



**PEMBUATAN GERAK ANIMASI 3D DAN *COMPOSITING* IKLAN
LAYANAN MASYARAKAT KOTA DEPOK MENGENAI PENTINGNYA
VAKSINASI COVID-19 MENGGUNAKAN ANIMASI 3D**

SKRIPSI

MUTIA SINDIKA 4617040008

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
DEPOK**

2021



**PEMBUATAN GERAK ANIMASI 3D DAN *COMPOSITING*
IKLAN LAYANAN MASYARAKAT KOTA DEPOK
MENGENAI PENTINGNYA VAKSINASI COVID-19
MENGUNAKAN ANIMASI 3D**

SKRIPSI

Dibuat untuk Melengkapi Syarat-Syarat yang Diperlukan untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Terapan

**MUTIA SINDIKA
4617040008**

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2021



HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi/Tesis/Disertasi ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Mutia Sindika

NIM : 4617040008

Tanggal : 3 Juli 2021

Tanda Tangan

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengunsumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





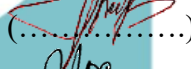

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama Mahasiswa : Mutia Sindika
NIM : 4617040008
Program Studi : Teknik Multimedia Digital
Judul Skripsi : Pembuatan Gerak Animasi 3D dan *Compositing* Iklan
Layanan Masyarakat Kota Depok Mengenai Pentingnya Vaksinasi Covid-19
Menggunakan Animasi 3D

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Kamis Tanggal 15 ,
bulan Juli, Tahun 2021. dan dinyatakan **LULUS**.

Disahkan Oleh

Pembimbing I :	Malisa Huzaifa S.Kom., M.T	()
Penguji I :	Drs. Agus Setiawan	()
Penguji II :	Hata Maulana, S.Si., M.Ti	()
Penguji III :	Yoyok Sabar Waluyo, S.S., M.Hum	()

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Mengetahui :

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua



Mauldy Laya, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197802112009121003

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengunumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



KATA PENGANTAR

Penulis bersyukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat, rahmat, dan izin-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Terapan di kampus tercinta, Politeknik Negeri Jakarta. Skripsi ini membahas mengenai pembuatan iklan layanan masyarakat kota Depok mengenai Program Vaksinasi covid-19 menggunakan Animasi 3D. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan, dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Mauldy Laya, S.Kom., M.Kom., selaku ketua jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Politeknik Negeri Jakarta;
2. Iwan Sonjaya, S.T., M.T., selaku kepala program studi Teknik Multimedia Digital
3. Malisa Huzaifa S.Kom., M.T selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan penulis selama penyusunan skripsi ini
4. Pihak Dinas Kesehatan Kota Depok yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan observasi
5. Kedua orang tua serta keluarga besar dan teman teman penulis yang telah memberikan bantuan berupa dukungan material dan moral

Akhir kata, penulis berharap kepada Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan dari semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Depok, 30 Juni 2021

Mutia Sindika

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mutia Sindika
NIM : 4617040008
Program Studi : Teknik Multimedia Digital
Jurusan : Teknik Informatika dan Komputer
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

Pembuatan Gerak Animasi 3D dan Compositing Iklan Layanan Masyarakat Kota Depok Mengenai Pentingnya Vaksinasi Covid-19 Menggunakan Animasi 3D.

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmedia / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok

Pada tanggal : 30 Juni 2021

Yang menyatakan

(Mutia Sindika)

*Karya Ilmiah: karya akhir makalah non seminar, laporan kerja praktik, laporan magang, karya profesi, dan karya spesialis.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Pembuatan Gerak Animasi 3D dan Compositing Iklan Layanan Masyarakat Kota Depok Mengenai Pentingnya Vaksinasi Covid-19 Menggunakan Animasi 3D

Abstrak

Kasus COVID-19 kembali mengalami peningkatan di Jawa Barat. Kota Depok, menjadi salah satu daerah penyumbang kasus positif aktif terbanyak di Jawa barat. Mengingat wilayah penduduk yang rentan, maka pentingnya kepedulian diri masyarakat dan pemerintah untuk memutus rantai penyebaran virus corona. Dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dalam bidang multimedia, khususnya animasi. Namun, masih banyaknya masyarakat Indonesia kurang menyadari pentingnya pencegahan penyebaran penyakit COVID-19 ditandai dengan banyaknya masyarakat yang masih meragukan, menunjukkan ketakutan dan tidak mendukung program vaksinasi COVID-19 karena kurangnya pengetahuan mengenai program tersebut. Penelitian ini mengambil judul Pembuatan Gerak Animasi 3D dan Compositing Iklan Layanan Masyarakat Kota Depok Mengenai Program Vaksinasi Covid-19 Menggunakan Animasi 3D. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan 3Ds dan 1E yaitu Decide, Design, Develop, Evaluate. Berdasarkan hasil pengujian beta, didapatkan hasil keseluruhan penilaian dengan presentase sebesar 91,3 % yang membuktikan bahwa Iklan Layanan masyarakat ini dapat menambah kesadaran akan pentingnya vaksinasi covid-19. Dalam penelitian ini, penulis membuat gerak pada animasi dan Compositing yang terdiri dari Animating, Compositing, dan Rendering.

