



## PENGEMBANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT 'GUNAKAN SELALU MASKER' MENGUNAKAN ANIMASI 2D

Suyatmi<sup>1</sup>, Mei Maemunah<sup>2</sup>, Shalsha Jihan Fahira<sup>3</sup>, Dwi Cahyo Nugroho<sup>4</sup>, Yudha Wahyu Alviansyah<sup>5</sup>,  
Sri Ngudi Wahyuni<sup>6</sup>, Rahma Widyawati<sup>7</sup>

<sup>1,7</sup>Program Studi Kewirausahaan, Fakultas Ekonomi Sosial, Universitas Amikom Yogyakarta,

<sup>2</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta,

<sup>3,4</sup>Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta,

<sup>3,6</sup>Program Studi Manajemen, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

[Mbak\\_ami@amikom.ac.id](mailto:Mbak_ami@amikom.ac.id), [mei.m@amikom.ac.id](mailto:mei.m@amikom.ac.id), [shalsha.16@students.amikom.ac.id](mailto:shalsha.16@students.amikom.ac.id),  
[dwi.4102@students.amikom.ac.id](mailto:dwi.4102@students.amikom.ac.id), [yudha.alviansyah@students.amikom.ac.id](mailto:yudha.alviansyah@students.amikom.ac.id), [yuni@amikom.ac.id](mailto:yuni@amikom.ac.id),  
[rahma@amikom.ac.id](mailto:rahma@amikom.ac.id)

Jl. Ringroad Utara, Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta

### Keywords:

Covid-19 Pandemic,  
mask, Animation,  
2D

### Abstract

*This public service advertisement aims to educate the public about the importance of using masks at this time. In the current situation of the COVID-19 pandemic, health protocol is one of an essential role in suppressing the number of positive cases. The development of this animated video will be one of the educational tools for the public to help prevent the transmission of COVID-19 in Indonesia. The development of this animated video is carried out in stages using several tools, including Adobe Photoshop, Adobe After Effects, Adobe Illustrator, and Adobe Premiere. Video testing uses beta testing with a survey tool in the form of a questionnaire distributed to the entire audience, the general public. Data analysis used descriptive analysis using SPSS. The test results state that this video is excellent and feasible to use. The video is the eligibility test results of 117 respondents, and 47% stated that this video is perfect and fulfills the principles of advertisement. While 44.5% said it was perfect, it deserved to be socialized to the public.*

### Kata Kunci:

Pandemi Covid-1, pakai  
masker, animasi, 2D

### Abstrak

Iklan layanan masyarakat ini bertujuan mengedukasi masyarakat akan pentingnya penggunaan masker saat ini. Situasi pandemi COVID-19 seperti sekarang ini, protocol kesehatan sangat berperan dalam menekan jumlah kasus positif. Pengembangan video animasi ini akan menjadi salah satu alat edukasi kepada masyarakat untuk turut mencegah penularan penyakit COVID-19 di Indonesia. Pengembangan video animasi ini dilakukan secara bertahap dengan menggunakan beberapa tools antara lain Adobe Photosop Adobe After Effects, Adobe Illustrator, dan Adobe Premiere. Pengujian video menggunakan beta testing dengan alat survey berupa kuesioner yang dibagikan kepada seluruh audience dalam hal ini adalah masyarakat umum. Analisis data menggunakan analisis deskriptif, dengan menggunakan SPSS. Hasil uji menyatakan bahwa video ini baik dan layak digunakan. Hal ini berdasarkan hasil uji kelayakan video iklan terhadap 117 responden dan adalah 47% menyatakan bahwa video ini sangat baik dan memenuhi asas sebagai iklan. Sedangkan 44,5% menyatakan sangat baik sehingga layak untuk disosialisasi kepada masyarakat.

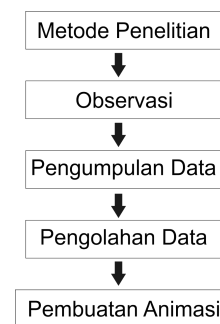
## Pendahuluan

Pada saat ini, dunia sedang dilanda bencana non alam dengan adanya pandemi Virus Corona atau Covid-19. Pandemi yang disebabkan virus SARSCOV ini sangat merugikan manusia di seluruh dunia dan menelan banyak korban jiwa. Virus Corona dapat berkembang dalam waktu yang sangat singkat. Itulah mengapa penyebarannya dari satu negara ke negara lain sangat cepat. Guna mengedukasi masyarakat tentang pentingnya menjaga protocol kesehatan, perlu dibangun video animasi. Video merupakan salah satu cara paling efektif untuk mengedukasi masyarakat pada segala usia, dengan tampilan yang menarik. Kepemilikan gadget dimasyakat sudah sedemikian tinggi sehingga dimungkinkan mudah dalam mengakses video animasi ini dimana saja dan kapan saja.

