



**PEMBUATAN ASET KARAKTER DAN AUDIO  
IKLAN LAYANAN MASYARAKAT KOTA DEPOK  
MENGENAI PENTINGNYA VAKSINASI COVID-19  
MENGUNAKAN ANIMASI 3D**

**SKRIPSI**

**Nabila Ayu Desyavitri**

**4617040025**

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

**2021**



**PEMBUATAN ASET KARAKTER DAN AUDIO  
IKLAN LAYANAN MASYARAKAT KOTA DEPOK  
MENGENAI PENTINGNYA VAKSINASI COVID-19  
MENGUNAKAN ANIMASI 3D**

**Dibuat untuk Melengkapi Syarat-Syarat yang Diperlukan  
untuk Memperoleh Diploma Empat Politeknik**

**SKRIPSI**

**Nabila Ayu Desyavitri**

**4617040025**

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

**2021**



## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Nabila Ayu Desyavitri

NIM : 4617040025

Tanggal : 30 Juni 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 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Nabila Ayu Desyavitri  
NIM : 4617040025  
Program Studi : Teknik Multimedia Digital  
Judul Skripsi : Pembuatan Aset Karakter Dan Audio 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 : Noorlela Marcheta, S.Kom., M.Kom. (  )  
Penguji I : Drs. Agus Setiawan, M.Kom. (  )  
Penguji II : Hata Maulana, S.Si., M.Ti. (  )  
Penguji III : Yoyok Sabar Waluyo, S.S., M.Hum. (  )

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 mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, karena atas rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Terapan Politeknik. Skripsi ini membahas mengenai Pembuatan Aset Karakter Dan Audio Iklan Layanan Masyarakat Kota Depok Mengenai Pentingnya Vaksinasi Covid-19 Menggunakan Animasi 3D. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak sekiranya sangatlah sulit penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Mauldy Laya, S.Kom., M.Kom., selaku ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer;
2. Iwan Sonjaya, S.T., M.T., selaku Ketua Program Studi Teknik Multimedia Digital;
3. Noorlela Marcheta, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi ini;
4. Orang tua dan keluarga penulis yang telah memberikan bantuan dukungan moral dan material;
5. Teman satu tim skripsi yang telah bekerja keras dan saling membantu dalam menyelesaikan skripsi ini;

Akhir kata, penulis berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Depok, 30 Juni 2021

Nabila Ayu Desyavitri

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Nabila Ayu Desyavitri  
NIM : 4617040025  
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 Aset Karakter dan Audio 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



(Nabila Ayu Desyavitri)

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



© 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 mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## Pembuatan Aset Karakter dan Audio Iklan Layanan Masyarakat Kota Depok Mengenai Pentingnya Vaksinasi Covid-19 Menggunakan Animasi 3D

### Abstrak

Kasus pandemi covid-19 di Indonesia meningkat tiap harinya dengan penyebaran varian virus corona yang sangat cepat dan meluas, salah satunya di Kota Depok pernah mengalami peningkatan terbesar di Jawa Barat, sehingga pemerintah berupaya untuk menciptakan kekebalan komunitas atau herd immunity dalam masyarakat dengan mengadakan vaksinasi Covid-19 secara nasional. Tetapi, dalam pelaksanaan vaksinasi Covid-19 secara nasional terjadi beberapa penolakan dari masyarakat dan diikuti hoaks seputar vaksin. Hal ini disebabkan kurangnya sosialisasi yang menyeluruh ke masyarakat. Memanfaatkan perkembangan teknologi dengan memperhatikan penggunaan media yang menarik dan efektif agar segala informasi hoaks tentang vaksin bisa teratasi. Maka dari itu, tujuan pembuatan ini adalah aset karakter 3D dan audio untuk mendukung pembuatan iklan layanan masyarakat menggunakan animasi 3D sebagai media penyampaian informasi pentingnya vaksinasi Covid-19. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) versi Luther. Berdasarkan hasil pengujian beta, didapatkan hasil keseluruhan penilaian dengan presentase sebesar 88,9% yang membuktikan bahwa keseluruhan aset karakter 3D dan audio menarik dan mudah dipahami sehingga dapat mengajak masyarakat meningkatkan pemahaman mengenai vaksinasi Covid-19.

**Kata Kunci :** Animasi 3D, Audio, Iklan layanan masyarakat, Karakter 3D, Vaksinasi

POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA



## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS .....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....	iv
<i>Abstrak</i> .....	v
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat .....	3
1.5 Metode Pelaksanaan Skripsi .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
2.1 Penelitian Terdahulu .....	6
2.2 Animasi 3D .....	8
2.3 3D Modeling .....	9
2.4 Karakter.....	10
2.5 Desain Karakter.....	10
2.6 Konsep Dasar Karakter .....	10
2.7 Gaya Desain <i>Stylized</i> .....	12
2.8 Psikologi Bentuk Dalam Desain Karakter .....	12
2.9 Warna .....	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 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

2.9.1 Jenis-Jenis Warna Berdasarkan Letaknya dalam <i>Color Wheel</i> .....	13
2.9.2 Jenis-Jenis Warna Berdasarkan Keharmonisannya.....	15
2.10 Psikologi Warna.....	17
2.11 <i>Texturing</i> .....	19
2.12 <i>Rigging</i> .....	20
2.12.1 <i>Advanced Skeleton</i> .....	20
2.13 Audio.....	20
2.14 Iklan Layanan Masyarakat .....	22
2.15 Vaksinasi.....	23
2.15.1 Tujuan Vaksinasi.....	23
2.15.2 Reaksi dan Efek Samping Vaksin.....	23
2.15.3 Alur Pelayanan Vaksinasi Covid - 19 .....	24
2.15.4 Alasan Vaksinasi.....	24
2.15.5 Mekanisme Kerja Vaksin.....	25
2.15.6 Penanganan Reaksi Pasca Vaksinasi.....	25
1. Mengatasi Reaksi Lokal.....	25
2. Mengatasi Reaksi Sistemik.....	25
3. Mengatasi Reaksi Lain.....	25
2.16 Perangkat Lunak.....	26
2.16.1 Blender .....	26
2.16.2 Maya.....	26
2.16.3 Adobe Illustrator .....	27
2.16.4 Adobe Audition.....	27
2.17 Teknik Pengumpulan Data.....	27
2.18 Skala Likert.....	28
<b>BAB III PERANCANGAN DAN REALISASI .....</b>	<b>30</b>



