

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI DUA DIMENSI TENTANG PROTOKOL KESEHATAN DI HOTEL

Fahmi Abdullah, S.T, M.Kom¹, Ripilius Hulu²

^{1,2}Amik Hass Bandung

E-mail: ¹tasik.fahmi@gmail.com, ²ripiliushulu5678@gmail.com

Abstrak

Pertumbuhan ekonomi adalah salah satu yang harus dipertahankan pada saat pandemi Covid-19 tetapi aktifitas ekonomi tidak bisa semuanya dilakukan secara daring dengan WFH, oleh karena itu di era digital ini melakukan sosialisasi menjadi lebih efektif dan efisien menggunakan media video interaktif berupa info grafis yang mudah dibagikan melalui media sosial daring, oleh sebab itu kami membuat info grafis video yang memuat pesan penerapan kebiasaan baru. Inilah yang melatar belakangi penulis untuk membuat iklan protokol kesehatan IDI dalam bentuk animasi dua dimensi sebagai salah satu upaya Kampanye untuk memberi tahukan kepada masyarakat luas pentingnya menjaga kesehatan di masa Pandemi covid-19. Sehingga iklan animasi dua dimensi ini dapat menjadi kemasan yang menarik dan bermanfaat bagi masyakat umum khususnya lingkungan perhotelan. Dalam aplikasinya dibuat dengan sederhana, dapat dimengerti oleh penonton, menggunakan efek-efek video, suara dan animasi yang tidak berlebihan yang membingungkan para penonton. Dengan sedikit narasi dan teks memudahkan penonton mencerna video kampanye ini.

Kata kunci : Ekonomi, Covid-19, Animasi dua dimensi,

Abstract

The stability of economic growth is something that must be maintained during the Covid-19 pandemic but not all economic activities can be done online through WFH. Furthermore, during the pandemic, social activity is mostly conducted online since it is considered more effective and efficient. Interactive video in the form infographic becomes the most effective media to support social activity currently since it is easy to share. The development of infographic video led us created the video infographic that contains the message of implementing a new normal adaptation This is what motivated the author to create an IDI health protocol advertisement in the form of a two-dimensional animation as one of the Campaign's efforts to inform the wider community of the importance of maintaining health during the Covid-19 pandemic. Furthermore, this two-dimensional animated advertisement can be an attractive and useful package for people in general, especially in the health environment. The descriptions of application are made simply, understandable by the audience, using video effects, sound and animation effects that are not excessive that astonish the audience. It is also added a little narration and text that makes it easier for viewers to digest this campaign video.

Keywords: Economy, Covid-19, Two-dimensional animation,

1. PENDAHULUAN

Adapun alasan lain penulis, menulis tugas akhir ini dikarenakan faktor pertumbuhan ekonomi belakangan ini yang semakin terpuruk yang diakibatkan tersebarnya virus corona (Covid-19). Pertumbuhan ekonomi adalah salah satu yang harus dipertahankan pada saat pandemi Covid-19 tetapi aktifitas ekonomi tidak bisa semuanya dilakukan khususnya perhotelan, oleh karena itu adanya aktifitas perhotelan tidak bisa dihindarkan. Maka muncul klaster-klaster baru Covid-19.

Dikutip dari halaman www.covid19.go.id. Ketua tim Pakar dan juru bicara Satuan Tugas Penanganan COVID-19 “Klaster itu disebut klaster apabila terjadi konsentrasi kasus di suatu tempat, dan klaster yang sekarang sedang marak jadi perhatian masyarakat adalah klaster perhotelan”. Oleh sebab itu kita perlu melakukan sosialisasi penerapan kebiasaan baru untuk perhotelan. Di era *digital* ini melakukan sosialisasi menjadi lebih efektif dan efisien menggunakan media video interaktif berupa infografis yang mudah dibagikan melalui media social dan daring, oleh sebab itu penulis membuat infografis video yang memuat pesan penerapan kebiasaan baru untuk perhotelan.

