

PROJEK AKHIR

**FILM ANIMASI EDUKASI CORONAVIRUS
SEBAGAI SARANA SOSIALISASI MASYARAKAT**



Andita Puspita Rini

09010581721003

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2020**

LEMBAR PENGESAHAN
PROJEK AKHIR
FILM ANIMASI EDUKASI VIRUS CORONA SEBAGAI SARANA
SOSIALISASI MASYARAKAT

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
studi di Program Studi Manajemen Informatika Diploma III

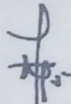
Oleh :

ANDITA PUSPITA RINI

09010581721003

Palembang, 27 Desember 2020

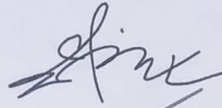
Pembimbing I,



Yoppy S. zaki, S.Si., M.T.

NIP. 197406062012101201

Pembimbing II,



Rizka Dhini Kurnia, M.SC.

NIP. 198605192009122006

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Manajemen Informatika,



Apriansyah Putra S.Kom, M.Kom

NIP. 197704082009121001

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji pada tanggal :

Hari : Senin

Tanggal : 14 Desember 2020

Tim Penguji :

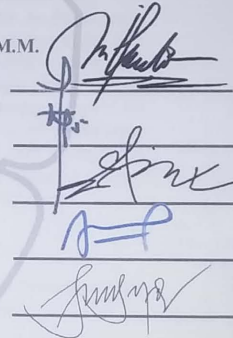
1. Ketua Sidang : Ir. Muhammad Ihsan Jambak, M.Sc., M.M.

2. Pembimbing I : Yopy Sazaki, S.Si., M.T

3. Pembimbing II : Rizka Dhini Kurnia, M.SC.

4. Penguji I : Al Farissi, S.Kom., M.Sc.

5. Penguji II : Rusdi Efendi, M.Kom.



Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Manajemen Informatika,



Apriansyah Putra, M.Kom.

NIP. 197704082009121001

MOTTO

“Sebaik-baik manusia adalah mereka yang bermanfaat bagi orang lain”.

(HR. Ahmad, ath-Thabrani, ad-Daruqutni *Shahihul Jami'* no:3289)

“Waktu bagaikan pedang, jika kamu tidak memanfaatkannya dan menggunakan untuk memotong, makai a akan memotongmu (menggilasmu)”.

(HR. Muslim)



ABSTRAK

FILM ANIMASI EDUKASI CORONAVIRUS SEBAGAI SARANA SOSIALISASI MASYARAKAT

Oleh

Andita Puspita Rini

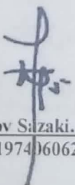
09010581721003

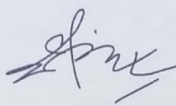
Film animasi ini bertujuan sosialisasi kepada masyarakat mengenai virus corona demi membuat masyarakat mengerti akan bahaya dan pencegahan dari virus corona. Animasi ini dikembangkan menggunakan teknik *frame by frame* yang dinilai sangat memudahkan dalam pembuatan animasi ini. Dilakukan mulai dari *storyboard*, penyusunan naskah, hingga proses *editing*. Dengan adanya film animasi ini dapat membantu mengerti masyarakat, didapat hasil survei membuktikan bahwa dari 19 responden didapat sebanyak 13 responden menyatakan 68,4% film animasi ini sangat mendetail dari penggambaran, *record audio* serta proses *rendering* sedangkan 6 responden menyatakan 31,6% film animasi ini kurang baik pada proses *recording audio*. Film ini bermanfaat terutama dikalangan pelajar ataupun mahasiswa yang kurang mengerti akan bahaya dari corona.