## © 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

3.1 Perancangan Aset.....	30
3.1.1 Konsep Teknologi Multimedia .....	30
3.1.2 Deskripsi Aset .....	31
3.1.3 Rancangan Aset.....	33
1. Sinopsis .....	33
2. Skenario .....	35
3. Storyboard.....	46
3.1.4 <i>Material Collecting</i> .....	57
3.2 Realisasi Pembuatan Aset .....	63
3.2.1 Realisasi Aset Karakter 3D .....	63
3.2.2 Realisasi Audio .....	81
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>83</b>
4.1 Pengujian.....	83
4.2 Deskripsi Pengujian .....	83
4.3 Prosedur Pengujian .....	84
4.3.1 Prosedur Pengujian <i>Alpha</i> .....	84
4.3.2 Prosedur Pengujian <i>Beta</i> .....	85
4.4 Data Hasil Pengujian.....	85
4.4.1 Hasil Pengujian <i>Alpha</i> .....	85
4.4.2 Hasil Pengujian <i>Beta</i> .....	97
4.5 Analisis data dan Evaluasi .....	105
4.5.1 Analisis Pengujian <i>Alpha</i> .....	105
4.5.2 Analisis Pengujian <i>Beta</i> .....	107
4.6 Distribusi .....	110
<b>BAB V KESIMPULAN .....</b>	<b>111</b>
5.1 Kesimpulan .....	111



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

5.2 Saran.....	111
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>113</b>



### 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 GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram <i>Multimedia Development Life Cycle</i> .....	4
Gambar 2.1 Warna Primer .....	13
Gambar 2.2 Warna Sekunder .....	14
Gambar 2.3 Warna Tersier .....	14
Gambar 2.4 Warna Hangat dan Dingin .....	15
Gambar 2.5 Warna Komplementer .....	15
Gambar 2.6 Warna Analog .....	16
Gambar 2.7 Warna Triadik .....	16
Gambar 2.8 Warna Split Komplementer .....	16
Gambar 2.9 Warna Tetradik .....	17
Gambar 3.1 Referensi <i>Style</i> Karakter Animasi .....	32
Gambar 3.2 Referensi <i>Style</i> Karakter Animasi .....	33
Gambar 3.3 Objek Dasar Dalam Pembuatan Karakter .....	66
Gambar 3.4 Pembuatan Jari Tangan dan Jari Kaki .....	67
Gambar 3.5 Bentuk Dasar Tubuh Karakter .....	67
Gambar 3.6 Pembuatan Bentuk Kepala .....	68
Gambar 3.7 Bentuk Badan dan Wajah Karakter .....	69
Gambar 3.8 Pembuatan Rambut Dengan Teknik <i>Digital Sculpting</i> .....	69
Gambar 3.9 Tampilan Karakter .....	70
Gambar 3.10 Proses <i>Coloring</i> .....	70
Gambar 3.11 Referensi Warna Busana Karakter .....	71
Gambar 3.12 Proses <i>Texturing</i> .....	72
Gambar 3.13 <i>Modal Check</i> .....	73
Gambar 3.14 <i>Modal Clean</i> .....	73
Gambar 3.15 <i>Build Skeleton</i> .....	74
Gambar 3.16 <i>Skin Cage Deformation</i> .....	75
Gambar 3.17 <i>Copy Weight</i> .....	76
Gambar 3.18 <i>Joint Parent</i> ke <i>Joint</i> Kepala .....	76
Gambar 3.19 <i>Rigging</i> Area Wajah .....	77
Gambar 3.20 <i>Skinning</i> .....	77
Gambar 3.21 <i>Noise Reduction</i> .....	82

### 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

Gambar 3.22 *Normalize* audio ..... 82



© 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





## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Psikologi warna <i>Goethe</i> .....	17
Tabel 2 Psikologi warna <i>Itten</i> .....	18
Tabel 3 Pemetaan pengaruh psikologi warna .....	18
Tabel 4 Skor pada skala penilaian skala <i>likert</i> .....	28
Tabel 5 Konsep Aset .....	31
Tabel 6 Storyboard .....	46
Tabel 7 <i>Material Collecting</i> .....	57
Tabel 8 Referensi Desain Karakter .....	60
Tabel 9 Sketsa Desain Karakter .....	63
Tabel 10 Hasil Realisasi dari Pembuatan Aset Karakter 3D.....	78
Tabel 11. Hasil <i>Alpha Testing</i> .....	86
Tabel 12 Hasil <i>Alpha Testing</i> Pada Masing - Masing Karakter 3D.....	89
Tabel 13 Hasil <i>Alpha Testing</i> Audio.....	91
Tabel 14 Kuesioner <i>Beta Testing</i> Terhadap Ahli.....	94
Tabel 15 Interval Penilaian dan Skalanya.....	98
Tabel 16 Hasil Kuisisioner Terhadap Masyarakat.....	100

### 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

POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup .....	L - 1
Lampiran 2 Surat Perizinan Penelitian.....	L - 2
Lampiran 3 Hasil Realisasi dari Pembuatan Aset Karakter 3D (Lanjutan) .....	L - 3
Lampiran 4 <i>Sample</i> Kuisisioner.....	L - 4
Lampiran 5 <i>Curriculum Vitae</i> Ahli .....	L - 5
Lampiran 6 Bukti <i>Beta Testing</i> Terhadap Ahli .....	L - 6
Lampiran 7 Surat Distribusi Penayangan Video .....	L - 7
Lampiran 8 Dokumen dari Dinas Kesehatan Kota Depok.....	L - 8
Lampiran 9 Manuskrip Wawancara .....	L - 9

### 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 :

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

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada senin, 4 Januari 2021 Kota Depok menjadi wilayah dengan kasus tertinggi di Provinsi Jawa Barat dengan kasus positif aktif Covid-19 mencapai 2.896 orang (Suherman, 2021). Mengingat wilayah penduduk yang rentan, maka pentingnya kepedulian diri masyarakat dan pemerintah untuk memutus rantai penyebaran virus *corona*.

Dalam program unggulan yaitu *Smart Healthy City*, Pemerintah Kota Depok berupaya memberikan kemudahan layanan dan informasi terkait kesehatan kepada masyarakat dengan membutuhkan dukungan dan peran lintas sektor dari masyarakat untuk menciptakan *herd immunity* atau kekebalan komunitas dalam pandemi covid-19. Untuk upaya mensosialisasikan pentingnya vaksinasi covid-19 pada masa pandemi seperti ini, pemerintah Kota Depok hanya mensosialisasikan lewat *website* dan media sosial dengan menampilkan bentuk informasi yang statis seperti infografis digital dan gambar postingan media sosial.

Dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dalam bidang multimedia, khususnya animasi. Semakin maraknya perusahaan-perusahaan besar yang banyak menggunakan animasi sebagai media iklan. Media periklanan merupakan salah satu dari kategori media massa, yang memiliki arti informasi disampaikan kepada khalayak luas (Pratiwi & Hidayat, 2020). Dari sekian banyak penyajian iklan dalam pemasaran sosial, iklan bisa disebut Iklan Layanan Masyarakat (ILM). Menurut Kamus Istilah Periklanan Indonesia, ILM merupakan jenis iklan yang dikeluarkan oleh pemerintah, suatu organisasi atau lembaga komersial maupun non-komersial untuk mencapai sebuah tujuan dalam sosial maupun sosio-ekonomis untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.(Rudianto et al., 2018).

Dengan hal ini, Dinas Kesehatan Kota Depok membutuhkan media sosialisasi yang lebih menarik dan interaktif untuk masyarakat. Berdasarkan pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Suryani et al., 2019) dengan judul “Implementasi Animasi 2D Pada Iklan Layanan Masyarakat Sebagai Sosialisasi Penyakit DBD”





## © 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

yang membuat iklan layanan masyarakat dalam bentuk 2 Dimensi, dan disertai data hasil kuesioner yang telah disebarakan kepada 100 responden 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.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dibuatlah solusi video animasi mengenai pentingnya vaksinasi covid-19 dengan pembuatan aset karakter 3D dan audio pada “Pembuatan Aset Karakter dan Audio Iklan Layanan Masyarakat Kota Depok Mengenai Pentingnya Vaksinasi Covid-19 Menggunakan Animasi 3D” untuk memperkuat visualisasi dan memberikan nilai tambah gambaran mengenai pentingnya vaksinasi covid-19 sehingga informasi dapat tersampaikan dengan baik dan efektif.

### 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan dalam latar belakang, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah :

- a. Bagaimana membuat aset karakter 3D dengan menggunakan gabungan teknik *primitive modeling*, *subdivision surface modeling* dan *digital sculpting* dalam pembuatan animasi iklan layanan masyarakat Kota Depok ?
- b. Bagaimana membuat audio dalam pembuatan animasi iklan layanan masyarakat Kota Depok yang dapat memberikan informasi mengenai pentingnya vaksinasi covid-19 kepada masyarakat ?

### 1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang sudah ditentukan, adapun batasan masalah yang digunakan adalah sebagai berikut :

- a. Pembuatan animasi menggunakan bentuk animasi 3D.



## © 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

- b. Aset karakter 3D yang dibuat dalam bentuk *stylized character* manusia menggunakan gabungan teknik *primitive modeling*, *subdivision surface modeling* dan *digital sculpting*.
- c. Target pengguna adalah masyarakat umum Kota Depok dengan usia produktif 15 - 64 tahun.
- d. Pembuatan aset berupa model karakter menggunakan *software* Blender, *rigging* karakter menggunakan *software* Maya dan *software* Adobe Illustrator untuk pembuatan *texturing*.
- e. Melakukan *editing* audio untuk audio narasi, dialog, dan *background music* pada video animasi menggunakan *software* Adobe Audition.

### 1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari skripsi ini adalah membuat aset karakter dalam bentuk 3 dimensi dan audio untuk iklan layanan masyarakat Kota Depok dalam rangka sosialisasi pentingnya vaksinasi covid-19.

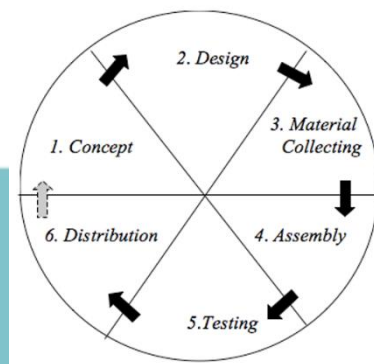
Adapun manfaat diperoleh dari pengerjaan skripsi ini, sebagai berikut :

- a. Bagi Dinas Kesehatan Kota Depok, hasil skripsi ini diharapkan dapat membantu sebagai wadah untuk Pemerintah Kota Depok dalam mensosialisasikan dan mengajak masyarakat mengenai pentingnya vaksinasi covid-19.
- b. Bagi Masyarakat, hasil skripsi ini dapat dijadikan sebagai sarana menambah informasi dan membantu memahami materi tentang pentingnya vaksinasi covid-19.
- c. Bagi Politeknik Negeri Jakarta, hasil skripsi ini dapat dijadikan bahan referensi bagi mahasiswa Politeknik Negeri Jakarta dalam pembuatan aset karakter dan audio menggunakan animasi 3D.
- d. Bagi peneliti, hasil skripsi ini menjadi wawasan pengetahuan dalam membuat aset karakter 3D dan audio iklan layanan masyarakat Kota Depok menggunakan animasi 3D sebagai karya ilmiah untuk memenuhi tugas akhir /

skripsi di Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Politeknik Negeri Jakarta.

### 1.5 Metode Pelaksanaan Skripsi

Metode yang digunakan dalam Pembuatan Aset Karakter dan *Rigging* Animasi 3D Mengenai Pentingnya Vaksinasi Covid-19 Sebagai Iklan Layanan Masyarakat adalah metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) versi Luther-Sutopo yang terdiri dari 6 tahapan yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing* dan *distribution*.(Luther, 1994). Gambaran metode ini dapat dilihat dalam gambar 1.1



Gambar 1.1 Diagram *Multimedia Development Life Cycle*

#### a. Konsep (Concept)

Pada tahap ini yaitu dilakukannya identifikasi masalah sebagai latar belakang, kemudian menentukan tujuan dan konsep untuk pembuatan aset karakter animasi 3D dan audio mengenai pentingnya vaksinasi covid-19 sebagai iklan masyarakat Kota Depok, serta menentukan target *audiens* yang tepat.

#### b. Perancangan (Design)

Pada tahap ini membuat rancangan spesifikasi *style* karakter dengan beberapa langkah rancangan desain yaitu mencari referensi karakter dan membuat sketsa karakter berdasarkan *storyboard*. Selanjutnya dengan menulis kebutuhan audio yang dibutuhkan dan perlu direkam untuk menunjang cerita video animasi.