2. METODE PENELITIAN

Pada perancangan ini metode yang digunakan dalam pengumpulan data dan informasi adalah metode kualitatif, yaitu penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna (perspektif subjek) lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan. Terdapat tahapan-tahapan yang harus dilalui dalam proses pembuatan animasi agar mencapai hasil yang maksimal. Tahapantahapan tersebut dimulai dari penentuan konsep cerita dan pembuatan storyboard.

2.1 Praproduksi

Sebelum memasuki tahap produksi ada beberapa tahap yang dilalui dalam suatu perancangan media video ini yaitu :

2.1.1 Pengumpulan Data

Dalam proses pengumpulan data, penulis memperoleh data dari pihak IDI dalam bentuk skrip dan alur cerita yang akan dibuat. Pengumpulan data pendukung diperoleh dari situs *website* yang terpercaya dan berkaitan dengan perancangan dan pembuatan video animasi dua dimensi tentang protokol kesehatan di hotel pada era new normal.



Gambar 2.1 Website IDI

2.1.2 Pembuatan Script Cerita

Setelah melakukan pengumpulan data, penulis menyusun alur atau juga dapat di sebut sebagai perancangan ide dan kosep cerita dalam percakapan yang akan disampaikan dalam video yang akan dibuat, sehingga memudahkan penulis dalam pembuatan video animasi dua dimensi.

Story Line

Pemeran Utama		
No.	Nama Tokoh Karakter Utama	Deskripsi Karakter
1.	Bapak Dino	Usia 35 tahun, ayah satu anak, pekerja kantoran, bergaya hidup sederhana.
2.	Ibu Teti	Usia 30 tahun, ibu satu anak, ibu rumah tangga.
3.	Ricky	Usia 16 tahun, anak Pak Dino dan Bu Teti.
4.	Bella	Usia 25 tahun, berkarakter "moody", periang, gaya hidup hedonis, dan hobi jalan-jalan.
5.	Bapak Edward	Usia 28 tahun, bekerja sebagai receptionist hotel, gaya hidup sederhana.
6.	Lisa	Usia 26 tahun, bekerja sebagai receptionist hotel, gaya hidup sederhana.
7.	Bapak Beni	Usia 50 tahun, perwakilan BNPB dan IDI.

Scene 1
Voice Over : Tempat beristirahat yang aman dan nyaman sangatlah penting saat kita berpergian. Untuk itu penerapan kebiasaan baru di hotel sangatlah penting.
Visual : Tampak Hotel dari kejauhan tampak depan, dan mobil keluarga Pak Dino dan mobil Bella berhenti di depan hotel, dan mereka turun dari mobil.

Scene 2
VO : Ehh apa kabar, sudah lama tidak ketemu, gak nyangka ya bisa ketemu Pak Dino dan sekeluarga di sini!
Visual : Di depan hotel, Bella berpapasan dengan keluarga Pak Dino dari tampak samping.

Scene 3
Pak Beni muncul dan berkata: "Selama masa pandemi ini, yuk kita pastikan pengelolaan hotel dengan benar, sehingga setiap pengunjung bisa merasa aman."
Scene 4 (Infografis)
Voice Over : Seluruh petugas dan pengunjung wajib mengenakan masker di area umum hotel, dan periksa suhu tubuh pekerja dan pengunjung setiap memasuki area hotel, dan jaga jarak aman, minimal 2 meter.
Visual : Keluarga Pak Dino, Bella dan pekerja hotel berbaris untuk masuk ke dalam hotel, memakai masker dan di cek suhu tubuh menggunakan thermo gun.
Voice Over : Gunakan partisi di meja atau counter sebagai perindungan tambahan.
Visual : Terdapat partisi di meja receptionist.

Gambar 2.2 Script Cerita

Voice Over : Upayakan pembayaran menggunakan non-tunai
Visual : Melakukan pembayaran dengan scan barcode.

Voice Over : Bersihkan dan disinfektasi setiap kamar setiap pengunjung keluar dan ketika ada pengunjung baru yang datang.
Visual : Petugas menyemprot desinfektan di dalam kamar hotel.

Voice Over : Termasuk bersihkan filter AC secara rutin.
Visual : Petugas mengganti filter AC.