Kata kunci: animasi, corona, *frame by frame*

Pembimbing I,

Palembang, 14 Desember 2020
Pembimbing II,


Yonny Sizaki, S.Si., M.T
NIP.197406062012101201


Rizka Dhini Kurnia, M.SC.
NIP. 198605192009122006

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Manajemen Informatika,


Apriansyah Putra, M.Kom.
NIP. 197704082009121001

ABSTRACT

ANIMATED FILM EDUCATION CORONAVIRUS AS A MEANS OF SOCIALIZING SOCIETY

By

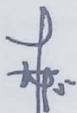
Andita Puspita Rini

09010581721003

This animated film aims to socialize to the public to reduce the coronavirus in order to make the public understand the dangers and prevention of coronavirus. This animation was developed using frame by frame techniques that are considered very easy in creating this animation. Done starting from storyboard, scripting, to editing process. With this animated film can help understand the community, the survey results proved that from 19 respondents obtained as many as 13 respondents stated that 68.4% of animated films are very detailed from the depiction, audio record and rendering process while 6 respondents stated that 31.6% of animated films are not good at the audio recording process. This film is useful especially among students or students who do not understand the dangers of the corona.

Keyword: animation, corona, *frame by frame*

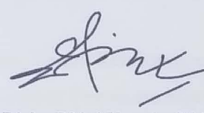
Pembimbing I,



Yoppy Sazaki, S.Si., M.T
NIP.197406062012101201

Palembang, 14 Desember 2020

Pembimbing II,



Rizka Dhini Kurnia, M.SC.
NIP. 198605192009122006

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Manajemen Informatika,



Apriansyah Putra, M.Kom.
NIP.197704082009121001

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarokatuh

Puji syukur kita panjatkan kepada kehadiran Allah SWT. yang telah memberikan rahmat dan karunia-nya sehingga penulis mampu membuat Proyek Akhir ini yang berjudul “Film Animasi Edukasi CoronaVirus Sebagai Sarana Sosialisasi masyarakat”. Shalawat dan salam juga penulis sampaikan kepada Nabi besar kita Muhammad SAW.

Dalam menyelesaikan Proyek Akhir ini penulis banyak mendapatkan masukan berupa ilmu, motivasi, bimbingan, yang sangat membantu penulis dalam penyelesaian Proyek Akhir ini. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan Kesempatan dan kesehatan bagi penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Proyek Akhir.
2. Kedua orang tua dan saudara-saudara penulis yang telah memberikan motivasi, moril maupun materil dan bahkan senantiasa selalu memberikan doa dan dukungan sepenuh hati.
3. Bapak Jaidan Jauhari, S Pd. M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya
4. Bapak Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom., Selaku Ketua program Studi Manajemen Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya
5. Bapak Yoppy Sazaki, S.Si., M.T selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan saran, arahan, kritikan dan motivasi dalam penulisan laporan Proyek Akhir sehingga penulis bisa menyelesaikan Proyek Akhir
6. Ibu Rizka Dhini Kurnia, M.SC. selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan dan motivasi dalam penulisan laporan Proyek Akhir
7. Kepada Teman-teman seperjuangan penulis yang telah memberikan semangat, dukungan bahkan motivasi kepada penulis