Kata Kunci : Animasi 3D, Compositing, Gerak Animasi, Iklan Layanan Masyarakat, Vaksinasi

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritis atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengunumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	v
Abstrak	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.5 Metode Penyelesaian Masalah	4
1.5.1 Teknik Animating	5
1.5.2 Teknik Compositing.....	5
BAB II.....	7
TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Animasi	7
2.1.1 <i>Keyframe</i>	7
2.1.2 <i>In Between</i>	7
2.2 Animasi 3D.....	8
2.3 Prinsip Animasi	8
2.4 Iklan Layanan Masyarakat	10
2.5 Vaksinasi	10
2.5.1 Tujuan Vaksinasi.....	10
2.5.2 Reaksi dan Efek Samping Vaksin	10
2.5.3 Penanganan Reaksi Pasca Vaksinasi.....	11
2.5.4 Alur Pelayanan Vaksinasi Covid-19	12
2.5.5 Alasan pemberian vaksinasi dua kali	12
2.5.6 Cara Kerja Vaksin	13

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengunumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2.6	<i>Animating</i>	14
2.7	Komposisi.....	15
2.7.1	Pencahayaan (<i>Lighting</i>).....	15
2.7.2	<i>Rendering</i>	15
2.8	Tools.....	16
2.9	Teknik Pengumpulan Data	17
2.10	Skala Likert.....	17
2.11	Penelitian Terdahulu	19
BAB III		21
PERANCANGAN DAN REALISASI		21
3.1	Perancangan Animasi	21
3.1.1	Konsep Teknologi Multimedia	21
3.2	Sinopsis Cerita.....	22
3.3	Jenis Animasi	23
3.4	Skenario.....	24
3.5	Storyboard	34
3.5.1	Video Referensi.....	45
3.6	Realisasi Animasi	47
3.6.1	Prinsip Animasi	47
3.6.2	Pembuatan Gerak Animasi.....	47
3.6.3	Pencahayaan.....	52
3.6.4	Rendering	53
3.6.5	<i>Compositing</i>	56
3.6.6	Final Rendering.....	57
BAB IV		59
PEMBAHASAN		59
4.1	Pengujian	59
4.2	Deskripsi Pengujian.....	59
4.3	Prosedur Pengujian.....	59
4.3.1	Prosedur Alpha Testing.....	60
4.3.2	Prosedur Beta Testing	60
4.4	Hasil Pengujian.....	60
4.4.1	Hasil Alpha Testing.....	60
4.4.2	Hasil Beta Testing	66

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



4.5 Analisis Data dan Evaluasi.....	73
4.5.1 Analisis Beta Testing	75
BAB V.....	77
PENUTUP.....	77
5.1 Kesimpulan	77
5.2 Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA	79



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Rerensi Video.....	23
Gambar 3.2 Camera Setting.....	60
Gambar 3.3 Blocking Camera.....	61
Gambar 3.4 Blocking Object.....	61
Gambar 3.5 Blocking Karakter.....	62
Gambar 3.6 Blocking Plus.....	62
Gambar 3.7 Spline.....	63
Gambar 3.8 Lighting.....	64
Gambar 3.9 Render Setting.....	65
Gambar 3.10 Render Setting.....	66
Gambar 3.11 setting import gambar agar menjadi gambar berurutan di Adobe After Effect	67
Gambar 3.12 Compositing tahap 2.....	68
Gambar 3.13 Final Rendering.....	69

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Skala Likert	18
Tabel 2 Storyboard	34
Tabel 3 Referensi Video	45
Tabel 4 Alpha Testing <i>Animating</i>	61
Tabel 5 Alpha Testing <i>Compositing</i>	63
Tabel 6 Beta Testing Ahki Bidang Animasi	64
Tabel 7 Skala Likert	67
Tabel 8 Kuisisioner	68



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup.....L-1
Lampiran 2 CV Ahli Beta TestingL-2
Lampiran 3 Beta Testing dengan Ahli dilakukan secara OnlineL-3
Lampiran 4 Surat Izin Pengambilan DataL-4
Lampiran 5 Surat DistribusiL-5
Lampiran 6 Manuskrip WawancaraL-6
Lampiran 7 KuisisionerL-7



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kasus COVID-19 kembali mengalami peningkatan di Jawa Barat. Kota Depok, menjadi salah satu daerah penyumbang kasus positif aktif terbanyak di Jawa barat. Mengingat wilayah penduduk yang rentan, maka pentingnya kepedulian diri masyarakat dan pemerintah untuk memutus rantai penyebaran virus corona. Dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dalam bidang multimedia, khususnya animasi.