Voice Over : Desinfeksi barang-barang yang berada di area umum secara rutin.
Visual : Petugas menyemprot desinfektan di ruang tunggu Hotel.

Voice Over : Sediakan fasilitas mencuci tangan yang mudah dijangkau di area umum hotel.
Visual : Ada beberapa wastafel yang tersedia di berbagai tempat.

Voice Over : Batasi penggunaan lift.
Visual : Empat orang di dalam lift tidak berhadapan.

Voice Over : Atur jarak pada elevator.
Visual : Dua orang naik eskalator sambil menjaga jarak aman dari tampak samping.

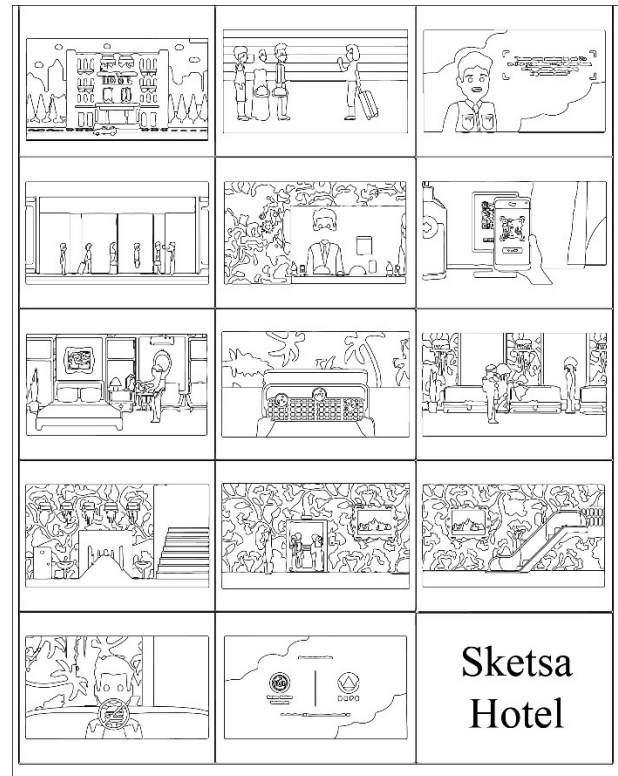
Voice Over : Tidak makan minum ditempat umum.
Visual : Pak Dino hendak makan diberi perbodean.

Akhir video
Voice Over : "Video ini dipersembahkan oleh Tim New Normal pengurus besar Ikatan Dokter Indonesia dan Badan Nasional Penanggulangan Bencana".
Visual : Kata penutup video.

Gambar 2.3 Script Cerita

2.1.3 Sketsa

Setelah pembuatan *script* cerita proses selanjutnya meliputi gambar atau sketsa tampilan visual seperti : Ilustrasi, tipografi, *layout* atau tata letak, warna, dan tokoh karakter. Dalam hal ini, sketsa yang dibuat dalam bentuk digital menggunakan Adobe Illustrator CC 2015.



Gambar 2.4 Sketsa

2.1.4 Pembuatan Gambar Ilustrasi

Pada tahap ini, selanjutnya penulis mulai mengembangkan gambar sketsa menjadi bentuk gambar *digital* dua dimensi menggunakan *software* Adobe Illustrator CC 2015. Dalam pembuatan gambar ilustrasi ini, penulis melakukan pembuatan dan pewarnaan karakter dan *background* yang akan dimasukkan ke dalam video, sehingga tampilan video terlihat lebih menarik. Format yang digunakan dalam pembuatan gambar ilustrasi yaitu JPG dan PNG.

2.6 Pengolahan Video

Pengolahan video dilakukan dengan cara sebagai berikut :

1. Memasukan file gambar ilustrasi yang sudah dibuat ke dalam *time line* Premier Pro CC 2015.
2. Menyusun gambar ilustrasi sesuai dengan adegan dan alur cerita yang dibuat.
3. Memberikan efek transisi pada setiap masing-masing gambar ilustrasi, sehingga

dapat bergerak sesuai dengan adegan cerita yang dibuat pada *script*.

