

PERANCANGAN VIDEO ANIMASI PENDEK 2D TENTANG PENCEGAHAN VIRUS CORONA DI LINGKUNGAN POLIBATAM

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Oleh:

Ade Anggara Okta Muria 4311711023

Disusun untuk pengajuan proposal Tugas Akhir Program Diploma IV



**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA JARINGAN
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI BATAM
BATAM
2020**

HALAMAN PENGESAHAN PROPOSAL

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI PENDEK 2D TENTANG
PENCEGAHAN VIRUS CORONA DI LINGKUNGAN
POLIBATAM**

Oleh:

Ade Anggara Okta Muria

4311711023

Proposal ini telah dikonsultasikan dengan dosen pembimbing
sebagai persyaratan untuk melaksanakan Sidang Proposal
pada

**PROGRAM DIPLOMA IV
PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DAN JARINGAN
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI BATAM**

Batam, 11 November 2020

Disetujui oleh:

Pembimbing

Fadli Suandi, S.T., M.Kom.

NIP. 199110192019031015

Abstraksi

**Perancangan Video Animasi 2D Tentang Pencegahan Virus Corona di
Lingkungan Polibatam**

Abstrak

Awal tahun 2020 seluruh umat manusia digoncang dengan pandemi dari virus corona (Covid-19) yang mempengaruhi kehidupan masyarakat dan menimbulkan kepanikan terhadap dunia. Ratusan pekerja dan pelajar yang ada di Batam terkena dampak dari virus corona yang dimana banyak tenaga kerja yang diberhentikan dan ditiadakan pembelajaran secara tatap muka untuk menghindari penyebaran virus corona. Untuk itu, pada Tugas Akhir ini akan dirancang video animasi 2D untuk menginformasikan pencegahan virus corona di lingkungan Politeknik Negeri Batam. Dalam proses pembuatan video animasi 2D terdapat 3 tahapan yaitu Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. Dalam pengembangannya menggunakan aplikasi TV Paint, Adobe Animate, Adobe Illustrator, dan Adobe Premiere untuk menyelesaikan pembuatan video animasi 2D. video animasi 2D berdurasi 3 menit. Animasi 2D ini diharapkan nanti dapat menginformasikan mengenai bahaya dan cara pencegahan virus corona di lingkungan kampus Politeknik Negeri Batam.

Kata Kunci: Virus Corona , Animasi, Animasi 2D

1. Latar Belakang

Virus corona adalah virus yang muncul pada Desember 2019, kasus pneumonia misterius dilaporkan pertama kali di wuhan, provinsi Hubei. Virus corona adalah virus yang menyerang saluran pernafasan, yang disebabkan oleh virus *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus-2 (SARS-CoV-2)*. Penyebaran penyakit ini telah memberikan dampak luas secara sosial dan ekonomi. Virus ini dapat ditularkan dari manusia ke manusia dan virus ini sudah menyebar secara luas di China dan lebih dari 190 negara.

Virus corona mempengaruhi seluruh kegiatan karena penyebaran virus yang sangat cepat terutama di kerumunan orang, dan juga dampak bagi para pelajar terutama mahasiswa Politeknik Negeri Batam yang terkena dampak yang dimana seluruh mahasiswa harus belajar dari rumah untuk memutus penyebaran virus corona dan melakukan seluruh aktivitas dari rumah dan menghindari berpergian keluar rumah agar dapat terhindar dari virus corona serta menjaga kebersihan.

Media yang digunakan untuk mensosialisasikan pencegahan penyebaran virus corona di Politeknik Negeri Batam sebatas menggunakan media tertulis, dan hal tersebut menyebabkan pesan yang ingin disampaikan tentang menghentikan penyebaran virus corona ini tidak tersampaikan dengan baik.

