

PERANCANGAN ANIMASI 2D EDUKASI MENGENAI VIRUS OMICRON DESAIN KOMUNIKASI VISUAL UNIVERSITAS BUNDA MULIA

Reuben Adji Wicaksono, Teguh Meirizky Girdayanto.

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Teknologi & Desain, Universitas Bunda Mulia,
Tangerang, Indonesia

e-mail: reuben.adjiwicaksono@gmail.com

Received : May, 2023

Accepted : June, 2023

Published : June, 2023

Abstract

Currently, there are still many people who still lack knowledge about the omicron virus in terms of how it works and how to prevent it so that it can be detrimental to many people who still lack knowledge of the omicron virus. With that, I will create a 2d animation that is educational in nature about the omicron virus. With the existence of social media, in terms of learning or educating many people, it is possible to make education more effective and efficient. Based on the results of the data that has been collected, this asks about what we already know about Omicron from the way it works, the appearance of Omicron from a variant of the Corona virus that has mutated into the newest virus and can also stop all protection from the vaccine that we make. Based on the results of the data that has been collected, this asks about what we already know about Omicron from the way it works, the appearance of Omicron from a variant of the Corona virus that has mutated into the newest virus and can also stop all protection from the vaccine that we make.

Keywords: Virus, Omicron, Animation, 2 Dimension.

Abstrak

Saat ini masih banyak orang yang masih kurang pengetahuan tentang virus omicron dari sisi cara kerja dan cara mencegahnya sehingga dapat merugikan kepada banyak orang yang masih kurang taunya dengan virus omicron. Dengan itu Penulis akan membuat sebuah animasi 2d yang bersifat edukasi tentang virus omicron, Dengan adanya sosial media, dalam hal pembelajaran atau mengedukasikan kepada banyak orang bisa membuat cara edukasi lebih efektif dan efisien.

Dalam perancangan animasi 2d ini akan fokus ke dalam satu style yaitu digital sebab proses pembuatan secara digital akan menggampangkan proses pembuatan animasi 2d ini secara cepat dan efisien, selain itu animasi 2d ini akan bersifat edukasi guna membuat tertarik bagi banyak orang yang ingin melihat tanpa harus merasa bosan pada saat menonton animasi.

Berdasarkan hasil data yang sudah dikumpulkan, ini menanyakan tentang apa saja yang telah ketahui mengenai omicron dari cara varian ini bekerja. Kemunculan omicron dari virus corona yang telah bermutasi menjadi virus yang terbaru dan juga dapat menghentikan semua pelindung vaccine.

Kata Kunci: 2Dimensi, Animasi, Omicron, Virus

1. PENDAHULUAN

Memasuki era yang baru yaitu 2020, dari awal bulan Maret (Lidya Julita S, 2021), pengetahuan bahwa keadaan sebuah virus baru yang bernama covid-19 atau virus corona. Virus corona mulai merebak disekitar wilayah Wuhan dan lanjut ke 100 negara lain. Sebanyak lebih dari 100.000 orang di dunia dinyatakan positif. Pada tanggal 12 July 2021, jumlah kasus baru secara global yang dilaporkan lebih dari 3,4 juta, meningkat 12% insiden mingguan kasus COVID-19 meningkat dengan rata-rata sekitar 490.000 kasus dilaporkan selama seminggu.

Memasuki era baru yaitu 2020 pada awal Maret (Lidya, 2021), Mengetahui sedang merebaknya kondisi virus baru yang disebut Covid-19 atau coronavirus. Sejak keberadaan virus corona sejak bulan maret 2020, virus corona telah bermutasi menjadi 3 varian diantaranya: Varian Alfa, Varian Beta, dan Varian Gamma. Sedangkan itu, Menurut Pulliam et al., (2021), menemukan varian baru yang bernama Varian Epsilon. Menurut Mohammadi et al (2021) mengungkapkan bahwa ada 2 varian baru yang bernama varian Lambda dan varian Zeta. Menurut Twohig et al, ada 2 varian yang baru ditemukana yaitu Varian Delta dan Varian Eta. Dari berita yang telah di sediakan sama WHO juga mengukapkan bahwa ada keberadaan varian baru yang bernama Varian Theta. Menurut West Et al (2021) mengetahui bahwa adanya keberadaan varian corona baru yang bernama Varian Iota, Mu dan Kappa. Dan terakhir, varian yang baru diketahui yaitu varian Omicron.