## © 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

### c. Pengumpulan Bahan (Material Collecting)

Pada tahap ini bahan-bahan atau material yang diperoleh dari tahap perancangan yang kemudian dikumpulkan. Bahan tersebut antara lain gambar desain yang sudah dibuat, gambar referensi dari internet, audio berupa audio narasi, dialog, *background music* dan *sound effect* sesuai dengan kebutuhan sebagai acuan pembuatan aset karakter 3D dan *editing* audio dalam video animasi.

### d. Pembuatan (Assembly)

Pada tahap ini pengerjaan dimulai dengan mengubah gambar pada *storyboard* menjadi tampilan visual atau *3D modeling* karakter dengan menggunakan gabungan teknik *primitive modeling*, *subdivision surface modeling* dan *digital sculpting*. Untuk audio menggunakan teknik *noise reduction* untuk audio narasi dan dialog. Kegiatan ini dilakukan menggunakan *software* Blender untuk aset karakter 3D, *software* Autodesk Maya untuk pembuatan *rigging*, Adobe Illustrator untuk tahap pembuatan *texturing* dan Adobe Audition untuk *editing* audio.

### e. Pengujian (Testing)

Pada tahap pengujian (*Testing*) ini dilakukan pengujian, dan selama pengujian animasi dijalankan dan diperiksa untuk memastikan bahwa pengembangan aset yang dilakukan sesuai dengan *storyboard* dan kriteria pembuatan yang telah direncanakan. Tahap pertama menggunakan pengujian *alpha* dimana pengujian dilakukan oleh tim internal dan selanjutnya tahap pengujian *beta*.

### f. Distribusi (Distribution)

Tahap terakhir yaitu dilakukannya distribusi dan penyebaran dari video animasi yang sudah dibuat melalui *youtube*, media sosial lainnya dan melalui Dinas Kesehatan Depok untuk ditayangkan ke puskesmas dan RS di Depok. Kemudian, pada tahap ini akan dilakukannya pengemasan dari produk, bisa berupa DVD dan poster.



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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## BAB V KESIMPULAN

### 5.1 Kesimpulan

Hasil penelitian yang berjudul “Pembuatan Aset Karakter Dan Audio Iklan Layanan Masyarakat Kota Depok Mengenai Pentingnya Vaksinasi Covid-19 Menggunakan Animasi 3D”, menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini telah berhasil membuat aset karakter dalam bentuk 3D dengan menggunakan gabungan teknik *primitive modeling*, *subdivision surface modeling* dan *digital sculpting*, serta audio yang diimplementasikan ke dalam Iklan Layanan Masyarakat Kota Depok.
2. Hasil pengujian *alpha* terhadap aset karakter 3D sudah sesuai dengan teori konsep dasar desain karakter, *storyboard*, dan gambar referensi. Sedangkan aset audio sesuai dengan skenario dan sinopsis untuk digunakan dalam pembuatan video animasi Iklan Layanan Masyarakat Kota Depok.
3. Hasil *beta testing* terhadap aset karakter 3D dan audio kepada responden masyarakat menghasilkan persentase rata - rata sebesar 88,9% yang menyatakan bahwa aset karakter, audio yang berupa narasi dan suara karakter untuk video animasi Iklan Layanan Masyarakat Kota Depok dapat membantu memahami materi dan dapat digunakan sebagai edukasi untuk ikut serta dalam pentingnya vaksinasi covid-19.

### 5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang berjudul “Pembuatan Aset Karakter Dan Audio Iklan Layanan Masyarakat Kota Depok Mengenai Pentingnya Vaksinasi Covid-19 Menggunakan Animasi 3D” sebagai berikut :

1. Untuk aset karakter 3D sebaiknya aset yang digunakan level *subdivision* tidak lebih dari 3 *level* untuk performa pembuatan animasi jauh lebih ringan.

2. Saat merekam audio *dubbing* sebaiknya menggunakan alat bantu *microphone* dengan peredam noise agar kualitas audio yang dihasilkan menjadi lebih jernih dan jelas karena akan berpengaruh pada video animasi.

## © 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 mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## DAFTAR PUSTAKA

- Aava, K. (2017). *Realistis vs. Bergaya: Tinjauan Teknik*. 12 Desember.  
<https://80.lv/articles/realistic-vs-stylized-technique-overview/>
- Alfatra, F. F., Suminto, M., & Purwacandra, P. P. (2019). Penciptaan Film Animasi “Chase!” Dengan Teknik “Digital Drawing.” *Journal of Animation and Games Studies*, 5(1), 033–056. <https://doi.org/10.24821/jags.v5i1.2799>
- Anonim. (2018a). *Advanced Skeleton*.  
<https://www.animationstudios.com.au/advanced-skeleton>
- Anonim. (2018b). *Solusi Mudah Mengolah Suara dengan Adobe Audition*.  
<https://www.gamelab.id/news/33-solusi-mudah-mengolah-suara-dengan-adobe-audition>
- Anonim. (2018c). *SOUND EFFECT DALAM DUNIA PERFILMAN*.  
<https://student-activity.binus.ac.id/kmbd/2018/05/sound-effect-dalam-dunia-perfilman/>
- Anonim. (2020). *Komite Penanganan COVID-19 dan Pemulihan Ekonomi Nasional*. <https://linktr.ee/covid19.go.id>
- Ardiyana, A. (2014). Proses Produksi Pembuatan Tekstur Material pada Desain 3d Karakter Menggunakan Perangkat Lunak Maxon 3D Bodypaint. *Humaniora*, 5(2), 719. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i2.3127>
- Budiaji, W. (2013). Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert (The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale). *Ilmu Pertanian Dan Perikanan*, 2(2), 127–133. <http://umbidharma.org/jipp>
- Cholifah, W. N., Sagita, S. M., & Knowledge, S. (2018). *PENGUJIAN BLACK BOX TESTING PADA APLIKASI ACTION & STRATEGY BERBASIS ANDROID*. 3(2), 206–210.
- Fadya, M., & Sari, I. P. (2018). Modelling 3D dan Animating Karakter pada Game Edukasi “World War D” Berbasis Android. *Multinetics*, 4(2), 43–48. <https://doi.org/10.32722/multinetics.vol4.no.2.2018.pp.43-48>



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

GUNAWAN, T., PRANAYAMA, A., & SUTANTO, R. (2021). Perancangan Animasi Dengan Motion Capture Sebagai Sarana Edukasi Covid-19. *Jurnal DKV Adiwarna*, 2(17), 9.