Perkembangan Teknologi dan multimedia saat ini sangatlah pesat. Perkembangan teknologi dan media dapat dimanfaatkan karena memegang peranan penting dalam penyampaian informasi sehingga memudahkan seseorang dalam memahami sesuatu. Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vector atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik (Ariani, 2010). Media periklanan merupakan salah satu dari kategori media massa, yang memiliki arti informasi disampaikan kepada khalayak luas. Dari sekian banyak penyajian iklan, penyajian iklan dengan menggunakan bentuk atau teknik animasi pada saat peristiwa sekarang ini mengenai informasi pentingnya vaksinasi Covid-19 menjadi inovasi iklan yang mampu menarik perhatian dan memberi kesan bagi penonton dan konsumen. Menurut Kamus Istilah Periklanan Indonesia, ILM merupakan jenis iklan yang dikeluarkan oleh pemerintah, suatu organisasi atau lembaga komersial maupun non-komersil untuk mencapai sebuah tujuan dalam sosial maupun sosio-ekonomis untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

Untuk meningkatkan pentingnya vaksinasi Covid-19, dari hasil data kuesioner yang telah disebarakan kepada 100 responden. Didapatkan semua responden mengetahui vaksin Covid-19, dengan sebesar 44% orang takut untuk divaksin dan

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritis atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengunsumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengunumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

6% tidak takut divaksin. Serta hasil persentase 78% menganggap bahwa vaksin penting, sedangkan 22% menganggap tidak penting. Hasil persentase 37% menganggap vaksin merupakan cara paling ampuh untuk melindungi dari penularan, dan 63% menganggap tidak ampuh. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan semua responden yang mengetahui vaksin Covid-19 dan banyak orang tidak takut untuk divaksin, sedangkan orang yang takut divaksin menyertakan alasan dan beberapa alasan untuk takut divaksin karena masih banyak yang meragukan manfaat dan efektivitas vaksin yang akan diberikan ke masyarakat dan kurang adanya sosialisasi menyeluruh kepada masyarakat.

Dalam pengembangannya Animasi itu sendiri ada yang berupa 2D, 2.5D, dan 3D. Animasi 3D memiliki kelebihan jika dibandingkan dengan media lain, yaitu dapat dilihat dari segala sisi yang meningkatkan pemahaman dan setiap objeknya dapat digunakan kembali. Untuk mendukung program vaksinasi COVID-19 ini dan pada masa pandemi seperti ini, penggunaan media video dengan menggunakan animasi 3D akan sangat membantu dalam mensosialisasikan dan mempromosikan vaksin kepada masyarakat sebagai salah satu produk medis paling efisien dalam membantu mencegah penularan rantai COVID-19 semakin meluas, dan juga menjadi faktor untuk mendorong dan mempengaruhi masyarakat untuk melakukan vaksinasi . Animasi saat ini digunakan menjadi media informasi. Animasi digunakan agar masyarakat lebih mudah dan cepat memahami informasi yang disampaikan. Maka dari itu dibuatlah animasi 3D sebagai media informasi mengenai vaksin COVID-19 kepada masyarakat..

Berdasarkan Penelitian terdahulu “Pengembangan Iklan Layanan Masyarakat Berbasis Animasi 2D Pada BPJS Ketenagakerjaan” yang membuat iklan dalam bentuk 2 Dimensi dan disertai dengan hasil kuesioner lanjutan berupa minat responden terhadap media informasi, sebanyak 82% memilih video animasi. Kemudian 96% menganggap animasi dengan konsep bentuk 3D merupakan hal yang menarik untuk membantu penyampaian informasi agar mudah dipahami, sedangkan hanya 4% yang menganggap tidak menarik. Maka, penulis melakukan pengembangan pembuatan animasi dalam bentuk 3D.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengummumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

elain pembuatan gerak animasi teknik compositing dibutuhkan juga pada proses pembuatan animasi, teknik compositing yang dilakukan mencakup penempatan cahaya pada sebuah scene (*lighting*), penataan kamera, penggunaan visual effect, dan menata video gambar animasi sehingga menjadi sebuah scene yang utuh. *Compositing* dilakukan dalam bagian akhir berdasarkan pengerjaan penelitian menjadi tahapan terakhir yg dilakukan pada pembuatan animasi. Oleh karena itu, judul berdasarkan penelitian ini adalah “Pembuatan Gerak Animasi 3D dan *Compositing* Mengenai Pentingnya Vaksinasi Covid-19 Sebagai Iklan Layanan Masyarakat Kota Depok”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah dalam pembuatan gerak animasi adalah Bagaimana membuat Gerak Animasi dan *compositing* dengan disesuaikan objek aslinya dengan harapan hasil yang diperoleh dapat memberikan informasi kepada masyarakat kota Depok tentang program tersebut.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan gerak Animasi dan *compositing* mengenai program Vaksinasi Covid-19 Sebagai Iklan Layanan Masyarakat Kota Depok