Varian Omicron adalah varian dari SARS-CoV-2, merupakan virus turunan dari COVID-19, varian virus ini disebabkan oleh lebih dari 50 mutasi pada 1 virus (Zhao et al., 2022). Beberapa ahli mengklaim bahwa omicron dapat membantu virus corona menyebar dengan cepat dengan membantu menghindari antibodi yang dihasilkan oleh vaksin (Zhao et al., 2022). Dengan ini, dikatakan bahwa omicron mampu menghindari kekebalan dari vaksin yang terinfeksi sebelumnya. Studi ini memiliki implikasi penting untuk perencanaan kesehatan masyarakat karena Afrika Selatan memiliki tingkat kekebalan yang tinggi terhadap infeksi sebelumnya. (Huang dkk., 2020). Omicron merupakan varian dari virus Corona, varian Omicron memiliki sekitar 30 mutasi yang terjadi pada protein mutan. Bagian virus yang berbentuk seperti paku atau jarum ini digunakan oleh virus untuk mengikat sel-sel dalam tubuh manusia.

Penulis melakukan penelitian ini karena jumlah kasus yang terus meningkat pada hari Jumat, 25 Maret 2022 mencapai 9.079 kasus pada tahun tersebut, meningkat 6,19% dibandingkan hari sebelumnya (Agus, 2022). Hal ini disebabkan kurangnya kesadaran masyarakat untuk melindungi diri dari virus Omicron. Dengan ini, pembuat ingin menganimasikan video animasi pendidikan dalam 2D. Penelitian terus meningkatkan penggunaan animasi di berbagai bidang kehidupan. Animasi ini dapat memenuhi kebutuhan yang berbeda sambil memberikan manfaat. Misalnya, animasi pemasaran dapat melibatkan konsumen secara visual dan emosional, membuat produk lebih mudah dikenali dan diingat. Contoh lain dari penggunaan animasi yang paling umum adalah aplikasi game. Dengan perkembangan teknologi yang pesat, tren animasi dalam aplikasi game telah menarik perhatian para pengembang dan pengguna di seluruh dunia dari jarak jauh (Fourida, 2020).

2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan Penjelasan yang telah disebutkan di latar belakang, maka diukapkan masalah-masalah yang dapat teridentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menggunakan animasi 2d untuk memberikan content yang menarik?
2. bagaimana cara memberikan informasi secara lengkap tapi minimal untuk dimengerti?

3. TUJUAN DAN KEGUNAAN PENELITIAN

TUJUAN PENELITIAN

Tujuan untuk membuat animasi 2d yaitu untuk membuat sebuah video yang informatif tentang virus omicron dengan informasi yang cukup dan focus yang dapat dipahami dengan mudah.

3.1 MANFAAT PENELITIAN

1. Bagi Non Akademik:

Penelitian ini bisa digunakan sebagai media edukasi tentang virus omicron.

2. Bagi Akademik:

bisa berguna sebagai media edukasi untuk memperluas tentang virus dan Kesehatan, bersama dengan memberikan sebuah motivasi untuk melanjutkan studi ini bagi banyak orang.

4. METODE PENELITIAN

Perancangna Video Animasi ini menggunakan menggunakan Metode Deskriptif Kualitatif adalah metode paparan atau deskripsi atas fenomena yang terjadi di alam. Pola pengembangannya dengan melakukan beberapa tahapan analisis yang disertai dengan studi literatur yang mendukung teori. Berikut adalah metode pengumpulan data yang peneliti gunakan:

4.1 ARTIKEL

Dalam skripsi ini saya akan mengambil dari beberapa artikel yang menanyakan tentang omicron dari artikel yang di release sama WHO (World Health Organization) bersama dengan artikel-artikel lainnya yang sudah di berikan tanda approve sama orang professional.

4.2 INTERNET

saya akan menggunakan internet untuk penelitian saya, walaupun di internet ada banyak pembicaraan yang hoax tentang omicron, saya akan selalu fact check kalau hal yang dibicarakan di internet itu benar atau tidak.

4.3 JURNAL

Dalam pengambilan data sekunder, saya akan menggunakan Jurnal untuk mengetahui beberapa data yang menunjukkan berapa banyak yang dapet virus omicron bersama dengan banyaknya orang yang meninggal di karenakan menambatkan virus omicron.