4. Membuat efek suara dan *voice over* untuk dimasukkan kedalam *time line* dan disesuaikan pada adegan yang telah disusun dan digerakkan.

2.2 Proses Produksi

Proses produksi dalam pembuatan animasi 2D ini memiliki tahap tahap sebagai berikut :

2.2.1 Desain Konsep

Konsep desain yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan video animasi dua dimensi tentang protokol kesehatan saat di hotel ini, antara lain:

2.2.2 Story Board

Story board dalam pembuatan animasi 2D ini dibuat secara digital di Adobe illustrator.



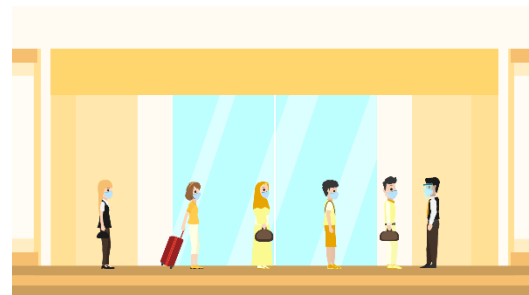
Gambar 2.5 Ilustrasi Hotel



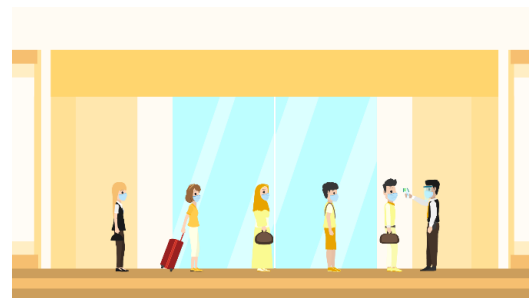
Gambar 2.6 Ilustrasi Pak Dino Bertemu Bella



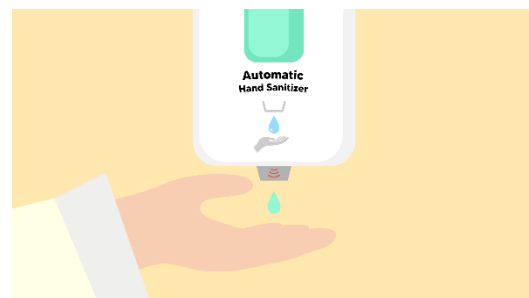
Gambar 2.7 Ilustrasi Pak Beni Bicara



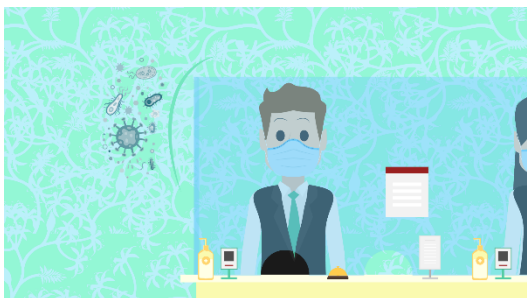
Gambar 2.8 Ilustrasi Pak Dino Menggunakan Masker



Gambar 2.9 Ilustrasi Cek Suhu Tubuh



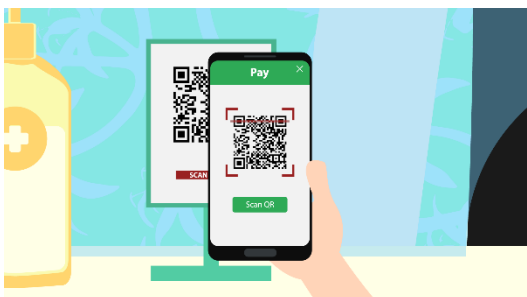
Gambar 2.10 Ilustrasi Menggunakan Handsanitizer