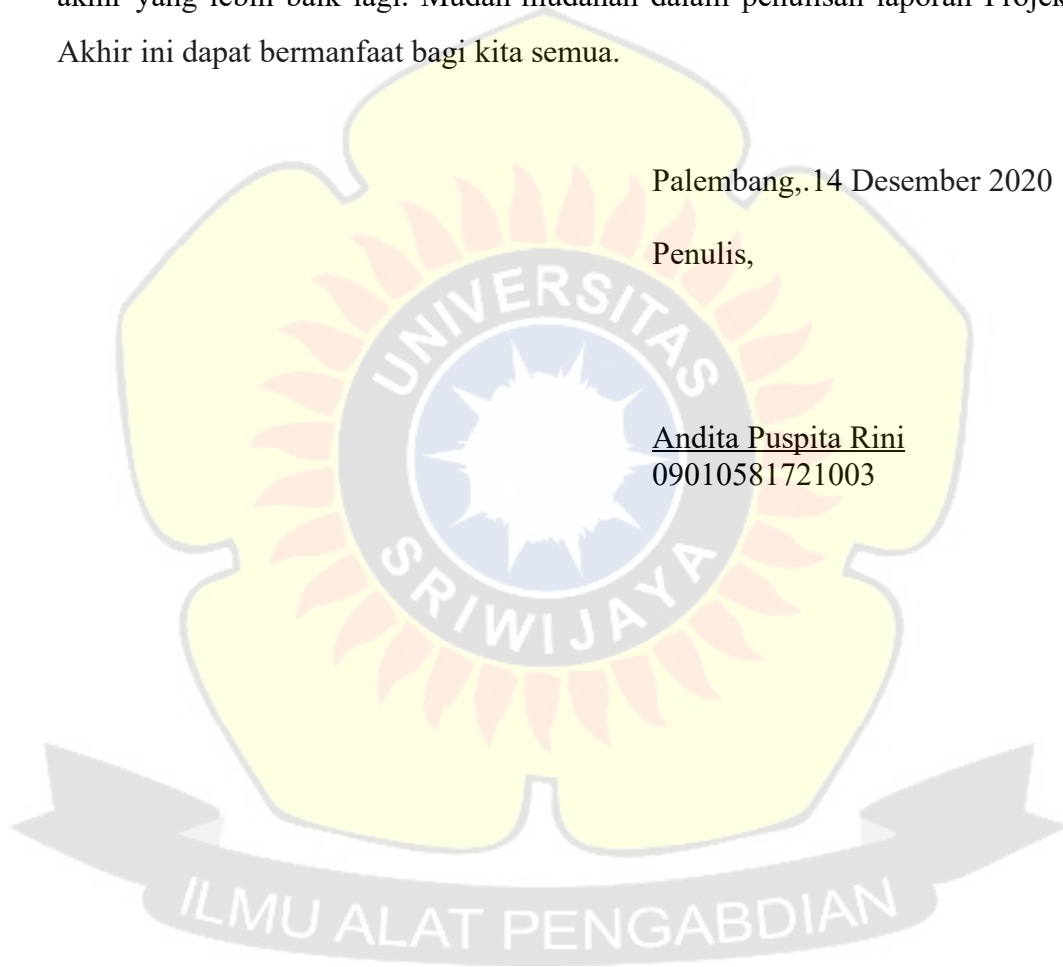
8. Semua pihak yang telah membantu dan memberikan masukan kepada penulis laporan Projek Akhir

Akhir kata penulis menyampaikan permohonan maaf bila ada perkataan baik yang sengaja ataupun tidak sengaja kurang berkenan di hati pembaca. Dan semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak baik penulis maupun pembaca. Dalam pembuatan laporan Projek Akhir ini penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang dapat membangun dalam penulisan laporan Projek akhir yang lebih baik lagi. Mudah-mudahan dalam penulisan laporan Projek Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Palembang,.14 Desember 2020

Penulis,

Andita Puspita Rini
09010581721003



DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Batasan Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.4.1 Tujuan	3
1.4.2 Manfaat	4
1.5 Metode Penelitian	4
1.5.1 Waktu dan Lokasi Penelitian.....	4
1.5.2 Alat dan Bahan Penelitian.....	4
1.5.3 Jenis Data.....	5
1.5.3.1 Data Sekunder.....	5
1.5.3.2 Persiapan.....	6
1.5.3.3 Pembuatan Video	6
BAB II DASAR TEORI.....	8
2.1 Hasil Penelitian Terdahulu.....	8
2.2 Virus Corona	9
2.3 Video.....	10
2.4 Edukasi.....	11
2.5 Film.....	11
2.6 Multimedia	12
2.7 Animasi	12
2.7.1 Jenis-Jenis Animasi	13
2.8 Film Animasi.....	14
2.9 Storyboard.....	14

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN	15
3.1 Tahap Pengerjaan.....	15
3.2 Perancangan.....	16
3.3 Metode Pembuatan Video	16
3.4 Tahap Pengembangan	16
3.4.1 Pra Produksi	16
3.5 Jenis Animasi Yang Digunakan	38
3.5.1 <i>Frame by Frame</i>	38
3.6 Produksi	39
3.6.1 Tahap Pertama.....	39
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN.....	44
4.1 Visual dan Huruf	44
4.2 Warna.....	45
4.3 Editing	46
4.4 Sound	53
4.5 Rendering	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	55
5.1 Kesimpulan	55
5.2 Saran	56
DAFTAR PUSTAKA.....	57
LAMPIRAN	60