Dalam pembuatan video animasi ini tentunya dengan menggunakan berbagai perangkat untuk membantu proses produksi. Seperti halnya menggunakan software Adobe After Effects, Adobe Illustrator, dan Adobe Premiere. Perangkat ini berfungsi untuk membantu dalam mengedit dan memproduksi video. Semua aplikasi ini harus diinstal pada perangkat mobile atau PC. Dengan bantuan dari aplikasi tersebut akan membuat video animasi menjadi lebih menarik. Apabila video animasi menarik, nantinya akan lebih banyak orang yang menonton video animasi ini. Lebih banyak orang yang menyaksikan, lebih banyak juga masyarakat yang lebih menyadari pentingnya penggunaan masker. Nantinya, video ini akan di unggah di media sosial dan diharapkan akan bermanfaat bagi orang banyak. Adapun mekanime penulisan akan terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu bagian II akan membahas metode penelitian, bagian III akan membahas analisis dan bagian IV akan membahas kesimpulan.

## Metode

Gambar 1. Adalah langkah-langkah penelitian yang dilaksanakan.



Gambar 1. Langkah-langkah penelitian

### A. Observasi

Melakukan observasi dan mempelajari dahulu tentang kasus dan animasi yang akan dibuat. Mencari refrensi video animasi.

### B. Pengumpulan data

Data dikumpulkan dari beberapa sumber media sosial maupaun web.

### C. Pengolahan data

Sebelum dilakukan proses pembuatan animasi, data yang sudah dikumpulkan akan diolah terlebih dahulu.

### D. Pembuatan animasi

Setelah melakukan observasi dan pengumpulan data serta pengolahan data, maka animasi akan dibuat.

## Analisis dan pembahasan

Adapun hasil analisis pengembangan iklan layanan masyarakat gunakan selalu masker terbagi atas beberapa tahap analisis, antara lain:

### a. Tahap Pra Produksi

Sebuah tahapan dimana kita mempersiapkan hal-hal yang akan diproduksi setelahnya.

- Tema

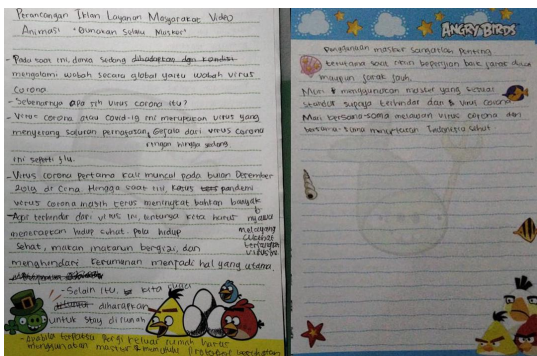
Penentuan tema adalah hal yang paling penting, agar bisa tahu tentang apa nantinya video animasi akan dibuat. Penulis mengambil tema tentang covid19 yang tertera pada Gambar 2.



Gambar 2. Covid19

• Sinopsis

Sinopsis berisi tentang gambaran atau alur cerita yang akan dibuat dalam animasi. Contoh synopsis ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Sinopsis

• V



alat warna yang digunakan adalah palet warna-warna pastel agar terlihat menarik dan warna tidak terlalu kontras. Adapun warna-warna palet ditunjukkan pada Gambar 4.

Gambar 4. Palet Warna

• Storyboard

Gambar 5 menjelaskan tentang storyboard atau rancangan visual, scenario dan deskripsi alur cerita.

No.	Visual	Keterangan	Durasi
1.		Sfx : Backsound Cam : Zoom Out	00:00 - 00:06
2.		Saat ini, dunia masih memerangi wabah global yaitu virus covid-19 atau yang disebut juga virus corona. Apa itu virus corona? Virus corona merupakan virus yang menyerang saluran pernafasan. Beberapa orang yang terkena virus ini bisa bergejala berat, sedang, hingga ringan atau yang bisa disebut orang tanpa gejala. Cam : Zoom In	00:07 - 00:30
3.		Virus ini menyebar melalui droplet dari batuk atau bersin orang yang terinfeksi lalu masuk ke saluran pernafasan dan bergerak terus menuju sasaran utamanya, yaitu paru-paru. Cam : Pan Right - Zoom In	00:31 - 00:44
4.		Virus corona pertama kali muncul pada bulan Desember 2019, banyak orang mengidap virus ini muncul dari daerah Wuhan, China. Hingga saat ini seluruh dunia merasakan dampak dari virus tersebut. Cam : Zoom Out - Zoom In	00:45 - 01:00
5.		Menurut data per tanggal 2 Maret 2021 ada 134 juta orang positif covid 19, 116 juta orang sembuh, dan 36318 orang meninggal dunia. Cam : Zoom In	01:01 - 01:17