5. METODE PERANCANGAN

Perancangan animasi ini akan menggunakan metode Animation Pipeline. Yaitu dimulai dari pra-produksi, produksi, dan terakhir pasca-produksi Mulyani, N. (2019).

5.1 PRA PRODUKSI

Tahap ini adalah tahap persiapan animasi, tahap ini meliputi membuat sebuah konsep, karakter, cerita & skenario, background, dan storyboard.

5.2 PRODUKSI

Tahap ini dimana kita mulai untuk menganimasikan animasi sesudah kita mempersiapkan apa yang kita mau buat, bisa dimulai dengan membuat animasinya, sesudah itu gabungin dengan background dan sound effect. Ketika sudah terasa aman dengan animasinya, masukkan voice-over ke animasinya dan cocokin dengan lip-sync, ketika puas render animasinya.

5.3 PASCA PRODUKSI

Tahap ini adalah lanjutan dari tahap produksi, yaitu merapikan media utama yaitu editing audio dan mixing audionya untuk animasinya bisa siap untuk ditonton.

6. PENELITIAN TERDAHULU

6.1 ANIMATION AS AN AID TO MULTIMEDIA LEARNING

Metode: Kualitatif

Tujuan: menjelaskan kegunaan animasi untuk membantu pembelajaran multimedia.

Hasil: penelitian ini menjelaskan tentang apa saja kegunaan animasi di dunia belajar dan bagaimana bisa menggunakannya untuk membantu sebagai bahan pembelajaran multimedia.

Bidang keilmuan: DKV Animasi

Penelitian ini digunakan sebagai referensi pembelajaran untuk perancangan animasi 2d edukasi tentang omicron

6.2 ARS-CoV-2 OMICRON VARIANT: CHARACTERISTICS AND PREVENTION

Metode: kualitatif deskriptif

Tujuan: Penelitian ini berfokus terhadap karakteristik varian virus omicron dan cara-cara prevensinya untuk mengatasi masalah virus omicron tersebut.

Hasil: Penyakit Coronavirus 2019 (COVID-19) telah membawa ancaman besar bagi kesehatan masyarakat global. Di sini kami menggambarkan penemuan dan karakteristik varian Omicron, membandingkan mutasi lonjakan lima VOC, dan selanjutnya mengangkat kemungkinan strategi untuk mencegah dan mengatasi prevalensi varian Omicron.

Penelitian ini digunakan sebagai referensi pembelajaran untuk perancangan animasi 2d edukasi tentang omicron.

6.3 EFFECTIVENESS OF ANIMATION AS A TOOL FOR COMMUNICATION IN PRIMARY EDUCATION: AN EXPERIMENTAL STUDY IN INDIA

Metode: Kualitatif

Tujuan: Efektivitas animasi sebagai alat untuk komunikasi di pendidikan utama

Hasil: pengembangan animasi yang berkelanjutan sebagai sumber daya untuk penyelidikan ilmiah dan untuk representasi dan komunikasi pengetahuan tentang proses kompleks di bidang penemuan ilmiah baru.

Penelitian ini digunakan sebagai referensi pembelajaran untuk perancangan animasi 2d edukasi tentang omicron.

7. KAJIAN TEORI

7.1 ANIMASI

(oleh Michael Crandol) "Animasi harus menjadi seni apa yang telah Anda lakukan dengannya adalah menjadikannya perdagangan bukan seni, tetapi perdagangan nasib buruk ." Jadi Winsor McCay, bapak kartun animasi, menyatakan kehancuran industri yang secara tidak sengaja dia bantu ciptakan.(Crandol, 2012)

7.2 2D ANIMATION

Menurut Heri Purnomo (2011) Animasi yang dulunya mempunyai prinsip yang sederhana, sekarang telah berkembang menjadi beberapa jenis dan salah satunya adalah animasi 2d, dia berkata animasi ini yang paling akrab dengan keseharian kita. Biasa juga disebut dengan film kartun. Contohnya banyak sekali, baik yang dari TV maupun di bioskop, misalnya Looney Tones dan Tom and Jerry,

7.3 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Menurut Kusrianto, (2007:2), Desain komunikasi visual merupakan sebuah ilmu yang bertujuan untuk membuat sebuah konsep komunikasi serta ungkapan kreatif untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual (tata letak/perwajahan).