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Flowchart Pengerjaan Film	15
Gambar 3.2 Arial Font	17
Gambar 3.3 Menu utama Adobe Audition	30
Gambar 3.4 Multitrack session dan recording audio Adobe Audition	30
Gambar 3.5 Session audio record dan Waveform Adobe Audition	31
Gambar 3.6 Tampilan awal Adobe Illustrator	32
Gambar 3.7 Skala ukuran pada Adobe Illustrator	32
Gambar 3.8 New Project Adobe Illustrator	33
Gambar 3.9 Basic Tool dan Adv. Tool	34
Gambar 3.10 Proses export Adobe Illustrator	34
Gambar 3.11. Tampilan awal Adobe Premiere Pro	35
Gambar 3.12 Menu utama saat memulai proyek baru	36
Gambar 3.13 Tools Adobe Premiere Pro	36
Gambar 3.14 Source Windows Adobe Premiere Pro	37
Gambar 3.15 Timeline Windows Adobe Premiere Pro	38
Gambar 3.16 Effect Menu pada Adobe Premiere Pro	38
Gambar 3.17 Pembuatan Corona pada Adobe Illustrator	40
Gambar 3.18 Proses pembuatan peta dunia pada Adobe Illustrator	41
Gambar 3.19 Proses pembuatan benda-benda Adobe Illustrator	41
Gambar 3.20 Proses pembuatan gambar organ-organ vital	42
Gambar 4.1 Arial font	44
Gambar 4.2 Warna-warna yang digunakan dalam proses animasi	45
Gambar 4.3 Proses pembuatan opening dan ending pada animasi	47
Gambar 4.4 New solid layer berwarna hitam	47
Gambar 4.5 Proses pembuatan text layer font Arial Narrow	48
Gambar 4.6 Proses pembuatan animasi coronavirus	49
Gambar 4.7 Penggabungan dua layer peta dunia dan animasi corona	50
Gambar 4.8 Penggabungan text layer dan shape layer	51
Gambar 4.9 Position tool pesawat terbang	51
Gambar 4.10 Proses pembuatan line grafik pada black solid layer	52

Gambar 4.11 Wavefrom dan Multitrack Adobe Audition	53
Gambar 4.12 Original file .avi menjadi .mp4.....	54
Gambar 4.13 Record format audio .mp3.....	54



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Storyboard Animasi Coronavirus.....	18
Tabel 3.2 Naskah Animasi Coronavirus	27



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Hasil Plagiasi Laporan	61
Lampiran 2. Surat Keterangan Pembimbing TA.....	62
Lampiran 3. Surat Izin Pengambilan Data dari Kasbang.....	63
Lampiran 4. Surat Balasan dari Dinas Kesehatan Palembang	64
Lampiran 5. Kartu Konsultasi Pembimbing 1.....	65
Lampiran 6. Kartu Konsultasi Pembimbing 2.....	66
Lampiran 7. Form Penguji 1.....	67
Lampiran 8. Form Penguji 2.....	68
Lampiran 9. Form Pembimbing 1.....	69
Lampiran 10. Form Pembimbing 2.....	70
Lampiran 11. Hasil Survei Animasi	71



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film animasi merupakan tontonan yang disukai oleh anak-anak. Dari penayangan film animasi adapun manfaat yang diperoleh untuk anak yaitu imajinasi yang dibutuhkan dan baik untuk perkembangan anak. Namun tidak hanya sisi positif yang bisa diambil oleh anak, melainkan sisi negatifnya juga ikut terekam oleh anak, misalnya perilaku buruk yang ada pada karakter film kartun atau imajinasi yang dilihatnya seperti kebohongan, kenakalan, dan perilaku tidak terpuji lainnya sehingga memberikan nilai edukasi yang tidak baik terhadap perkembangan anak (Chabib Syafrudin, Wahyu Pujiyono, Soepomo 2013), (Surbakti, 2008).