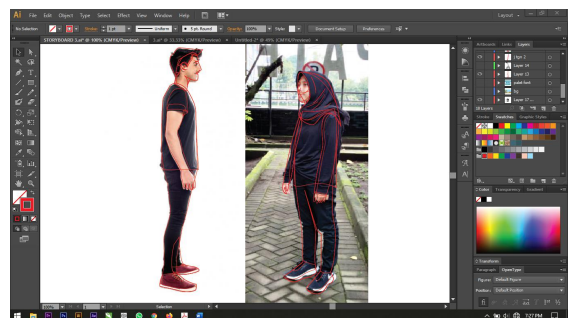
Gambar 5. Storyboard

b. Tahap Produksi

Tahap ini adalah tahap pengolahan hasil dari tahap sebelumnya. Antara lain:

• Karakter

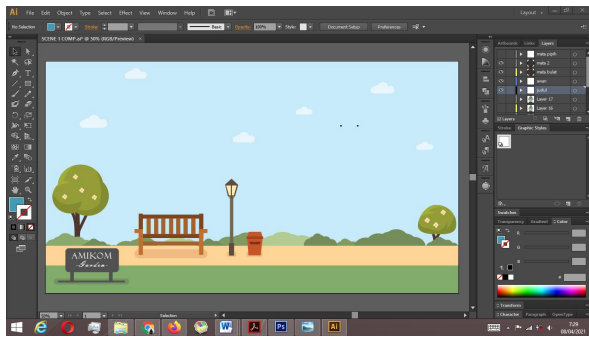
Peran penting terdapat pada sebuah tokoh/karakter dalam penyampaian informasi. Maka nantinya akan ada beberapa tokoh yang dimasukkan dalam animasi. Gambar 6 menunjukkan proses pembuatan karakter.



Gambar 6. Karakter

• Background

Adanya background juga berpengaruh dalam keselarasan adegan yang ingin kita sampaikan. Gambar 7 adalah contoh background yang digunakan pada iklan layanan ini.



Gambar 7. Background

c. Tahap Pasca Produksi

Pada tahap ini akan dilakukan editing, dubbing dan lain sebagainya.

- *Dubbing*

Tujuan dari dubbing ini adalah untuk menyesuaikan percakapan antar karakter supaya dapat dimengerti dengan baik oleh masyarakat yang menyaksikan video.

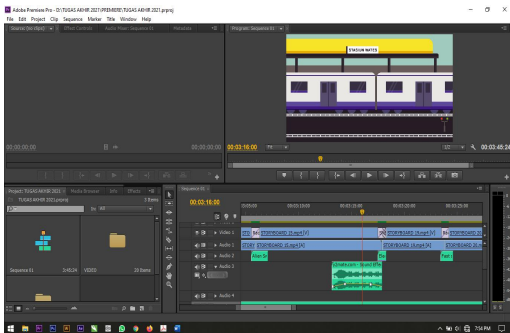


Gambar 8. Dubbing

Gambar 8 adalah proses dubbing iklan.

- *Editing*

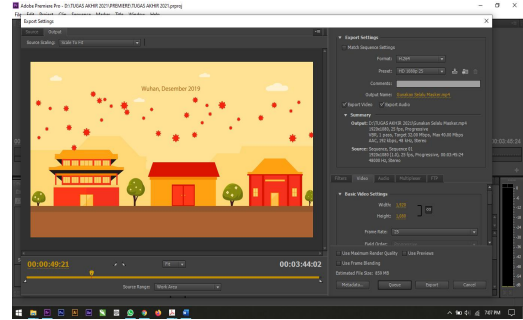
Dalam proses editing hasil akhir yang diharapkan adalah menghasilkan video yang bagus dan juga menarik.