<http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/10902>

Hanafri, M. I., Gustomi, L. F., Susanti, H., Stmik, D., Sarana, B., Stmik, M., & Sarana, B. (2018). *Pengembangan Iklan Layanan Masyarakat Berbasis Animasi 2D Pada BPJS Ketenagakerjaan*. 8(1).

Hasibuan, S. W., Misno, A., Jayanti, A., & Sholahuddin, M. (2021). *Metodologi Penelitian Bidang Muamalah, Ekonomi dan Bisnis* (Haeran (ed.)). CV. Media Sains Indonesia.

Meilani, M. (2013). Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana. *Humaniora*, 4(1), 326. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i1.3443>

Naghdi, A. (2021). *How does shape language impact a character design? (with illustrated examples)*. 6 April. <https://dreamfarmstudios.com/blog/shape-language-in-character-design/>

Nazir, R. S., Dzikri, A., Gustin, O., & Ray, M. (2017). Analisis Perbedaan Teknik Rendering Menggunakan Mental Ray dan Arnold Pada. *Jurnal Teknik Multimedia Jaringan*, 1(1), 1–9.

Novitasari, F., Djahir, Y., & Fatimah, S. (2015). Pengaruh Media Adobe Illustrator Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Srijaya Negara. *Journal Profit*, 2(1), 59–66.

<https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jp/article/view/5535/2974>

Pramudia, R., Apriyani, M. E., & Prasetyaningsih, S. (2016). Analisis Dan Implementasi Mel Script Untuk Lighting Dan Rendering Pada Film Animasi 3D Robocube. *Komputa : Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 5(1), 27–34. <https://doi.org/10.34010/komputa.v5i1.2438>

Prasetyo, D., & Alamin, R. Y. (2017). Pemodelan Karakter Animasi Wayang Orang Berbasis Motion Capture. *Jurnal Desain Idea: Jurnal Desain Produk*





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

*Industri Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya, 16(2), 30.*

[https://doi.org/10.12962/iptek\\_desain.v16i2.3591](https://doi.org/10.12962/iptek_desain.v16i2.3591)

Pratiwi, S. A., & Hidayat, D. (2020). Iklan Layanan Masyarakat COVID-19 Di Media Sosial dan Perilaku Masyarakat di Jawa Barat. *Komunikologi (Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi), 17(2), 1–7.*

Priyono, L. A., Purwacandra, P. P., Gunanto, S. G., & Widhiyanti, K. (2020). Penerapan Prinsip Animasi dalam Penciptaan Animasi 3D “Kepiting.” *Journal of Animation and Games Studies, 6(1), 51–66.*  
<https://doi.org/10.24821/jags.v6i1.3854>

Purnomo, P., & Palupi, M. S. (2016). *Buku teknik penyusunan instrumen penelitian.*

Rahadi. (2018). *Dasar Tata Suara Dalam Perfilman.*  
<https://rekreartive.com/dasar-tata-suara-dalam-perfilman/>

Rahmansyah, N., Al, I., Prihatono, R., Ramadhan, M. A., & Farhan, M. D. (2020). *PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI 3 DIMENSI UNTUK EDUKASI ANAK BERJUDUL “ MEMORIES .” 1(2), 44–53.*

Ramadhan, W. (2020). *Cara Lengkap Membuat Desain Karakter.*  
<https://kreativv.com/seni-rupa-dan-desain/desain-karakter/>

Retnowati, N. D. (2016). Desain Dan Animasi 3D Pesawat Terbang Menggunakan Teknik NURBS. *Conference SENATIK STT Adisutjipto Yogyakarta, 2, 85.* <https://doi.org/10.28989/senatik.v2i0.70>

Rudianto, Bayu Aji, B., Aulia Nurdini, R., & Fadilah. (2018). Perancangan Animasi Multimedia Iklan Layanan Masyarakat Tentang Proses Pembuatan E-KTP. *Jurnal Akrab Juara, 3(1), 31–38.*

Santi, I. T., & Purnama, B. E. (2014). Pembuatan Film Ande-Ande Lumut Menggunakan Animasi 2 Dimensi Pada Taman Kanak-Kanak \_Tk\_ Az-Zalfa Sidoharjo. *Animasi, 6(3), 44–49.*



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

- Satriawan, A., & Apriyani, M. E. (2016). Analisis Dan Pembuatan Rigging Karakter 3D Pada Animasi 3D “Jangan Bohong Dong.” *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), 72–77. <https://doi.org/10.15408/jti.v9i1.5580>
- Setiawan, M. I., Trisnadoli, A., & Nugroho, E. S. (2019). Penerapan Teknik UV Mapping dan Texture Painting Dalam Pembuatan Film Animasi 3D Bujang Buta. *Teknik*, 40(1), 26. <https://doi.org/10.14710/teknik.v39i3.22758>
- Sonjaya, I., & Zahra, A. (2017). Low Poly Modelling Interior Restoran pada Film Animasi 3D “Perjalanan Rempah-Rempah.” *Multinetics*, 3(2), 38. <https://doi.org/10.32722/vol3.no2.2017.pp38-44>
- Suherman, I. (2021). Daftar 10 Kota dan Kabupaten Tertinggi Positif Aktif Covid-19 Provinsi Jawa Barat, Depok Nomor 1. 4 Januari, 2. <https://www.pikiran-rakyat.com/jawa-barat/pr-011213096/daftar-10-kota-dan-kabupaten-tertinggi-positif-aktif-covid-19-provinsi-jawa-barat-depok-nomor-1?page=2>
- Suryani, R., Saputra, H., & Sutrisman, A. (2019). Implementasi Animasi 2D pada Iklan Layanan Masyarakat sebagai Sosialisasi Penyakit DBD. *Rekam*, 15(2), 153–166. <https://doi.org/10.24821/rekam.v15i2.3330>
- Waeo, V., Lumenta, A. S. M., & A. Sugiarto, B. A. (2016). Implementasi Gerakan Manusia Pada Animasi 3D Dengan Menggunakan Menggunakan Metode Pose to pose. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), 1–8. <https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.14641>
- Wibowo, H. (2021). *MATERI UTAMA BAHASA INDONESIA SMP*. Puri Cipta Media. [https://www.google.co.id/books/edition/MATERI\\_UTAMA\\_BAHASA\\_INDONESIA\\_SMP/u6EREAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=MATERI+UTAMA+BAHASA+INDONESIA+SMP&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/MATERI_UTAMA_BAHASA_INDONESIA_SMP/u6EREAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=MATERI+UTAMA+BAHASA+INDONESIA+SMP&printsec=frontcover)
- Zebua, T., Nadeak, B., & Sinaga, S. B. (2020). *Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D*. 1(1), 27–30.