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.

Animasi sebenarnya adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah *frame*. Satu *frame* terdiri dari satu gambar jika susunan gambar tersebut ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak. Satuan yang dipakai adalah *frame per second* (fps). Misalkan animasi diset 25 fps berarti animasi tersebut terdiri dari 25 gambar dalam satu detik. Semakin besar nilai fps, maka akan dapat terbentuk animasi yang terkesan halus. (Munir 2012). Selain itu animasi bisa diartikan sebagai gambar yang membuat objek yang seolah – olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna atau special effect.

Sedangkan menurut (Firmansyah & Kurniawan 2013) Animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, meng-gerakan benda mati. Suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup. Animasi bisa diartikan gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh sekumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Maka animasi yang baik adalah yang dapat mendukung anak-anak

untuk membentuk gambaran mental tentang proses yang terjadi dan membutuhkan usaha belajar.

Coronavirus (CoV) adalah keluarga besar dari virus *Coronaviridae* yang menyebabkan penyakit mulai dari gejala ringan sampai berat. Ada setidaknya jenis *coronavirus* yang diketahui menyebabkan penyakit yang dapat menimbulkan gejala berat seperti *Middle East Respiratory Syndrome* (MERS-CoV) dan *Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS-CoV). *Novel coronavirus* (SARS-2) adalah virus jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia. Virus corona bersifat *zoonosis* yang ditularkan antara hewan dan manusia. Penelitian menyebutkan bahwa SARS-CoV ditransmisikan dari kucing luwak (*civet cats*) ke manusia dan MERS-CoV dari unta ke manusia (Isbaniah, Fathiyah Kementerian Kesehatan Republik Indonesia 2020). Beberapa *coronavirus* yang dikenal beredar pada hewan saat ini telah terbukti menginfeksi manusia.

Saat ini banyak permasalahan mengenai penyakit yang muncul di kehidupan masyarakat dan salah satunya mengenai kebersihan yang mengakibatkan masyarakat kurang mengetahui akan penyakit, terutama pada penyakit sistem pernapasan seperti influenza, pneumonia, ebola, zika, dan lainnya yang disebabkan oleh virus.

Pada virus corona yang beredar pada tanggal 12 Desember 2019 lebih tepatnya di negara China kota Wuhan, banyak masyarakat yang belum mengetahui bahaya dari virus corona, salah satunya di negara Indonesia, banyak masyarakat Indonesia terutama pada masyarakat ekonomi lemah yang belum memahami bahaya dari virus corona (SARS-CoV-2).

Dengan adanya penelitian terdahulu ini penulis menyimpulkan bahwa dari sebagian besar pembuatan animasi 2D terbilang masih menggunakan *software* yang versi lama. menggunakan teknik *frame by frame* yang sangat mudah dibandingkan teknik *twenning* dan teknik *2D hybrid animation*. memiliki feature membatasi yang membuat hasil dari video tersebut pun terlihat sederhana dengan begitu penulis membuat film animasi 2D ini dengan menggunakan *software* versi terbaru dengan *feature* yang lengkap.

Dengan dibuatnya film animasi edukasi ini bertujuan sebagai media alternatif dan menjadikan media pembelajaran ataupun media sosialisasi kepada seluruh

masyarakat Indonesia terutama pada masyarakat ekonomi lemah atau kurang mampu dan anak-anak lebih mengerti mengenai bahaya dari virus corona. Oleh karena itu penulis membuat animasi ini menjadi media sosialisasi untuk masyarakat agar dengan mudah di pahami. Dengan ini penulis membuat Proyek Akhir yang berjudul “**FILM ANIMASI EDUKASI CORONAVIRUS SEBAGAI SARANA SOSIALISASI MASYARAKAT**”.