- a. Software yang digunakan dalam pembuatan Gerak Animasi di Maya 2019
- b. Acuan informasi berdasarkan data yang diberikan dari pihak Dinas Kesehatan Kota Depok.
- c. Pembuatan animasi berbasis 3D.
- d. Compositing keseluruhan elemen dilakukan menggunakan *software* Maya 2019, Adobe After Effect dan Adobe Premiere Pro
- e. Pembuatan Iklan Masyarakat ini ditujukan untuk kalangan masyarakat umum usia produktif 15-64 tahun.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari skripsi ini adalah membuat animasi 3D pada iklan layanan masyarakat mengenai Program Vaksinasi Covid-19 sebagai media untuk sosialisasi dan informasi mengenai Vaksin Covid-19.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Adapun Manfaat dari skripsi ini adalah :

- a. Bagi Dinas Kesehatan kota Depok, hasil skripsi ini diharapkan dapat membantu sebagai wadah untuk Pemerintah kota dalam mensosialisasikan kepada masyarakat mengenai pentingnya vaksinasi.
- b. Bagi Masyarakat, hasil skripsi ini dapat dijadikan sebagai sarana menambah informasi dan pengetahuan mengenai pentingnya vaksinasi
- c. Bagi Politeknik Negeri Jakarta, hasil skripsi ini dapat dijadikan bahan referensi bagi mahasiswa Politeknik Negeri Jakarta dalam pembuatan Iklan Layanan masyarakat menggunakan 3D.
- d. Bagi peneliti, hasil skripsi ini menjadi wawasan pengetahuan dalam membuat sebuah Animasi 3D dan sebagai karya ilmiah untuk memenuhi tugas akhir/ skripsi di Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Politeknik Negeri Jakarta.

1.5 Metode Penyelesaian Masalah

Metode yang digunakan dalam pembuatan Pembuatan Gerak Animasi 3D dan Compositing Mengenai Program Vaksinasi Covid-19 Sebagai Iklan Layanan Masyarakat ini adalah metode pengembangan 3Ds dan 1E (Kurniawan, 2016), model ini dimaksudkan untuk menyajikan secara garis besar untuk suatu proyek, tetapi dapat dimodifikasi atau diperluas sesuai dengan kebutuhan, tahapan atau metode tersebut terdiri dari:

- a. **Decide** Tahap ini merupakan fase untuk bertukar pikiran, dan meneliti konten. Pada tahap ini penulis melakukan riset dengan audiens untuk selanjutnya membuat ide/konsep cerita, dengan melakukan wawancara/pencarian data ke Dinas Kesehatan Kota Depok sebagai bentuk validasi.
- b. **Design** Tahap ini merupakan fase untuk menentukan detail konten, menentukan desain dan tata letak layar, dan menulis script atau storyboard. Pada tahap ini penulis membuat storyboard, membuat block camera, dan membuat video references sebagai acuan gerakan animasi.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- c. **Develop** Tahap ini merupakan fase untuk mengumpulkan dan membuat elemen multimedia seperti membuat gambar, membangun animasi, menghasilkan audio, dan menghasilkan video. Pada tahap ini dilakukanlah tahap animating, camera movement, lighting, rendering dan compositing.
- d. **Evaluate** Tahap ini merupakan fase yang dilakukan untuk mengevaluasi program. Pada tahap ini dilakukan testing produk kepada responden mengenai kualitas produk.

1.5.1 Teknik Animating

Animating dilakukan menggunakan software Autodesk Maya 2019. Pembuatan animasi menggunakan animation tools yang terdapat pada lembar kerja animating dan dilakukan di bagian timeline dengan memberikan keyframe dengan timing pada Maya. Animating meliputi gerak karakter, ekspresi, sudut pandang kamera, dan pengaturan cahaya. Tahapan yang dilakukan dalam pembuatan animasi adalah sebagai berikut:

- a. **Blocking**
Pada proses blocking, dilakukan staging pada kamera dengan menyesuaikan sudut pandang dari fokus object yang akan ditampilkan.
- b. **Blocking plus**
Membuat in-between dari pose-pose yang dibuat tetapi gerakan yang dibuat masih snap. Pada proses ini dilakukan pembuatan antic atau anticipation yang dibutuhkan pada gerakan asset, arc gerakan asset, spacing, serta slow-in dan slow-out.
- c. **Spline**
Proses terakhir adalah membuat spline seluruh keyframe agar gerakan animasi terlihat smooth.