Gambar 9. Editing

*Rendering*

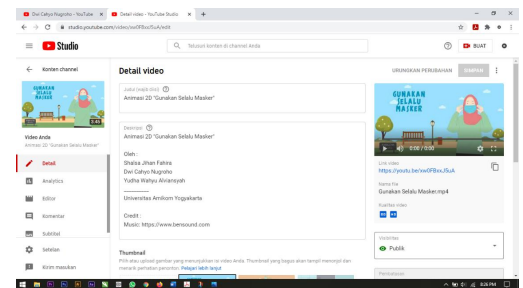
Rendering merupakan tahap akhir dari seluruh proses pembuatan video. Data yang berisi berkas seperti gambar, background, karakter, musik kemudian melewati proses rendering. Untuk menjadi sebuah video yang utuh dan dapat ditampilkan dengan format MP4.



Gambar 10. Rendering

- *Upload*

Upload merupakan tahap untuk menyebarluaskan video yang telah dibangun, agar khalayak bisa mengakses dengan mudah. Gambar 11 adalah proses upload iklan ke youtube.



Gambar 11. Upload

d. Uji Kelayakan

Uji kelayakan dalam video animasi “Gunakan Selalu Masker” menggunakan metode kuesioner yang telah diisi oleh 117 responden. Aspek penilaian terdiri dari, pewarnaan, audio, grafis, typografi, kelayakan video saat ditonton, dan isi yang terkandung dalam video tersebut tertera pada Tabel 1

Tabel 1. Tabel hasil pengujian kelayakan video

No	Pertanyaan	Persentase			
		1	2	3	4
1	Apakah video	-	3,4%	50,4%	46,2%

	iklan ini menarik dari sisi segi gambar atau grafis?					
2	Apakah iklan ini menarik dari sisi segi warna?	video	-	6,8%	51,3%	41,9%
3	Apakah iklan ini menarik dari sisi segi teks ?	video	-	10,3%	53,8%	35,9%
4	Apakah iklan ini menarik dari sisi segi audio?	video	1,1%	16,2%	47%	35,9%
5	Apakah iklan ini menarik dari sisi segi animasi?	video	0,8%	6%	47%	46,2%
6	Apakah iklan ini nyaman dilihat?	video	1,3%	3%	44,4%	51,3%
7	Apakah iklan ini informasinya mudah tersampaikan dengan baik?	video	1%	3,3%	39,3%	56,4%
8	Apakah iklan ini mampu mengajak masyarakat untuk menjaga proses dan lebih waspada terhadap penularan COVID-19?	video	1,6%	12%	46,2%	40,2%
9	Apakah informasi pada video iklan ini sudah lengkap?	informasi	-	14,5%	50,4%	35%
10	Apakah penyampaian informasi berbentuk animasi mudah dipahami?	animasi	1%	2,4%	2,4%	56,4%

Tabel 1 diatas menyatakan hasil uji dari 10 pertanyaan yang dijawab oleh 117 responden yang melihat video iklan ini.

**e. Hasil Uji/Kuesioner**

Berdasar pada hasil kuesioner dari 117 responden. Maka dapat diketahui rata-rata penilaian tentang video animasi "Gunakan Selalu Masker" bisa dikatakan "baik" oleh para responden. Dan hasil uji ditunjukkan pad Tabel. 1.

Tabel 2. Hasil Uji

Pertanyaan	Kurang Baik	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik
P. 1	0%	3.4%	50.4%	46.2%
P. 2	0%	6.8%	51.3%	41.9%
P. 3	0%	10.3%	53.8%	35.9%
P. 4	0.9%	16.2%	47%	35.9%
P. 5	0.9%	6%	47%	46.2%
P. 6	0.9%	3.4%	44.4%	51.3%
P. 7	0.9%	3.4%	39.3%	56.4%
P. 8	1.7%	12%	46.2%	40.2%
P. 9	0%	14.5%	50.4%	35%
P. 10	0.9%	2.6%	40.2%	56.4%
Rata - rata	1%	7.86%	47%	44.54%

Pada Tabel 2 menjelaskan bahwa dari 117 responden yang melihat video iklan ini 47% menyatakan bahwa video ini sangat baik dan memenuhi asas sebagai iklan. Sedangkan 44,5% menyatakan sangat baik pada video ini.

**Kesimpulan**

Berdasarkan apa yang telah disampaikan pada bab di atas, dapat disimpulkan bahwa proses pembuatan video animasi "Gunakan Selalu Masker" melalui 3 tahapan yaitu tahap pra-produksi, tahap produksi, dan tahap pasca produksi. Tahap pra-produksi dimulai dengan tahap mencari ide dan riset, perencanaan, membuat naskah, serta membuat storyboard. Tahap produksi meliputi perekaman suara (dubbing), membuat layout, membuat karakter, serta pembuatan background. Sedangkan tahap pasca-produksi meliputi compositing, editing, rendering, serta distribusi video. Video animasi "Gunakan Selalu Masker" digunakan sebagai media penyampaian informasi mengenai cara mencegah penularan virus Covid-19. Adapun hasil uji kelayakan video iklan ini adalah 47% menyatakan bahwa video ini sangat baik dan memenuhi asas sebagai iklan. Sedangkan 44,5% menyatakan sangat baik sehingga layak untuk disosialisasi kepada masyarakat.