Pemilihan Media animasi 2D untuk menginformasikan mengenai pencegahan virus corona di lingkungan kampus Politeknik Negeri Batam karena elemen visual dan karakter animasi dapat menarik perhatian untuk menginformasikan mengenai pencegahan penyebaran virus corona di lingkungan kampus Politeknik Negeri Batam, dan melalui media animasi 2D membuat mahasiswa tertarik serta membuat pesan yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan baik. Film animasi memiliki kelebihan tersendiri dalam menyampaikan pesan-pesan cerita dalam bentuk audio visual karena film animasi identik dengan tema humor atau komedi (Sembiring, 2015)

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, dalam Tugas Akhir akan melakukan perancangan animasi 2D tentang pencegahan virus corona di lingkungan kampus Politeknik Negeri Batam, dan menganalisis ke efektifan penggunaan media animasi 2D untuk menyampaikan informasi.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya maka dapat dirumuskan masalah yaitu: Bagaimana merancang video animasi 2D untuk menginformasikan pencegahan virus corona di lingkungan polibatam.

3. Tujuan

Menghasilkan video animasi 2D yang menginformasikan dan mengedukasi tentang pencegahan virus corona di lingkungan polibatam.

4. Manfaat

Pada bagian ini diuraikan secara singkat dan jelas kontribusi hasil karya ilmiah terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk perkembangan peradaban/kesejahteraan manusia serta pengembangan institusi.

Diharapkan masyarakat umum dan Mahasiswa Politeknik Negeri Batam mendapat manfaat antara lain :

1. Mensosialisasikan bahaya dari virus corona dan pencegahan kepada mahasiswa Politeknik Negeri Batam.
2. Mahasiswa dapat memanfaatkan perancangan video animasi 2D sebagai media pembelajaran.
3. Memberikan informasi yang menarik mengenai pencegahan virus corona kepada mahasiswa Politeknik Negeri Batam dengan format animasi 2D.

5. Batasan Masalah

Mencegah meluasnya pembahasan dan lebih mengarah kepada pemecahan masalah pada pokok sasaran, maka permasalahan dibatasi sebagai berikut:

1. Jenis animasi yang digunakan adalah animasi 2D.
2. Perancangan animasi 2D menargetkan lingkungan kampus Politeknik Negeri Batam.
3. Menargetkan mahasiswa Politeknik Negeri Batam sebagai target dari video animasi 2D.

6. Tinjauan Pustaka

Menurut (Adityo Susilo, 2020) Virus Corona adalah virus RNA dengan ukuran partikel 120-160 nm. Virus ini utamanya menginfeksi hewan, termasuk di antaranya adalah kelelawar dan unta. Sebelum terjadinya wabah COVID-19, ada 6 jenis *coronavirus* yang dapat menginfeksi manusia, yaitu *alphacoronavirus* 229E, *alphacoronavirus* NL63, *betacoronavirus* OC43, *betacoronavirus* HKU1, *Severe Acute Respiratory Illness Coronavirus* (SARS-CoV), dan *Middle East Respiratory Syndrome Coronavirus* (MERS-CoV).