1.2 Batasan Masalah

Batasan masalah pada proyek akhir ini adalah:

1. Pembuatan film animasi ini dibuat menggunakan software Adobe *Creative Cloud* versi 2019.
2. Durasi dalam pembuatan film animasi edukasi ini selama 4 menit.
3. Format file yang digunakan dalam animasi ini adalah AVI dan MP4.
4. *Frame ratio* animasi ini menggunakan perbandingan 16:9 dengan resolusi 1920 x 1080 (1080p).
5. Animasi ini hanya dishare melalui link website youtube.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana kelayakan animasi sosialisasi Teknik *Frame by Frame* berbasis Adobe *After Effect*?
- 2) Bagaimana mengembangkan animasi sosialisasi Teknik *Frame by Frame* berbasis Adobe *After Effect*?
- 3) Bagaimana cara mengolah animasi untuk pengerjaan video sehingga dapat menyampaikan informasi yang baik, menarik serta komunikatif?

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat film Animasi yang dapat menjadi informasi alternatif yang mudah di pahami tentang virus corona, bahayanya ataupun dampak bagi kesehatan masyarakat Indonesia.

1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah film animasi sebagai media sosialisasi dan media pembelajaran mengenai virus corona agar masyarakat Indonesia dapat memahami apa itu virus, penyakit dan bahayanya.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Waktu dan Lokasi Penelitian

Adapun lokasi penelitian ini dilakukan di Jl. Srijaya Negara Bukit Besar, Kec. Ilir Barat I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30128 di Lab Multimedia dan Animasi Fakultas Ilmu Komputer.

1.5.2 Alat dan Bahan Penelitian

Dalam pembuatan film pendek animasi edukasi ini alat dan bahan yang digunakan meliputi *hardware* dan *software*.

1) Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras (*Hardware*) adalah seluruh komponen peralatan yang membentuk suatu sistem dan peralatan lainnya yang memungkinkan komputer dapat melaksanakan tugasnya secara fisik dan dapat terlihat secara jelas dan nyata. Bagian – bagian pokok perangkat keras meliputi masukan (*Input*), CPU (*Central Processing Unit*), tempat penyimpanan (*Secondary Memory*), dan keluaran (*Output*).

Adapun perangkat keras yang penulis usulkan adalah komputer yang mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

- a) *Processor* : Intel Core i3-8145U (Cache 4M, 2.30 Ghz)
- b) *Memory Size* : 8 GB DDR4 + 16 GB Intel Optane M.2
- c) *Storage* : 512 GB SSD NVMe m.2
- d) *Graphic Card* : Nvidia MX230 2GB GDDR5

2) Perangkat lunak (*Software*)

Perangkat lunak (*Software*) adalah komponen data processing yang berupa program-program dan teknik – teknik lainnya untuk mengontrol sistem komputer.

Aplikasi ini dibuat menggunakan perangkat lunak utama dan perangkat lunak pendukung, perangkat lunak yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a) *Adobe After Effect Creative Cloud 2019*, merupakan perangkat lunak (*software*) yang berguna untuk tahap pasca-produksi video. *After Effect* sangat baik untuk menambahkan efek, mengedit efek-efek pada video dan lainnya.
- b) *Adobe Audition Creative Cloud 2019*, merupakan perangkat lunak (*software*) pengeditan audio yang biasa digunakan oleh editor profesional yang mahir. Perangkat lunak (*software*) ini memiliki toolset komprehensif yang mencakup multitrack, waveform, serta tampilan spektral audio untuk membuat, mencampur, mengedit dan memulihkan konten audio. Perangkat lunak ini menurut penulis dirancang untuk mempercepat alur kerja produksi video dengan memberikan campuran yang dipoles dengan suara murni.
- c) *Adobe Illustrator Creative Cloud 2019*, merupakan perangkat lunak (*software*) pengeditan gambar ilusi termasuk itu sebuah film animasi, poster, website ataupun gambar ilusi untuk media sosial yang dapat diatur dari skala gambar terkecil 426 x 240, 640 x 360, 854 x 480, HD (1280 x 720), Full HD (1920 x 1080), 2K (2560 x 1440), 4K (3840 x 2160), dan ukuran terbesar adalah 8K (7680 x 4320).
- d) *Adobe Premiere Pro Creative Cloud 2019*, merupakan perangkat lunak (*software*) pengeditan video termasuk itu sebuah film, TV, klip video maupun animasi untuk website atau media sosial. Perangkat lunak ini biasa digunakan oleh Profesional video yang mahir dikarenakan perangkat lunak (*software*) ini simpel saat digunakan.