1.5.2 Teknik Compositing

Compositing dilakukan menggunakan *software* Adobe After Effect CC 2017 dan Adobe Premiere Pro CC 2018 dengan mengedit, memoles, dan *rendering* animasi yang telah dibuat sehingga menghasilkan master video yang siap dikemas ke dalam aplikasi. Berikut tahapan pada proses *compositing*:



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

a. Penyuntingan

Dilakukan pada Adobe After Effect CC 2017 dengan menggabungkan gambar dari hasil render menjadi gambar berurutan sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat.

b. Memberikan *post effect*

Proses ini dilakukan pada Adobe Premiere Pro CC 2017, *animator* akan memberikan *effect* berupa *visual effect* dan *sound effect* pada beberapa *scene* sesuai dengan kebutuhan.

c. Menambahkan audio

Setelah menggabungkan *scene* animasi dan memberikan *post effect*, proses yang dilakukan adalah menambahkan audio berupa narasi penjelasan mengenai Program Vaksinasi Covid -19.



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembuatan Iklan Layanan Masyarakat Kota Depok Animasi 3D Mengenai Program Vaksinasi Covid-19 , dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan Hasil *Alpha testing* pada video iklan layanan masyarakat berdasarkan prinsip animasi pada gerak yang dihasilkan dan *compositing*. Dapat disimpulkan bahwa video animasi ini telah sesuai dengan menerapkan 9 dari 12 prinsip animasi.
2. Video animasi memberikan informasi mengenai pentingnya vaksinasi covid-19 dan membuat masyarakat memiliki kesadaran tentang vaksinasi covid-19.
3. Hasil *beta testing* terhadap gerak animasi dan *compositing* kepada responden masyarakat menghasilkan persentase rata - rata sebesar 82%-93,3% yang menyatakan bahwa gerak Animasi dan *compositing*, cerita dan visualisasi animasi sudah menarik dan materi mengenai pentingnya vaksinasi covid-19 mudah dipahami oleh masyarakat.
4. Hasil yang diperoleh dari tahap gerak animasi dan *compositing* telah menghasilkan sebuah video dengan rasio 16:9 dengan resolusi 1280 x 720 pixel. Dengan durasi akhir 12 menit 28 detik dengan ekstensi H.264 dan format Mp4 telah sesuai dengan rancangan yang diharapkan. Pada gerak animasi Menggunakan software autodesk maya dan *compositing* menggunakan *Adobe After Effect* dan *Adobe Premiere Pro*.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengunumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

2.2 Saran

Berdasarkan pelaksanaan dan pengerjaan skripsi ini, terdapat saran yang bermanfaat bagi penulis dan pembaca, berikut merupakan saran untuk mendapatkan hasil yang lebih baik:

1. Untuk teknik animating kedepannya bisa menggunakan Teknik Motion Capture agar performa dari Gerak Animasi Karakter menjadi lebih Natural sesuai dengan gerakan objek aslinya.
2. Menambahkan nilai pengaturan Camera (AA) pada Autodesk Maya saat hendak ingin merender animasi menjadi gambar. Karena, semakin besar nilainya akan semakin bagus gambar yang dihasilkan. Namun, durasi waktu render pergambar akan menjadi semakin lama. Tergantung banyaknya vertex yang ada pada scene tersebut

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR PUSTAKA

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengunsumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- Ariani, N. d. (2010). *Pembelajaran multimedia disekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Beane, A. (2012). *3D Animation Essentials*. USA: John Wiley & Sons, Inc.
- Deff, D. (2017, Maret 2020). *Apa itu After Effects dan Panduan After Effects Untuk Pemula*. Diambil kembali dari Apa itu After Effects dan Panduan After Effects Untuk Pemula: <https://www.dafideff.com/2017/03/apa-itu-after-effects-dan-panduan-after-effects-untuk-pemula.html>
- Diva, K. N. (2020). *Ridwan Kamil Usul Depok Jadi Urutan Pertama Penerima Vaksin Covid-19, Ini Alasannya*. merdeka.com.
- Duniapcoid. (2020, 10 10). *Apa itu Audio Visual*. Diambil kembali dari Dunia Pendidikan: <https://duniapendidikan.co.id/audio-visual/>
- Gischa, S. (2020, Juni 19). *Manfaat Iklan Layanan Masyarakat dan Isinya*. Diambil kembali dari Kompas.com: <https://www.kompas.com/skola/read/2020/06/19/131721069/manfaat-iklan-layanan-masyarakat-dan-isinya?page=all>
- Hamdi A.S & Bahrudin, E. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Hartono, A. (2015). Perancangan Karakter Utama Dalam Film Animasi Pendek Realis Berjudul Alive. *Laporan Tugas Akhir. Universitas Multimedia*, 3.
- Kejadian Ikutan Pasca Imunisasi*. (2021). Diambil kembali dari Vaksin COVID-19 & KIPI: <https://kipi.covid19.go.id/>
- Kurniawan, S. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Agama Hindu Materi Orang Suci Untuk Siswa Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Negeri 6 Singaraja Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Edutech Undiksha*, Volume 4.
- Maharani, A. (2021, Juni 19). *Mengenal KIPI pada Vaksin COVID-19*. Diambil kembali dari KlikDokter: <https://www.klikdokter.com/info-sehat/read/3647060/mengenal-kipi-pada-vaksin-covid-19>
- Muhammad Iqbal Hanafri, L. F. (2018). Pengembangan Iklan Layanan Masyarakat Berbasis Animasi 2D Pada BPJS Ketenagakerjaan. *JURNAL SISFOTEK GLOBAL*, 93-98.
- Murdock, K. (2019). *Autodesk Maya 2019 Basics Guide*. United States of America: SDC Publication.
- Noya, A. B. (2018, Juli 25). *Alodokter*. Diambil kembali dari Cari Tahu Perbedaan Vaksinasi dan Imunisasi di Sini: <https://www.alodokter.com/cari-tahu-perbedaan-vaksinasi-dan-imunisasi-di-sini>