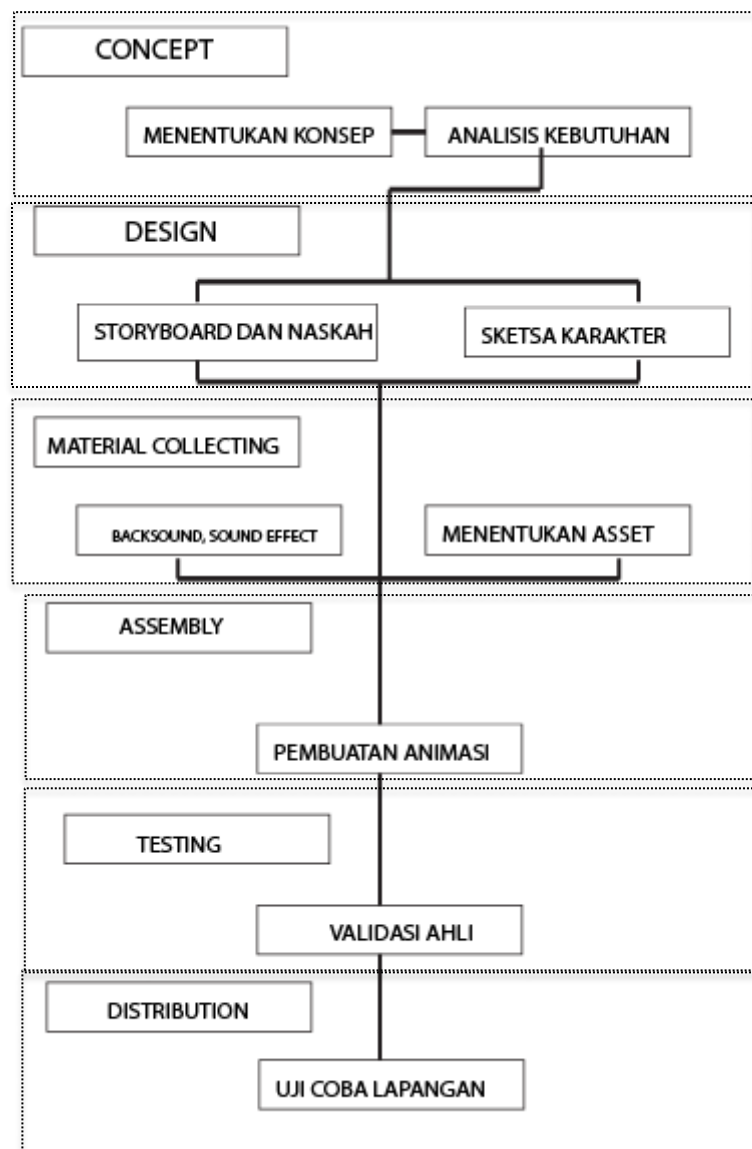
Menurut (Adityo Susilo, 2020) Saat ini, penyebaran SARS-CoV-2 dari manusia ke manusia menjadi sumber transmisi utama sehingga penyebaran menjadi lebih agresif. Transmisi SARS-CoV-2 dari pasien simptomatik terjadi melalui *droplet* yang keluar saat batuk atau bersin. Dan virus corona ini memberikan dampak sosial dan juga ekonomi.

Menurut (Soenyoto, 2017), animasi berasal dari kata Yunani yaitu kata *anima* yang berarti jiwa, hidup, nyawa, semangat. Animasi juga dapat didefinisikan sebagai proses perubahan bentuk properti objek yang ditampilkan dalam suatu pergerakan tansisi dalam suatu kurun waktu. Sedangkan menurut (Vaughan, 2011) animasi adalah perubahan visual sepanjang waktu dan memberikan kekuatan besar pada proyek multimedia atau halaman web.

Menurut (Zeembry, 2001), animasi adalah pembuatan gambar atau isi yang berbeda-beda pada setiap frame, kemudian dijalankan rangkain frame tersebut menjadi sebuah gerakan sehingga terlihat seperti sebuah film. Hal ini dilakukan menggunakan frame , atau gambar yang disusun secara berurutan, yang mensimulasikan gerak oleh setiap gambar. Model animasi 2D dibuat dan/atau diedit dikomputer menggunakan gambar bitmap 2D, atau dibuat menggunakan gambar bitmap 2D, atau dibuat dan diedit menggunakan gambar vektor 2D.

7. Metode Pengembangan Multimedia

Menurut (Binanto, 2010) Metode yang digunakan untuk pengembangan video animasi 2D tentang pencegahan virus corona di lingkungan polibatam menggunakan metode luther sutopo, terdapat enam tahapan yakni konsep (concept), perancangan (design), pengumpulan bahan (material collecting), pembuatan (assembly), tes (testing) dan distribusi (distribution).



Gambar 1. Metode Pengembangan Video Animasi 2D Tentang Bahaya Virus Corona di Lingkungan Polibatam

Pada tahap concept adalah tahap menentukan konsep dan ide untuk video animasi 2D lalu melakukan analisis kebutuhan untuk membuat animasi 2D, pada tahap design melakukan proses pembuatan storyboard dan juga proses sketsa karakter pada material collecting melakukan proses pengumpulan sound maupun asset yang akan digunakan untuk membuat animasi 2D. pada tahap assembly melakukan proses pembuatan animasi dan juga editing, pada tahap testing memerlukan validasi ahli tentang animasi yang telah selesai di produksi. Dan proses terakhir adalah proses distribution yaitu menayangkan video animasi 2D untuk mencegah penularan virus corona di lingkungan kampus Politeknik Negeri Batam.