Gambar 2.11 Ilustrasi Menggunakan Partisi



Gambar 2.15 Ilustrasi Disinfeksi Barang



Gambar 2.12 Ilustrasi Melakukan
Pembayaran Dengan Non Tunai



Gambar 2.16 Ilustrasi Masuk Lift



Gambar 2.13 Ilustrasi Disinfektan



Gambar 2.17 Ilustrasi Saat di Eskalator



Gambar 2.14 Ilustrasi Membersihkan AC



Gambar 2.18 Ilustrasi Tidak Makan Minum
Di Tempat Umum

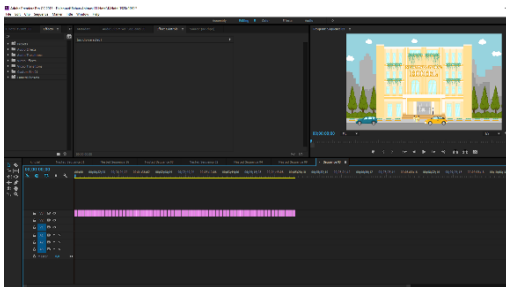


Gambar 2.19 Ilustrasi Logo IDI

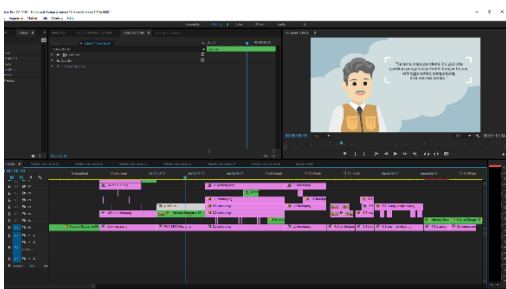
Setelah *story board* selesai di buat maka penulis menjalani tahap berikutnya yaitu *file* disimpan dalam bentuk PNG.

2.2.3 Pengolahan Video

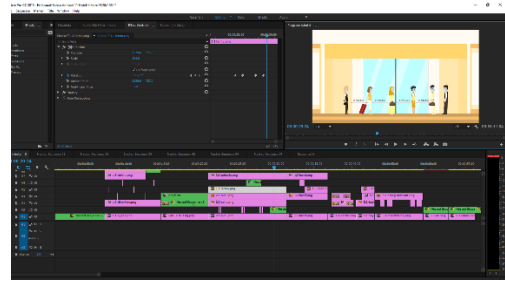
Mengolah keseluruhan yang telah didapat dari mulai penataan letak, tipografi, ilustrasi, karakter, audio, dan pemilihan warna yang tepat.



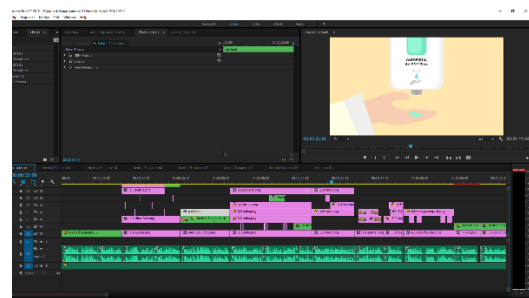
Gambar 2.20 Tahap Awal Memasukan Gambar Ilustrasi Ke Dalam Time Line Adobe Premiere Pro CC 2015



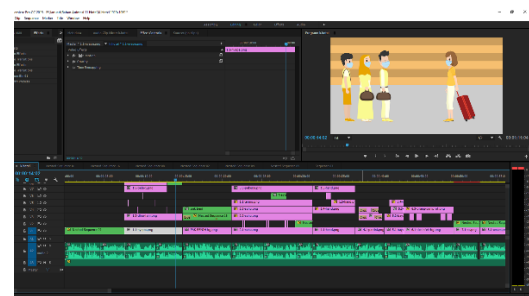
Gambar 2.21 Tahap Penyusunan Gambar Berdasarkan Alur Cerita



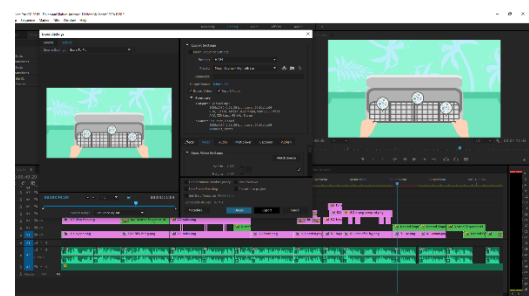
Gambar 2.22 Tahap Pemberian Efek Gerak di Frame