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Nur' Afif, A. S. (2017). Penciptaan Film Animasi “Afeksi” Dengan Teknik Digital 2 Dimensi Melalui Pendekatan Surrealis. *Journal of Animation and Games Studies*, 33-56.

Radliya, N. R. (2016). Jenis Jenis Animasi. *Sejarah Animasi*.

atriani, V. (2021, January 7). *Inilah 6 cara kerja vaksin Sinovac melawan virus corona di dalam tubuh*. Diambil kembali dari kontan.co.id: <https://kesehatan.kontan.co.id/news/inilah-6-cara-kerja-vaksin-sinovac-melawan-virus-corona-di-dalam-tubuh?page=all>

oida Pakpahan, Y. F. (2020). ANALISA PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI TENGAH PANDEMI VIRUS CORONA COVID-19. *Journal of Information system, applied, management, accounting, and reseacrh*, 30-36.

ondunuwu, M. R. (2021). *Tanya Jawab Seputar Vaksinasi Covid-19*. Jakarta: Kementerian Kesehatan.

Rusdy Nurdiansyah, Y. M. (2021). *Kasus Covid-19 di Depok Naik Lagi, Bertambah 436 Orang*. Depok: Republika.co.id.

Setiya, Y. (2020). *Pengertian Adobe Illustrator | Sejarah, Fungsi, Fitur*. Dipetik November 28, 2020, dari <https://dianisa.com/pengertian-adobe-illustrator/>

Sugiono. (2016). 134-135.

Sukintaka. (2004). *Teori Pendidikan Jasmani (Filosofi Pembelajaran dan Masa Depan*. Bandung: Nuansa.

Victor Waeo, A. S. (2016). Implementasi Gerakan Manusia Pada 3D Dengan Menggunakan Menggunakan Metode Pose to pose. *E-journal Teknik Informatika*, 9(2301-8364).

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

MUTIA SINDIKA

Lahir di Sungai Guntung, 20 April 1999. Penulis merupakan anak kelima dari 5 bersaudara yang bertempat tinggal di Perum. Legenda Bali Blok E4 No.3, Batam, Kepulauan Riau. Lulus dari SDN 08 Surau Gadang, Padang pada tahun 2011, SMPN 5 Padang pada tahun 2014, dan SMAN 12 Padang pada tahun 2017. Sedang menempuh gelar sarjana di Politeknik Negeri Jakarta program studi D4 Teknik Multimedia Digital sejak tahun 2017.



**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengunumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Curriculum Vitae

PRIBADI

Nama Hazimah
Alamat Kota Bogor, Jawa Barat.
Nomor Telepon 089516775554
Email hazimahabb@gmail.com

PROFIL

Seorang 3D Animator bersertifikat BNSP. Berpengalaman mengerjakan serial animasi nasional dan internasional.

PENGALAMAN KERJA

Mei 2019 - September 2019 Intern 3D Animator
Mythologic Studio, Jakarta
Mengerjakan gerak 3D animasi untuk kebutuhan mobile games yang berjudul Lets Go! FT UI