Dalam kata lain, desain komunikasi visual adalah sebuah desain yang digunakan untuk memberikan sebuah gagasan visual kepada para penonton dengan memberikan sebuah pesan yang mau diberikan secara visual bisa jadi gambar, warna, layout dan masih banyak lagi.

7.4 OMICRON

Varian Omicron dicirikan oleh antara 26 dan 32 mutasi pada protein lonjakan banyak di antaranya terletak di dalam domain pengikatan reseptor (RBD). Di dalam tambahan Omicron memiliki 3 penghapusan dan satu penyisipan dalam protein lonjakan, dan mutasi di luar protein lonjakan (Pulliam et al., 2021)

7.5 STORYBOARD

Menurut Soenyoto (2017:57), Storyboard adalah bahan visual dari semula berbentuk bahasa tulisan menjadi bahasa gambar atau bahasa visual yang films.

7.6 EDUKASI

Menurut Fitriani (2011), edukasi atau pendidikan merupakan pemberian pengetahuan dan kemampuan seseorang melalui pembelajaran, sehingga seseorang akan mendapatkan sebuah pendidikan sesuai yang diharapkan pendidik.

8. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

8.1 TEKSTUAL

Dalam tekstual ini, data yang saya dapat yaitu sebagai himpunan data. Istilah dari himpunan data adalah kegiatan dimana data akan dihimpun menjadi relevan untuk perkembangan mahasiswa yang menyelenggarakan secara berkelanjutan, sistematis, komprehensif terpadu, dan bersifat rahasia. Dalam pembuatan menghimpun data, yang menjadi isi data bukan hanya sekedar hasil dari aplikasi instrumentasi saja. Ada hal penting lain dalam melengkapi data. Jadi penulis menggunakan metode ini untuk mendapat beberapa sources dari internet, buku dan tempat lain untuk mencari keterangan tentang omicron

8.2 WAWANCARA

dalam pengumpulan data animasi 2d edukasi virus omicron, akan mengadakan sebuah wawancara kepada beberapa dokter umum. Contoh dari wawancara tersebut sebagai berikut.

Dokter Sorta yaitu bagian dari Dokter Gigi menjelaskan bahwa Virus Omicron adalah salah satu varian dari Virus Corona atau Covid-19 yang bermutasi dengan membuat varian yang baru.

8.3 KUISIONER

Dalam Pembukinan Animasi 2d edukasi virus Omicron, akan emlalukan sebuah Kuisisioner yang menanyakan tentang Virus Omicron, data-data yang telah dikumpullankan telah mendapatkan validasi dari teman-teman dan beberapa yang mengizinkan untuk mengisi form.

9. SEGMENTASI PASAR

9.1 TARGET PASAR

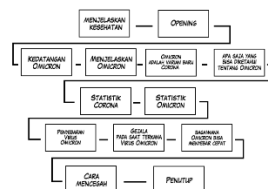
Produk yang saya akan bagiakan yaitu sebuah video animasi yang berupa sebuah informatic yang menjelaskan tentang virus omicron, dalam video ini saya akan mulai menjelaskan tentang virus corona dari sejarah awal kedatanganya sampai ke varian-varian yang menuju ke varian ke-13 yaitu varian omicron. Animasi style yang akan digunakan berupa anime atau semi-realis yang menuju ke arah anime atau kartun barat, dengan ini bisa menarik orang dari umur 15-28 yang suka dengan kartun.

Target Audience dari video edukasi ini adalah sebagai berikut:

Demografis : laki-laki dan perempuan dengan status mahasiswa
Usia : Remaja dan dewasa dari umur 15-28 tahun
Geografis : Jabodetabek dan Tangsel
Psikografis : Remaja atau masyarakat yang masih kurang tau dengan Virus Omicron.

10. PERANCANGAN

10.1 ALUR CERITA



Gambar 1 Flowchart Cerita
(Sumber: Data Pribadi, 2022)

10.2 MOODBOARD



Gambar 2 Moodboard
(Sumber: Data Pribadi, 2022)

Perancangan video informatif Animasi 2d Virus Omicron memiliki panduan desain yang berbentuk visual dasar Karakter yang secara simple bersama dengan warnanya. Ini dinyatakan untuk memberikan sebuah mood atau tone yang simpel, lucu atau imut.