**Referensi**

[1] I. M. M. Yusa and I. P. S. Saputra, "Pemanfaatan Animasi 2 Dimensi Model Infografik dalam Perancangan Video Iklan

- Layanan Masyarakat Tentang Pengolahan Sampah Rumah Tangga di Denpasar," *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 5, no. 1, p. 1, 2016, doi: 10.23887/janapati.v5i1.9739.
- [2] A. Prabowo and M. Kurniawan, "Perancangan Iklan Layanan Masyarakat 'Tertib Lalu-Lintas' Berbasis Animasi 2D Sebagai Media Sosialisasi Ditlintas Polda Diy," *Data Manaj. dan Teknol. Inf.*, vol. 13, no. 3, p. 9, 2012.
- [3] Y. Anggraini, S. Prasetyaningsih, and C. Antoni, "Analisis dan Implementasi Motion Grafis Iklan Layanan Masyarakat (ILM) dengan Metode Semiotika Peirce," *Ekspresi Dan Persepsi J. Ilmu Komun.*, vol. 1, no. 01, pp. 64-82, 2019, doi: 10.33822/jep.v1i01.444.
- [4] M. A. T. P. Putra, N. Dengen, and A. Syakir, "Iklan Layanan Masyarakat Tentang Bahaya Banjir Berbasis Multimedia Animasi Motion Graphic," *Pros. SAKTI (Seminar Ilmu Komput. dan Teknol. Informasi)*, vol. 2, no. 1, pp. 60-67, 2017, [Online]. Available: <http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/SAKTI/article/download/238/pdf>.
- [5] A. Budy Saputra, "Pembuatan Motion Graphic Sebagai Media Promosi Untuk Proyek Datsun Sigap," *KOPERTIP J. Ilm. Manaj. Inform. dan Komput.*, vol. 2, no. 2, pp. 84-97, 2018, doi: 10.32485/kopertip.v2i2.51.
- [6] N. Wijaya, "Pelatihan Membuat Desain Logo Vector Menggunakan Adobe Illustrator dan Adobe Flash di SMK Bina Cipta Palembang," *J. Pengabd. Pada Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 25-29, 2016, doi: 10.30653/002.201611.5.
- [7] A. F. Abror, "Mathematics Adventure Games Berbasis Role Playing Game (Rpg) Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Kelas Vi Sd Negeri Jetis 1," *Math. Adventure Games*, vol. 1, no. 08520244018, pp. 1-10, 2012, [Online]. Available: <http://eprints.uny.ac.id/7554/>.
- [8] R. Setiawan, J. Pragantha, and D. Andana, "Pembuatan Game Role-Playing Turn-Based Dengan Sistem Rock-Paper-Scissors," *J. Ilmu Komput. dan Sist. Inf.*, pp. 194-199, 2016.
- [9] R. D. Risanty and A. Sopiyan, "Pembuatan Aplikasi Kuesioner Evaluasi Belajar Mengajar Menggunakan Bot Telegram Pada Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta (Ft-Umj) Dengan Metode Polling," *Semin. Nas. Sains dan Teknol.*, no. November, pp. 1-9, 2017, [Online]. Available: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek/article/view/2071/1712>.
- [10] I. Alwi, "Kriteria Empirik dalam Menentukan Ukuran Sampel Pada Pengujian Hipotesis Statistika dan Analisis Butir," *Form. J. Ilm. Pendidik. MIPA*, vol. 2, no. 2, pp. 140-148, 2015, doi: 10.30998/formatif.v2i2.95.
- [11] P. Kerja *et al.*, "PENGARUH KEPUASAN KERJA DAN MOTIVASI KERJA TERHADAP RS m n b," vol. 2, no. 1, 2014.
- [12] Suyanto, M., 2003 MULTIMEDIA Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. C.V ANDI OFFSET. YOGYAKARTA.
- [13] Rangga Bagus P., "Analisis dan Perancangan Animasi 3 Dimensi Sebagai Media Promosi Menggunakan 3D Maxx 2009 dan Archicad 13 Pada Perumahan Griya Abdi Kencana," *Jurnal Probisnis Vol 1 No.1 Februari 2008*
- [14] Munir, 2012. MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: ALFABETA