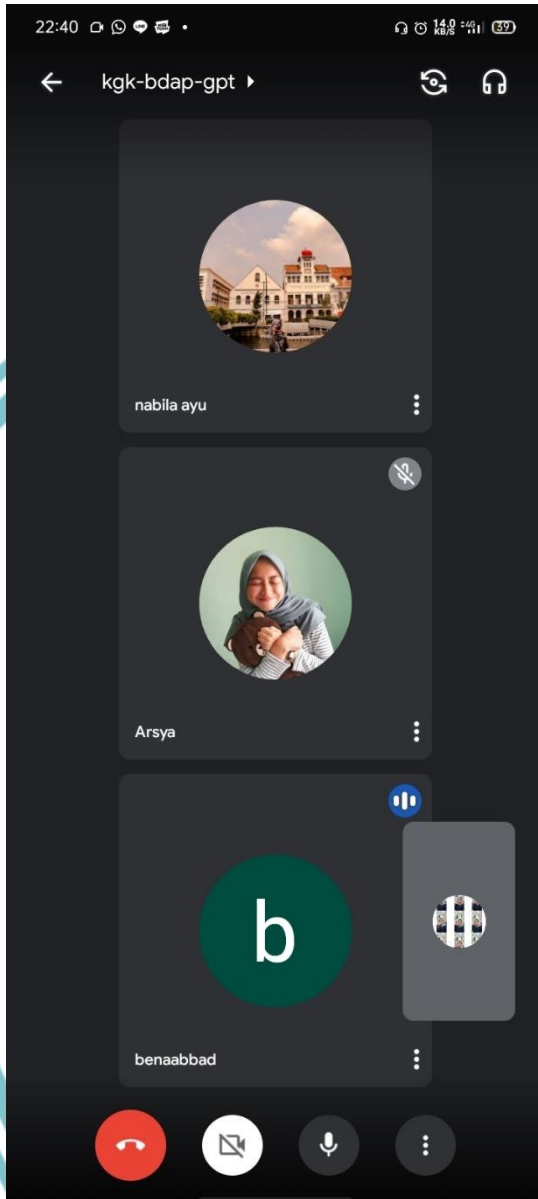
November 2019 - Present 3D Animator
Depok Animation Center, Depok
Mengerjakan layout dan gerak 3D animasi untuk serial animasi "KIKO" yang sudah masuk disney channel.
Mengerjakan gerak 3D animasi untuk serial animasi "Leo The Wild Ranger" yang berasal dari Malaysia.
Mengerjakan layout dan gerak 3D animasi untuk serial animasi spesial ramadhan yang berjudul "Doa Anak Sholeh".

PENDIDIKAN

2016 - 2020 Sarjana Terapan
Politeknik Negeri Jakarta
Program Studi Teknik Multimedia Digital

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 3 Beta Testing dengan Ahli dilakukan secara Online



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :


1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengunumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



PEMERINTAH KOTA DEPOK
DINAS KESEHATAN

Jl. Margonda Raya No. 54, Gedung DIBALEKA II Lt. 3 DEPOK 16431
Telp. / Fax. : (021) 29402281

400512

Nomor : 070/0446 - Umum Sifat : Biasa Lampiran : - Hal : <u>Izin Pengambilan Data</u>	Kepada : Yth : Di - : Tempat :
--	---

Sehubungan dengan surat dari Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Depok, Nomor : 071/141-Kesbangpol, tentang Surat Rekomendasi dan Surat dari Politeknik Negeri Jakarta nomor: B.063/PL3.13/KM/2020, tanggal: 8 Februari 2021, perihal: Surat Izin Mencari Data.

Dengan ini kami tidak keberatan dilakukannya Penelitian oleh :

Nama : Nabila Ayu Desyavitri	4617040025
Arsya Murru Annissa	4617040003
Waktu : Februari 2021 s.d Mei 2021	
Lokasi : Dinas Kesehatan Kota Depok	

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak dibenarkan melakukan kegiatan yang tidak sesuai/ tidak ada kaitannya dengan judul penelitian / topik masalah/ tujuan akademik.
2. Mematuhi dan memenuhi standar ketentuan / peraturan yang berlaku di lokus kegiatan.
3. Apabila masa berlaku surat pengantar ini berakhir, sedangkan kegiatan yang dimaksud belum selesai, perpanjangan izin kegiatan harus diajukan oleh Institusi pemohon dan disertai Surat Pemberitahuan Penelitian dari Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Depok.
4. Setelah selesai melakukan kegiatan, yang bersangkutan wajib melaporkan hasilnya kepada Kepala Dinas Kesehatan Kota Depok melalui Kepala Sub Bagian Umum.
5. Sebelum hasil penelitian dipublikasikan harap dipresentasikan hasil penelitian tersebut ke Kepala Dinas Kesehatan Kota Depok atau ke Penanggung jawab Program.
6. Surat ini akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata yang bersangkutan tidak memenuhi ketentuan seperti tersebut diatas.