1.5.3 Jenis Data

1.5.3.1 Data Sekunder

Data Sekunder merupakan data yang sudah tercatat dalam buku ataupun suatu laporan namun dapat juga merupakan Hasil dari hasil laboratorium untuk melengkapi data primer. Menurut (Kuncoro. n.d.) Data sekunder merupakan data yang telah dikumpulkan oleh lembaga pengumpul data dan dipublikasikan kepada masyarakat pengguna data. Data sekunder adalah data yang diperoleh atau

dikumpulkan oleh orang yang melakukan penelitian dari sumber-sumber yang telah ada (M. Iqbal Hasan 2002). Data ini digunakan untuk mendukung informasi primer yang telah diperoleh yaitu dari bahan pustaka, literatur, penelitian terdahulu, buku, dan lain sebagainya.

1.5.3.2 Persiapan

a. Studi Pustaka

Mencari data yang berhubungan dengan corona, data juga bisa berupa foto atau gambaran. Menurut (Martono 2011) studi pustaka dilakukan untuk memperkaya pengetahuan mengenai berbagai konsep yang akan digunakan sebagai pedoman dalam proses penelitian. Peneliti juga menggunakan studi pustaka dalam teknik pengumpulan data. Studi pustaka dalam teknik pengumpulan data ini merupakan jenis data sekunder yang digunakan untuk membantu proses penelitian, yaitu dengan mengumpulkan informasi yang terdapat dalam artikel surat kabar, buku-buku, maupun karya ilmiah pada penelitian sebelumnya. Tujuan dari studi pustaka ini adalah untuk mencari fakta dan mengetahui konsep metode yang digunakan.

b. Internet

Pencarian sumber-sumber data yang berhubungan dengan corona berupa video, website pendukung, berita, dan artikel-artikel serta gambaran sehingga terkumpul semua pembahasan permasalahan ini.

1.5.3.3 Pembuatan Video

a. Konsep Umum

Pada proses ini yang dilakukan adalah mempersiapkan apa saja yang dibutuhkan yang sudah direncanakan seperti menentukan tema, lalu dikembangkan menjadi naskah, di lanjutkan ke tahap pembuatan *storyboard*, hingga ke tahap animasi sampai selesai.

b. Pembuatan *Storyboard*

Pada tahapan ini melakukan pembuatan *Storyboard* dengan melihat hasil analisis data yang telah dilakukan melalui observasi, Studi pustaka dan internet,

maka disimpulkan dalam penjelasan dan gambar sebelum membuat video animasi edukasi mengenai virus corona.

c. Analisis Kebutuhan

Pada tahapan selanjutnya yang dibutuhkan dalam membuat video meliputi laptop, memori penyimpanan data, *software* yang digunakan seperti Adobe *Illustrator* berguna untuk pembuatan karakter, Adobe *After Effect* CC 2019 berguna untuk menggerakan animasi, Adobe *Premier Pro* CC 2019 berguna untuk penggabungan dan pengetidan dan Adobe *Audition* 2019 berguna untuk pengeditan serta pengisian backsound dan audio agar lebih menarik.

d. Pembuatan Video

Semua karakter yang telah dibuat menggunakan *software* Adobe *Illustrator* CC 2019, selanjutnya digerakan menjadi animasi dan pemberian efek yang lebih menarik dengan menggunakan Adobe *After Effect* CC 2019, animasi yang telah digerakan dan di edit akhirnya diselesaikan, lalu di selesaikan dengan menggabungkan menjadi sebuah video yang tersusun sesuai dengan alur cerita yang telah dibuat sebelumnya di Storyboard dengan menggunakan Adobe *Premier Pro* CC 2019. Pada tahapan selanjutnya juga dilakukan penambahan backsound dan audio menggunakan Adobe *Audition* CC 2019 agar dihasilkan video lebih bagus dan menarik.