8. Rencana Pelaksanaan

Tahap-tahap yang dilakukan pada proses pelaksanaan produksi video animasi 2D tentang pencegahan virus corona di lingkungan polibatam yaitu:

1. Pra Produksi

Pada tahap pra produksi adalah tahap brainstorming ide dan konsep untuk video animasi 2D, membuat script yang akan digunakan pada video animasi, membuat sketsa model karakter yang akan masuk kedalam video, dan membuat storyboard.

2. Produksi

Pada proses produksi yang akan dilakukan adalah menganimasikan karakter sesuai dengan script dan juga storyboard yang telah dibuat, serta membuat background serta aset yang akan dimasukkan ke dalam video animasi.

3. Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi setelah proses penganimasian sudah selesai pada tahap ini akan melakukan proses editing untuk menggabungkan scene animasi yang telah di hasilkan menggunakan Adobe Premiere serta memasukan sound effect, serta dubbing untuk karakter sehingga menghasilkan animasi 2D yang siap untuk dipublikasikan.

Rincian kegiatan untuk setiap tahap beserta waktu yang dibutuhkan untuk melakukan setiap tahapan :

Tabel 1. Rencana Pelaksanaan

Waktu	Deskripsi	Keterangan
Minggu 1	Menentukan judul animasi yang akan diproduksi	Selesai menentukan judul
Minggu 2	Menentukan konsep cerita dari animasi.	Selesai membuat konsep
Minggu 3	Membuat naskah animasi	Selesai menyelesaikan naskah
Minggu 4	Membuat naskah animasi	Selesai menyelesaikan naskah
Minggu 5	Membuat storyboard, karakter	Selesai menyelesaikan storyboard dan karakter
Minggu 6	Membuat storyboard, karakter	Selesai menyelesaikan storyboard dan karakter
Minggu 7	Membuat storyboard, karakter	Selesai menyelesaikan storyboard dan karakter
Minggu 8	Membuat storyboard, karakter	Selesai menyelesaikan storyboard dan karakter
Minggu 9	Proses pembuatan animasi	Selesai proses animasi
Minggu 10	Proses pembuatan animasi.	Selesai proses animasi
Minggu 11	Proses pembuatan animasi.	Selesai proses animasi
Minggu 12	Proses pembuatan animasi.	Selesai proses animasi
Minggu 13	Editing.	Menyelesaikan proses editing
Minggu 14	Editing.	Menyelesaikan proses editing
Minggu 15	Publish	Mempublish video animasi 2D

9. Daftar Pustaka

- Adityo Susilo, C. R. (2020). Coronavirus Disease 2019: Tinjauan Literatur Terkini. *Jurnal Penyakit Dalam Indonesia*, 45-67.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: ANDI Yogyakarta.
- Deni Rahman pratama, A. (2018). PEMBUATAN FILM ANIMASI . *PEMBUATAN FILM ANIMASI SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN LITERASI BAGI ANAK SEKOLAH DASAR*, 1-11.
- Melati Hutabarat, M. M. (2000). *24 Kreasi Kamar Remaja*. Jakarta: PT Niaga Swadaya.
- Ollie Johnston, Frank Thomas;. (1981). *The Illusion of Life Disney Animation*. United States: Abbeville Press.
- Sembiring, E. B. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA SOSIALISASI ETIKA KAMPUS DALAM BENTUK ANIMASI 2D. *Teknomatika*, VII(2), 13-25.
- Soenyoto, P. (2017). *Animasi 2D*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Vaughan, T. (2011). *Multimedia: Making It Work, Eighth Edition*. New York: McGraw-Hill.
- Zeembry. (2001). *12 Jurus Pamungkas Animasi Kartun Dengan Flash 8*. Jakarta: Elex Media Komputindo .