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS



Nabila Ayu Desyavitri lahir di Jakarta, 02 Desember 1998. Merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Bertempat tinggal di Cibubur, Jakarta Timur. Lulus dari SDN 02 CIBUBUR tahun 2011. SMPN 9 JAKARTA tahun 2014. Dan SMAN 99 JAKARTA tahun 2017. Menjadi mahasiswa Program Studi Teknik Multimedia Digital, Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Politeknik Negeri Jakarta sejak tahun 2017.




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 mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Lampiran 3 Hasil realisasi dari pembuatan aset karakter 3D (lanjutan)

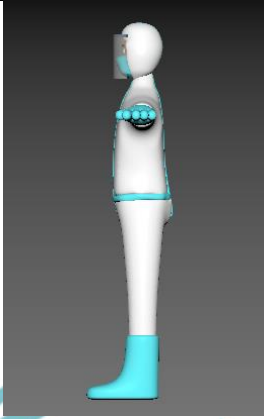
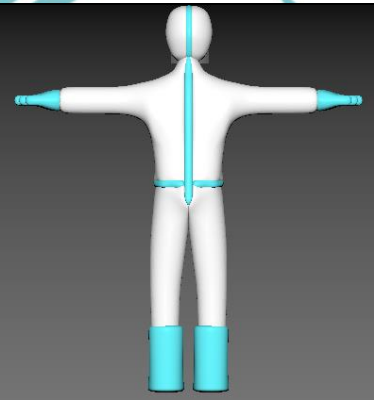

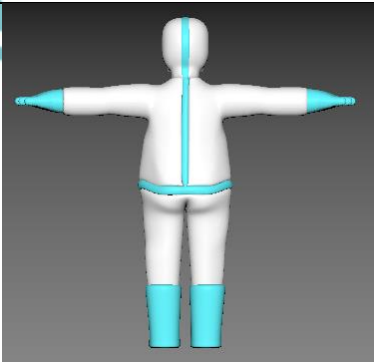
Karakter	Gambar	Keterangan
Andi		Karakter Andi dari sudut samping
Andi		Karakter Andi dari sudut perspektif
Andi		Karakter Andi dari sudut pandang belakang

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 :

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

<p>Petugas memakai APD</p>		<p>Karakter petugas memakai APD dari sudut pandang samping</p>
<p>Petugas memakai APD</p>		<p>Karakter petugas memakai APD dari sudut pandang belakang</p>
<p>Petugas kedua memakai APD</p>		<p>Karakter petugas memakai APD dari sudut pandang samping</p>
<p>Petugas kedua memakai APD</p>		<p>Karakter petugas memakai APD dari sudut pandang belakang</p>

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 mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta




<p>Ani (Adik Andi)</p>		<p>Karakter Ani dari sudut samping</p>
<p>Ani (Adik Andi)</p>		<p>Karakter Ani dari sudut perspektif</p>
<p>Ani (Adik Andi)</p>		<p>Karakter Ani dari sudut belakang</p>



© 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

Pembaca Berita		Karakter pembaca berita dari sudut samping
Pembaca Berita		Karakter pembaca berita dari sudut perspektif
Pembaca Berita		Karakter pembaca berita dari sudut belakang








© 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




Dokter Kepresidenan		Karakter dokter kepresidenan dari sudut samping
Dokter Kepresidenan		Karakter dokter kepresidenan dari sudut perspektif
Dokter Kepresidenan		Karakter dokter kepresidenan dari sudut belakang



© 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


Pak Jokowi		Karakter Pak Jokowi dari sudut samping
Pak Jokowi		Karakter Pak Jokowi dari sudut perspektif
Pak Jokowi		Karakter Pak Jokowi dari sudut belakang



© 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

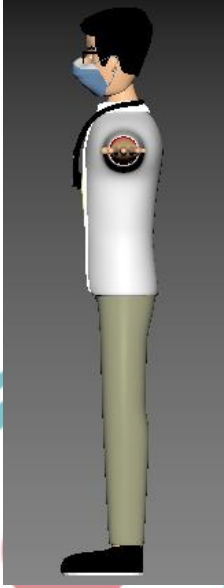

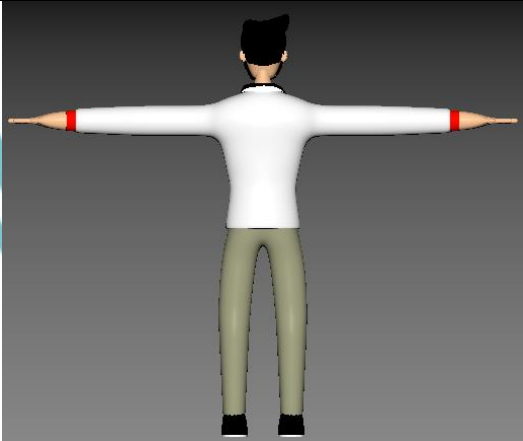
Moderator		Karakter Moderator dari sudut samping
Moderator		Karakter Moderator dari sudut perspektif
Moderator		Karakter Moderator dari sudut belakang



© 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

Dokter Herman		Dokter Herman dari sudut samping
Dokter Herman		Dokter Herman dari sudut perspektif
Dokter Herman		Dokter Herman dari sudut belakang



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

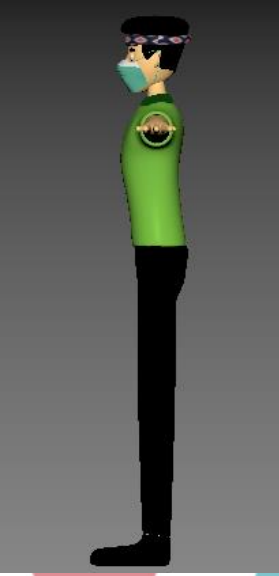

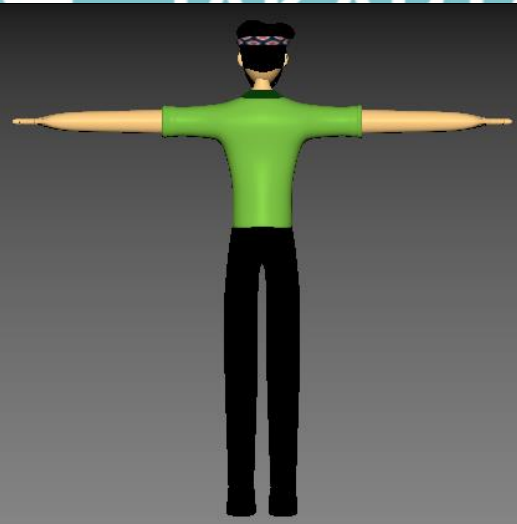
Hak Cipta :