e. Pengujian (Testing)

Pada tahap terakhir yang dilakukan adalah menyelesaikan tahap pembuatan video, kemudian video di lihat apakah masih ada kesalahan dalam pembuatan video yang masih kurang sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

Anggara, Hendra, A A Gde Bagus. 2020. “Proses Pembuatan Film Animasi 2D ‘
Pedanda Baka .’” 8(1): 10–19.

Chabib Syafrudin, Wahyu Pujiyono, Soepomo, Prof. 2013. “PEMBUATAN
FILM ANIMASI PENDEK ‘ DAHSYATNYA SEDEKAH ’ BERBASIS
MULTIMEDIA MENGGUNAKAN TEKNIK 2D HYBRID ANIMATION
DENGAN PEMANFAATAN GRAPHIC.” 1: 387–98.

Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani
Sejahtera.

Febriyanto Saputro, Sofyan Amir Fatah. 2012. “Perancangan Karakter Dan
Animasi Bertarung Pada Film Animasi 3D ‘Khamp.’” *Data Manajemen dan
Teknologi Informasi (DASI)* 13(2): 15.

Firmansyah & Kurniawan. 2013. “PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D
MENGGUNAKAN METODE FRAME BY FRAME BERJUDUL ‘
KANCIL DAN SIPUT ’ Pendahuluan Landasan Teori Analisis.” 14(04): 10–
13.

Hasanah & Nulhakim. 2015. “Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi
Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis.” *Jurnal Penelitian dan
Pembelajaran IPA* 1(1): 91.

Isbaniah, Fathiyah Kementerian Kesehatan Republik Indonesi, 2020. 2020.
“Pedoman Kesiapsiagaan Menghadapi Infeksi Novel Coronavirus (2019-

Ncov) 0.” : 0–74.

Lau, Muhammad Ismet, Afdhol Dzikri, and Sandi 2016 Prasetyaningsih. 2016.

“Implementasi Teknik Rigging Pada Film Animasi 2 Dimensi Gadis Sapu Lidi.” *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer* 7(2): 427–38.

Lupita & Oktarina. 2018. “Laporan Tugas Akhir Pembuatan Film Animasi 2 Dimensi ‘ Pertempuran 5 Hari 5 Malam Di Palembang ’ Laporan Tugas Akhir Pembuatan Film Animasi 2 Dimensi ‘ Pertempuran 5 Hari 5 Malam Di Palembang .”

M. Iqbal Hasan. 2002. *Pokok-Pokok Materi Metodologi Penelitian Dan Aplikasinya*. Cet 1. Bogor: Ghalia Indonesia.

maria Pramaggiore, Tom wallis, 2008. 1387. *Film a Critical Introduc Tion Second Edition*.

Martono, N. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Mudrajad kuncoro. 2009. *Metode Riset Untuk Bisnis & Ekonomi*. Edisi 3. jakarta: Erlangga.

Munir. 2012. *Multimedia : Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Alfabeta CV, 2012.

Paez, Jew 1988. *Professional Storyboarding*.

Purnasiwi & Kurniawan. 2013. “DENGAN TEKNIK MASKING Pendahuluan Landasan Teori.” 14(04): 54–57.

Putra & Purwanto. 2015. “Pembuatan Film Animasi 2D Yang Berjudul Empat Monster Pada Komunitas Multimedia Amikom Surakarta.” *It Cida* 1(1): 23–31.

Riedel S, Morse S, Mietzner T, Miller S. Jawetz, Melnick, & Adelberg’s. 2018. Principles and Practice of Pediatric Infectious Diseases *Medical Microbiology*.

Rusman. 2012. *Belajar Dan Pembelajaran Perbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.

S Notoatmodjo. 2003. *Pendidikan Dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.