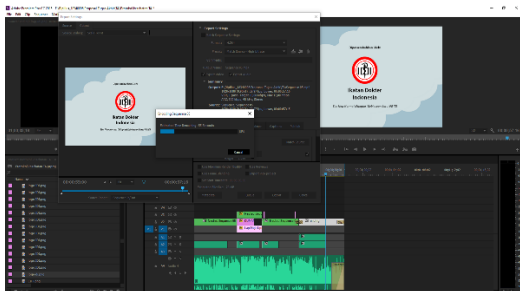
Gambar 2.23 Tahap Memasukan Audio



Gambar 2.24 Tahap Penyesuaian Gerakan Gambar dan Audio



Gambar 2.25 Tahap Setting Export File



Gambar 2.26 Tahap Rendering

2.3 Pasca Produksi

2.3.1 Maintenance

Video ini di buat untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat luas agar mereka paham untuk menerapkan protokol kesehatan di lingkungan perhotelan.

2.3.2 Distribusi

Video ini di distribusikan kepada pihak pemilik IDI dengan memberikan *file* video kepada owner perusahaan.

2.3.3 Packaging

Tampilan suatu video merupakan salah satu faktor yang penting. Kemasan video yang baik mampu menarik rasa keingintahuan orang untuk melihat video tersebut diantara media video promosi yang lain. Berikut hak-hak yang dapat dipertimbangkan dalam membuat video: Fungsi utama video tersebut agar menjadi sangat menarik saat dilihat.

1. Menggunakan gambar dan font tipografi yang mampu menarik perhatian.
2. Mengandung informasi yang penting dalam penerapan protokol kesehatan.

2.3.4 Navigation

Dalam suatu video, merupakan hal yang penting agar informasi-informasi yang ingin disampaikan dan diletakkan dalam komposisi yang baik sehingga tidak membingungkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah diberikan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan dan saran saran bagi perbaikan dan pengembangan sistem. Mengatasi penyebaran Covid-19 melalui media video protokol kesehatan dengan cara menerapkan kebiasaan baru di lingkungan perhotelan. Media video yang di buat harus menarik dan mudah di mengerti oleh penonton sehingga pesan yang di sampaikan dalam pembuatan video tercapai dan menyebarkan video yang dibuat melalui website dan sosial media untuk diketahui banyak orang.

SARAN

Dalam pembuatan animasi pesan yang disampaikan harus jelas dan tidak membingungkan. Dalam membuat aplikasi Animasi dua dimensi ini, satu hal yang harus dilakukan adalah menentukan atau membuat konsep dari permasalahan yang terjadi dilapangan. Tahap pra produksi haruslah matang karena menentukan kesuksesan di langkah berikutnya yaitu tahap produksi dan pasca produksi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1.] Covid19. 2021. *Analisis Data COVID-19 Indonesia*. <https://covid19.go.id/> 2021/01/analisis-data-covid-19-indonesia. Diakses 20 Februari 2021.
- [2.] Covid19. 2021. *Analisis Data COVID-19 Indonesia*. <https://www.bnppb.go.id/2021/01/analisis-data-covid-19-indonesia>. Diakses 20 Februari 2021.
- [3.] Gie. 2020. *Pengertian Organisasi Manfaat dan Fungsi Berorganisasi*. <https://accurate.id/marketing-manajemen/pengertian-organisasi/>. Diakses 20 Februari 2021.
- [4.] Suprpto, Tommy. 2009. *Pengantar Teori & Manajemen Komunikasi*. Bandung : Media Pressindo.
- [5.] Hendratman Hendi. 2007. *The Magic Of Adobe Prermier Pro*. Bandung : Informatika
- [6.] Ariesto, 2006, *Desain Buku dengan Adobe In Desagn*, Bandung : Penerbit Elex Media Komputindo

- [7.] Adjie, Bayu dan Awaludin Teddy. 2003. *Teknik Digital Audio Editing dengan Adobe Premiere 6.5*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- [8.] Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual*. Bandung : Penerbit Adi