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 mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Budi		Budi dari sudut samping
Budi		Budi dari sudut perspektif
Budi		Budi dari sudut belakang

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

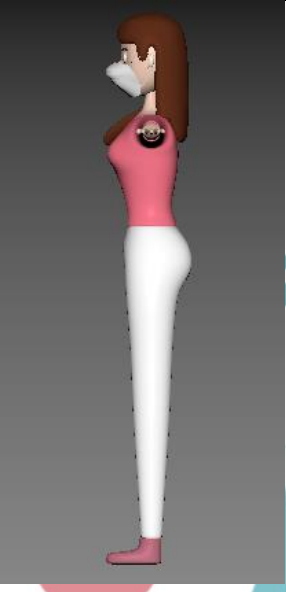


Dikta		Dikta dari sudut samping
Dikta		Dikta dari sudut perspektif
Dikta		Dikta dari sudut belakang



© 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

Dina		Dina dari sudut samping
Dina		Dina dari sudut perspektif
Dina		Dina dari sudut belakang



## © 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

## Lampiran 4 Sample Kuisisioner

Nama *	Andini
Jenis Kelamin *	<input type="radio"/> Pria <input checked="" type="radio"/> Wanita <input type="radio"/> Other: _____
Usia *	<input type="radio"/> < 18 tahun <input checked="" type="radio"/> 18 - 24 tahun <input type="radio"/> 24 - 32 tahun <input type="radio"/> 32 - 40 tahun <input type="radio"/> > 40 tahun <input type="radio"/> Other: _____
Status *	<input type="radio"/> Pelajar <input checked="" type="radio"/> Mahasiswa <input type="radio"/> Bekerja <input type="radio"/> Other: _____
<b>Karakter dan Audio</b>	
Perbedaan desain tiap karakter mudah dikenali dan 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
Penggunaan warna pada aset karakter memiliki perpaduan warna yang menarik perhatian *	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
Penggambaran tubuh tiap karakter yang beragam dan proporsional *	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
Desain pakaian tiap karakter sesuai dengan profesi pekerjaan *	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
Aset dalam style Stylized Character memberikan visualisasi yang mendekati bentuk aslinya *	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
Pelafalan dan logat suara karakter (dubber) mudah dimengerti dan jelas *	1 2 3 4 5 Sangat tidak setuju <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> Sangat setuju
Sound Effect pada video animasi sudah sesuai dengan visualisasi kejadian *	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
Background music pada video animasi ini sesuai dengan suasana yang ditampilkan *	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
Audio narasi dan suara karakter terdengar dengan baik dan jernih *	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
Karakter, narasi dan suara karakter untuk video animasi dapat membantu memahami materi tentang program vaksinasi covid-19 *	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





## 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".

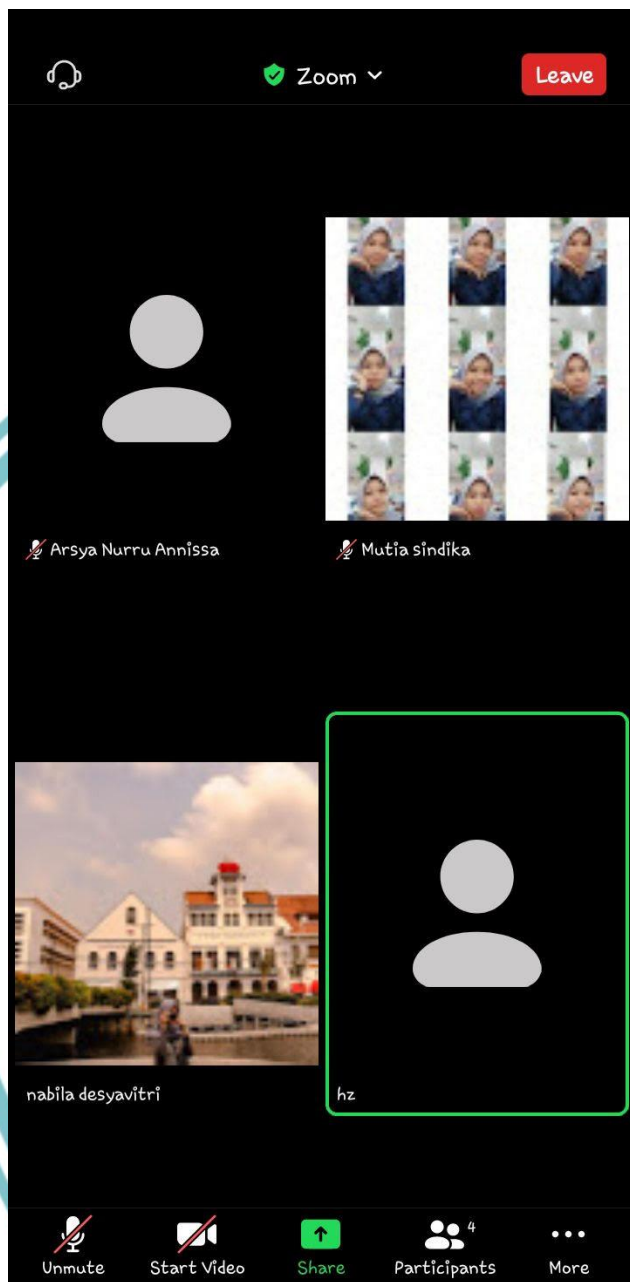
---

### PENDIDIKAN

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

### 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





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

Lampiran 7 Surat Distribusi Penayangan Video



**PEMERINTAH KOTA DEPOK**  
**DINAS KESEHATAN**

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

Depok, 17 Juni 2021

Kepada

Nomor : 443.32 *1246* - SURVIM Yth, 1. Direktur RS  
Sifat : Penting 2. Kepala UPTD Puskesmas  
Lampiran : - se-Kota Depok  
Perihal : Penayangan video edukasi tentang  
Vaksinasi Covid-19  
di Puskesmas dan RS

di

Depok

Berkaitan dengan adanya Kegiatan Mahasiswa/I PNJ dalam tugas akhirnya yang membuat Video Edukasi Tentang Vaksinasi Covid-19, maka dengan ini disampaikan kepada Bapak/Ibu Pimpinan Faskes agar dapat menayangkan video tersebut sebagai bahan edukasi di Faskes bagi masyarakat atau pengunjung RS/Puskesmas.