Dikeluarkan di : Depok
 Pada tanggal : Februari 2021
 a.n. KEPALA DINAS KESEHATAN KOTA DEPOK
 SEKRETARIS

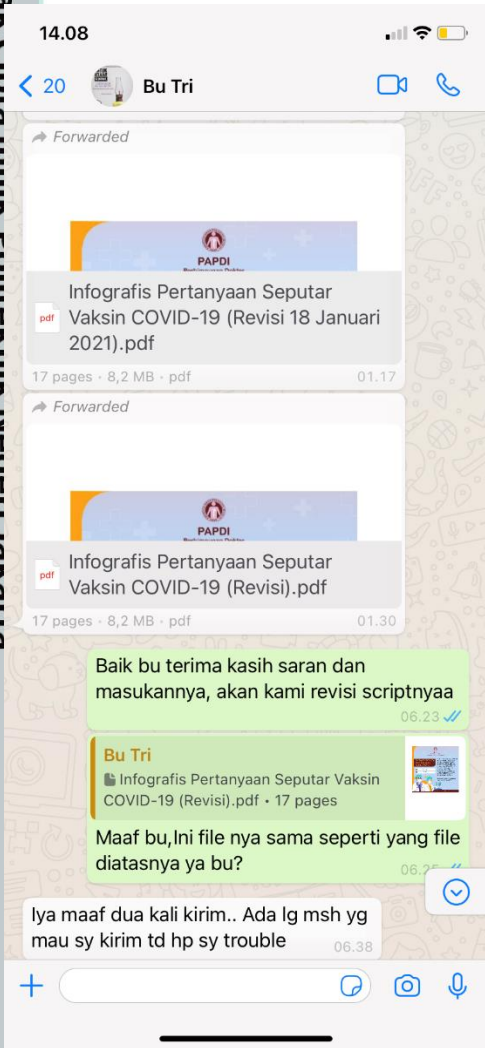


dr. RANI MARTINA
Pembina Tk. I
NIP. 19650307 199003 2 005



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengunsumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



NEGERI
JAKARTA

Mahasiswa : selamat siang bu, saya mutia bu mahasiswi pnj, kemarin kami udah mengerjakan animasi kami bu, kalo dari ibu, untuk tampilan animasinya bagaimana ya bu? Kira kira mudah dipahami ga bu animasi nya untuk kemasyarakat?.

Dinas Kesehatan Kota Depok: Dari segi visual animasi sudah bagus dan cocok untuk ditampilkan ke masyarakat

Mahasiswa : untuk suaranya bagaimana ya bu, apakah sudah jelas bu?

Dinas Kesehatan Kota Depok: Suara dubbing untuk para karakter pun sudah terdengar jelas

Mahasiswa: Materi vaksinasi nya sendiri apakah sudah mencakup keseluruhan ya bu?

Dinas Kesehatan Kota Depok: Materi masih kurang, namun materi yang sudah disampaikan dalam video animasi iklan layanan masyarakat sudah tersampaikan dengan baik, karena kan ini materinya dinamis terus berkembang ya. Jadi selalu ada penambahan, tapi untuk keseluruhan inn sudah mengarah kepentingnya vaksinasi
Mahasiswa : jadi dari kami juga ada penambahan filter AR untuk mensosialisasikan vaksinasi ini bu, mungkin boleh dilihat dulu. Kira kira apakah konsepnya sudah sesuai ya bu?

Dinas Kesehatan Kota Depok: Fitur AR sudah mampu menjadi salah satu cara baru untuk mengajak untuk vaksinasi dan materi di bagian kamera belakang sudah tersampaikan dengan baik.

Mahasiswa : Terima kasih bu, atas masukan yang telah diberikan Kami sangat berterima kasih kepada Bu Tri telah memberikan kesempatan wawancara dan jawaban dari pertanyaan kami. Kami rasa cukup sampai disini sesi wawancara dari kami.

Dinas Kesehatan Kota Depok : iya sama sama, Semangat ya skripsinya, semoga lancar!

Mahasiswa : Amiin, terima kasih bu.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta Timbik Politeknik Negeri Jakarta

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengunumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta © Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Nama *

Hasanah Nusa An-Nafi

Jenis Kelamin *

Pria

Wanita

Other:

Usia *

< 18 tahun

18 - 24 tahun

24 - 32 tahun

32 - 40 tahun

> 40 tahun

Other:

**NEGERI
JAKARTA**



Gerak Animasi dan Compositing

Animasi ini memiliki tampilan yang menarik *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Pesan dan isi cerita pada animasi mudah dipahami *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Iklan Layanan masyarakat ini dapat menambah kesadaran akan pentingnya vaksinasi covid-19 *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Gerak Animasi sudah terlihat bagus dan tidak kaku *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik POLITEKNIK NEGERI JAKARTA

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Pencahayaan dan visual efek animasi sudah menarik *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Durasi pada animasi sudah tepat dalam mengajak untuk mengikuti program vaksinasi *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Efek visual yang digunakan sudah menggambarkan efek aslinya *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Video animasi ini dapat menambah pengetahuan mengenai program vaksinasi covid-19 *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Transisi pada video animasi mudah untuk dipahami *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Video animasi dapat mudah dipahami oleh seluruh kalangan masyarakat *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju