materi yang Dibahas / Catatan Perbaikan	Paraf Pembimbing
1	30-5-2021		Konsultasi topik Proposal LTA	
2	4-10-2021		Konsultasi Judul Proposal LTA	
3	14-10-2021		Evaluasi bab 1 dan bab 2 proposal LTA	
4	29-10-2021		Evaluasi bab 3 Proposal LTA	
5	11-11-2021		Evaluasi Bab 4 dan pustaka Proposal LTA	
6	19-11-2021		Evaluasi akhir Proposal LTA	
7	9-12-2021		Evaluasi Progress Produksi Animasi 1	
8	16-12-2021		Evaluasi Progress Produksi Animasi 2	
9	7-1-2022		Konsultasi Kebutuhan/Persiapan Pameran TA	
10	10-2-2022		Konsultasi pembuatan Laporan LTA	
11	16-2-2022		Evaluasi Laporan LTA	
12	23-2-2022		Acad ujian kompre	

Pembimbing,
Dosen Pembimbing:
Dra. Pratiwi Asty Sugati, S.T., M.Kom

SURAT PERNYATAAN UJIAN LTA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dandi Pramaja
Tempat/Tanggal Lahir : Polembang / 25 Desember 1999
Prodi : Desain Komunikasi Visual
NPM : 00180013
Semester : Ganjil / 2
No. Telp/Hp : 08211605488
Alamat : Jalan Dewi Lestari Jalan Ujung (Pondok A1) No. 10 Rt. 03 / Pu-01



Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. LTA ini saya buat dengan sebenarnya dan berdasarkan sumber yang benar.
2. Objek tempat saya melaksanakan LTA berbentuk CV/PT/Pemerintahan/SMA sederajat dan dinyatakan masih aktif beroperasi hingga saat ini.
3. Data perusahaan dalam LTA ini benar adanya dan bersifat valid.
4. Laporan ini bukan merupakan hasil plagiat/menjiplak karya ilmiah orang lain.
5. Laporan ini merupakan hasil kerja saya sendiri (bukan buatan/dibuatkan orang lain).
6. Buku referensi yang saya gunakan untuk LTA ini merupakan buku yang terbit dalam 5 (lima) tahun terakhir ini.
7. Semua dokumen baik berupa dokumen asli maupun salinan yang saya serahkan sebagai syarat untuk mengikuti ujian LTA adalah dokumen yang sah dan benar.
8. Hasil karya saya yang merupakan hasil dari LTA berupa karya tulis, program, aplikasi atau alat, setelah melalui ujian komprehensif dan revisi, bersedia untuk saya serahkan kepada lembaga melalui Kaprodi untuk dokumentasi dan kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa paksaan dari pihak manapun dan apabila di kemudian hari ternyata saya terbukti secara sah melanggar salah satu dari pernyataan ini, saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai dengan peraturan dan hukum berlaku di negara Republik Indonesia, dan gelar akademik yang saya peroleh dari Perguruan Tinggi ini dapat dibatalkan.

Polembang, 15 Februari 2022

Yang menyatakan,



DANDI PRAMAJA

**SURAT PERNYATAAN
UJIAN LTA**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Rio. Bachteri
Tempat/Tanggal Lahir : Patenbang 08-07-2000
Prodi : Desain Komunikasi Visual
NPM : 061190051
Semester : Kelima / Akhir
No. Telp/Hp : 0811 72150592
Alamat : Jl. Sukaragung 2, Lt. Air Nauli

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:


1. LTA ini saya buat dengan sebenarnya dan berdasarkan sumber yang benar.
2. Objek tempat saya melaksanakan LTA berbentuk CV/PT/Perseroan/STPA/SMA sederajat dan dinyatakan masih aktif beroperasi hingga saat ini
3. Data perusahaan dalam LTA ini benar adanya dan bersifat valid.
4. Laporan ini bukan merupakan hasil plagiat/menjiplak karya ilmiah orang lain
5. Laporan ini merupakan hasil kerja saya sendiri (bukan bantuan/dibuatkan orang lain)
6. Buku referensi yang saya gunakan untuk LTA ini merupakan buku yang terbit dalam 5 (lima) tahun terakhir ini.
7. Semua dokumen baik berupa dokumen asli maupun salinan yang saya serahkan sebagai syarat untuk mengikuti ujian LTA adalah dokumen yang sah dan benar.
8. Hasil karya saya yang merupakan hasil dari LTA berupa karya tulis, program, aplikasi atau alat, setelah melalui ujian komprehensif dan revisi, bersedia untuk saya serahkan kepada lembaga melalui Kaprodi untuk dokumentasi dan kepentingan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa paksaan dari pihak manapun dan apabila di kemudian hari ternyata saya terbukti secara sah melanggar salah satu dari pernyataan ini, saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai dengan peraturan dan hukum berlaku di negara Republik Indonesia, dan gelar akademik yang saya peroleh dari Perguruan Tinggi ini dapat dibatalkan.

Patenbang, 25-02-2022

Yang menyatakan


M. Rio. Bachteri




 Politeknik PalComTech	FORMULIR REVISI UJIAN PROPOSAL POLTEK
Kode Formulir FM-PCT-BAK-PSB-127	Instansi : POLITEK PALCOMTECH

Revisi Ujian Proposal LTA
Mahasiswa Politeknik PalComTech

Program Studi : D3 Desain Komunikasi Visual
 Tanggal Pelaksanaan : 22 November 2021

Judul Proposal LTA : Perancangan Animasi Sebagai Media Edukasi Tentang Pentingnya Vaksin Covid 19.

No	NPM	Nama	Semester
1	061150053	Danli Okarjab	7
2	061150051	Muhammad Rio Bakhtari	7

No	Revisi	Nama Penguji	Tanda Tangan
1 2 3 4 5	Latar Belakang Tata tulis Daftar pustaka Lengkapi Daftar isi, Daftar tabel, Daftar gambar, Nomor Halaman	Yasroni Syahrul, S.Pd., M.Sn	
1 2	Beri penjelasan secara ilmiah tentang rezansi danasi karya yang dihubungkan dengan pilihan media. Beri penjelasan ilmiah mengenai alasan pemilihan tampilan visual (warna, jenis pakain, dsb) pada karakter utama dalam karya anda	Sende Martadireja, S.Pd., M.Sn	
		EKA PRATIYATI Adhy Sugara, ST., M.Kom.	

Perubahan Judul LTA :

Palembang, 22 November 2021
 Ketua Program Studi,



Riki Fitri Amalia, S.E., M.Si., AK, CTP.

*Tanda Tangan Revisi dikumpulkan ke BAAK setelah ditandatangani Kaprodi