10.3 KEY VISUAL



Gambar 3 Key Visual
(Sumber, Data Pribadi, 2022)

Key Visual yang akan diterapkan dalam perancangan Animasi 2d Informatif Virus Omicron adalah ilustrasi karakter manusia, dan ilustrasi virus COVID-19, Ilustrasi Crowd bersama ilustrasi Scientist yang akan digunakan untuk memberi sebuah kesan Visualisasi dalam kesan yang akan digunakan untuk animasi 2d ini.

10.4 KEY AUDIO

Perancangan Animasi 2d edukatif Virus Omicron memiliki sebuah Key Audio yang bersifat naratif atau dengan maksud narasi dari hasil storyboard yang telah dibuat yang akan direkam kemudian menghasilkan audio output kedalam video animasi 2d.

10.5 LOGO

Judul animasi yang akan diterapkan dalam animasi 2d ini adalah "Omicron", walaupun secara simple untuk font yang digunakan, font Laffayette Comic Pro memberikan kesan-kesan yang telah di katanan yaitu kesan fun, readable, dan modern. Dan untuk logo menggunakan virus omicron untuk logo, walaupun simpel, logo ini hanya digunakan untuk memberikan kesan bahwa video ini adalah video edukasi tentang Virus Omicron.



Gambar 1 Logo Omicron
(Sumber: Data Pribadi, 2022)

10.6 WARNA

Warna-warna yang telah dipilih digunakan untuk mendesain karakter bersama dengan background animasi yang akan dibuat. Untuk background biasa menggunakan warna putih untuk menyimpulkan animasi yang akan dibuat, walaupun warna putih selalu digunakna untuk background, warna biru, orange dan kuning akan digunakan untuk memberikan kesan Creative, fun dan memukai bagi banyak orang. Untuk warna lainnya, digunakan untuk warna karakter kedalam desain saya.



Gambar. 2 warna
(Sumber: Data Pribadi, 2022)

10.7 TIPOGRAFI

Penggunaan elemen Tipografi sangat diperlukan dalam membuat sebuah desain yang baik dan menyampaikan sebuah pesan secara jelas. Jenis Font yang dipakei untuk animasi 2d ini yaitu Laffayette Comic Pro, Font ini memiliki jenis huruf San Serif, selain itu, font ini juga memberikan sebuah kesan fun dan readable.



Gambar. 3 Tipografic
(Sumber: Data Pribadi, 2022)

11. LEMBAGA PEDUKUNG

11.1. YOUTUBE



Gambar 3 Logo Youtube
(Sumber: Website Wikipedia, 2022)

Youtube, YouTube pada dasarnya adalah 'hanya' sebuah platform untuk kreativitas. Dalam formulasi yang tidak menarik, itu adalah situs database, yang mengundang orang untuk menambahkan data sebagai file, komentar, tag, dan tautan antara bit yang berbeda dari informasi (terutama profil pengguna dan konten video) Kedua, ini berhasil karena "agnostik tentang konten" Gauntlett (2011).

11.2. KEMENTERIAN KESEHATAN REPUBLIK INDONESIA



Gambar 4 Logo Kementerian Kesehatan Republik Indonesia
(Sumber: Website Wikipedia, 2022)

11.3 SWOT

Strength

1. Memuatkan informasi yang cukup dan focus tentang virus omicron tanpa membingungkan para penonton
2. Menggunakan style semi realis dengan menjelaskan virus omicron yang unik dan simple.
3. Video animasi ini bisa dilihat secara gratis di youtube

Weakness

1. Durasi untuk video animasi pendek
2. Gambar animasi kurang vaibrant

Opportunity

1. Video ini bisa disharekan ke beberapa social media seperti youtube, Instagram dan twitter secara gratis
2. Memberikan sebuah awareness tentang omicron
3. Belum ada video animasi tentang omicron.