Adapun Video tersebut akan disampaikan via email ke RS dan Puskesmas.

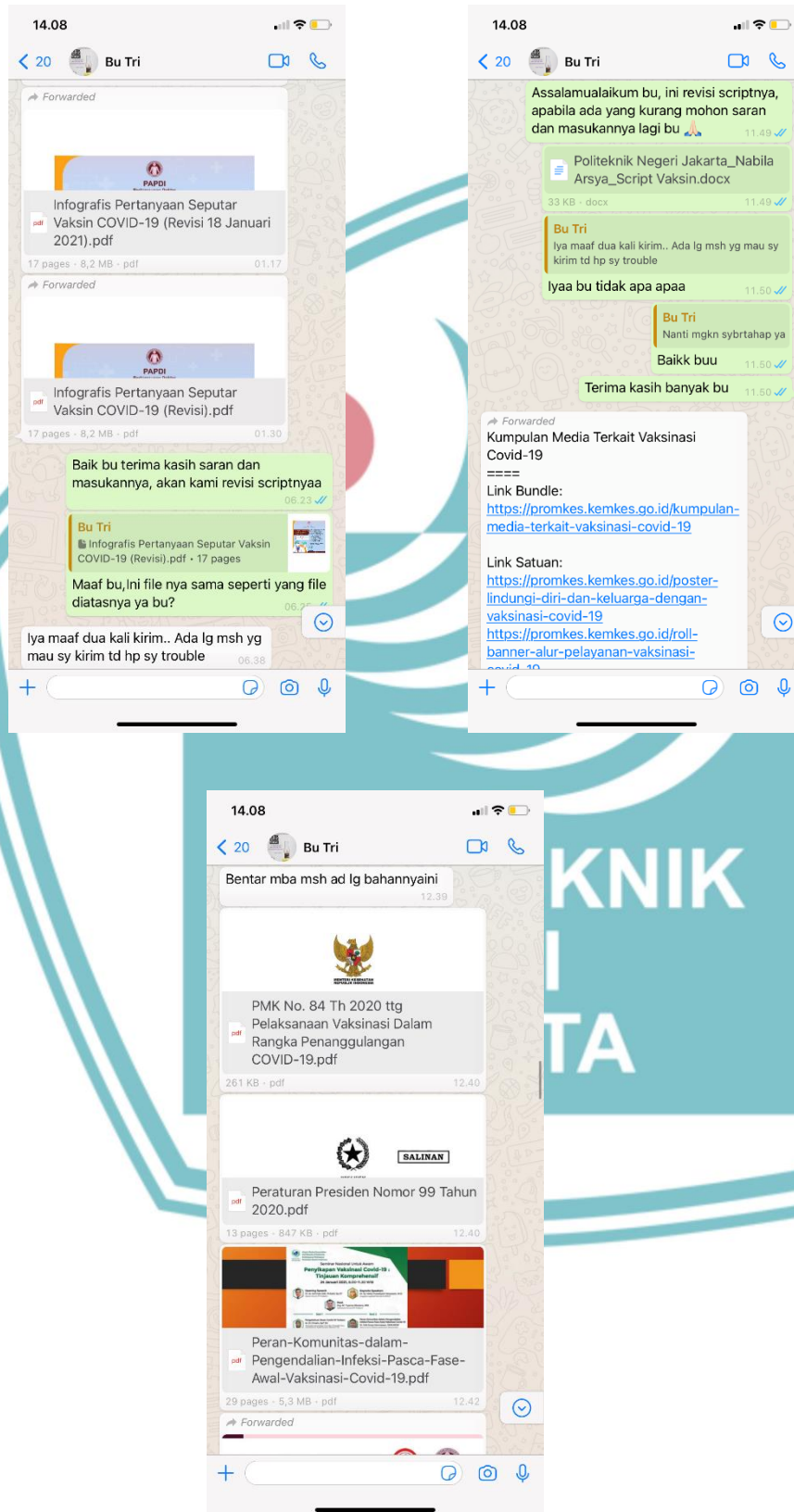
Demikian disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Kepala Dinas Kesehatan Kota Depok



**drg. NOVARITA**  
Pembina Utama Muda / IV c  
NIP.19621119198902 2 002

## Lampiran 8 Dokumen dari Dinas Kesehatan Kota Depok



### 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 mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**Narasumber :** dr. Tri

**Lokasi :** Dinkes Depok

**Tanggal :** 17 Juni 2021

### Topik Wawancara

1. Saran dan penilaian terhadap video animasi Iklan Layanan Masyarakat Kota Depok dari aspek visual karakter 3D, audio, *environment*, animasi dan fitur AR.

### Keterangan Transkrip Wawancara

Q : Pewawancara

A : Narasumber

### Hasil Transkrip Wawancara

Q : Selamat siang bu, kami mahasiswi dari Politeknik Negeri Jakarta, kemarin kami sudah mengerjakan animasi kami bu, kalo dari ibu, untuk tampilan animasinya bagaimana ya bu? Kira kira mudah dipahami tidak bu animasinya untuk ke masyarakat?

A : Dari segi visual animasi sudah bagus dan cocok untuk ditampilkan ke masyarakat

Q : Untuk suaranya bagaimana ya bu, apakah sudah jelas bu?

A : Suara dubbing untuk para karakter pun sudah terdengar jelas

Q : Apakah materi vaksinasi nya sendiri sudah mencakup keseluruhan bu?

A : 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 sudah mengarah kepentingnya 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 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

### 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

Q : Jadi dari kami juga ada penambahan fitur AR untuk mensosialisasikan vaksinasi ini bu, mungkin boleh dilihat dulu. Kira kira apakah konsepnya sudah sesuai ya bu?

A : Fitur AR sudah mampu menjadi salah satu cara baru untuk mengajak untuk mengikuti program vaksinasi dan materi di bagian kamera belakang sudah tersampaikan dengan baik.

Q : 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.

A : Iya sama-sama, Semangat ya skripsinya, semoga lancar!

Q : Amiin, terima kasih bu.