Threat

1. Ancaman yang akan dialami kemungkinan kedatangan video animasi lain atau video edukasi lain yang menjelaskan tentang virus omicron.
2. Kemungkinan video akan kena kubur karena banyaknya post-post dari banyak creator dan akan menjadi irrelevant

12. KEGIATAN KAMPANYE

NO	BULAN												
	July (Pra-Event)				Agustus (Event)					September (Pasca-Event)			
	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4
Teaser													
Instagram Ads													
Youtube ads													
Poster													
X-Banner													
Banner													
Gameback													

12.1. STRATEGI PEMASARAN

Dalam strategi pemasaran yang akan diterapkan dalam perancangan Video Edukasi Animasi 2d Virus Omicron akan dimulai dari pra-event (Sebelum acara), Event (Pada saat acara), dan Pasca Event (Setelah Acara)

- PRA EVENT

dalam Pra-event ini, akan menyebarkan beberapa karya promosi secara online dan offline, barang promosi tersebut yang akan disebarkan secara offline antara lain poster, signboard stasiun, serta videotron yang tersebar di provinsi Banten, DKI Jakarta, dan Jawa barat. Sedangkan promosi online mencakup pemasangan Youtube Ads, postingan dan story pada social media Instagram official maupun media sosial yang lainnya.

- EVENT

Melalui Tahap Event, akan dimulai dengan release video animasi ke youtube melalui channel kementerian kesehatan republik indonesia pada tanggal 27 juli bersama dengan karya-karya pendukung lainnya. Untuk ads akan juga didistribusikan ke platform masing-masing seperti youtube, Instagram, dan sosial media lainnya. Selain itu event webinar akan di narasumberkan oleh DRG. Arianti Anaya, MKM, ini semua akan dimulai pada saat video animasi sudah di release.

- PASCA EVENT

Setelah event berakhir pendistribusian pada media pendukung Instagram dan Twitter untuk menyebarkan Ads sebagai reminder bagi masyarakat yang belum sempat menyaksikan penayangan perdana Video animasi 2d Edukasi Virus Omicron. Dengan itu, orang akan bisa datang ke youtube channel untuk melihat video animasinya secara full dalam hal pelajaran tentang virus omicron untuk bisa menjadi sebuah manfaat bagi banyak orang yang ingin menjaga diri dari virus omicron dan membantu untuk melawan virus tersebut.

13. ANALISIS PESAING

13.1. THE CORONAVIRUS EXPLAINED & WHAT YOU SHOULD DO



Gambar 5 Screenshot Pesaing
(Sumber: Website Youtube, 2022)

Durasi: 08:34

Dalam video ini menjelaskan tentang virus corona secara singkat dan efektif, video ini memiliki keunggulan dalam menggunakan animasi motion graphics yang secara minimal untuk menginformasikan tentang virus bersama dengan cara kerja virus corona dan cara menghadapinya. Kelemahan dari video ini yaitu informasi-informasinya masih kurang, sebab video ini dibuat dimana virus corona masih baru datang dan banyak peneliti masih meneliti bagaimana cara kerja virus corona tersebut.

13.2. THE STORY OF CORONAVIRUS (FULL VERSION), ENGLISH



Gambar 5 Screenshot Pesaing
(Sumber, Website Youtube, 2022)

Durasi: 03:58

Dalam Video animasi ini, menjelaskan tentang virus corona dengan style animasi yang semi realis, walaupun durasi dalam animasi ini secara singkat untuk durasi video, dalam informasi yang dibagikan tentang corona sudah baik, keunggulan lain untuk video ini yaitu menceritakan sebuah cerita yang seorang alami dalam menghadapi sebuah masalah di hidup mereka.

14. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada perancangan Animasi Edukasi Virus Omicron ini akan menjelaskan lebih dalam lagi dalam konten-konten dalam video ini dari sifat edukasi tentang virus omicron bersama dengan menjelaskan cara menghadapinya

Video animasi yang menggunakan Teknik 2D akan ada keunggulannya tersendiri sebagai media edukasi atau pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dibuat oleh Sri Ariyati dan Titik Misriati dalam perancangan animasi interaktif pembelajaran asmul husna, memperjelaskan dengan kegunaan animasi yaitu bisa digunakan dalam dunia pendidikan kepada para mahasiswa dan siswi.

Berikut adalah spesifikasi dari hasil video perancangan:

Jenis Produk	: Video Informasi
Tema Produk	: Kesehatan
Nama Produk	: Animasi 2d Virus Omicron
Durasi	: 3-4 Menit
Format Video	: H.264 (MP4)
Presets	:Normal
Skala	: 16:9

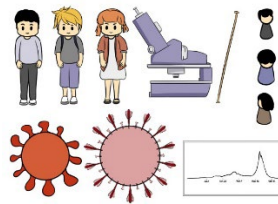
Resolusi	: 1920x1080 px
Frame Rate	: 25 Frame
Color	: RGB
Audio	: Stereo

Kesimpulan:

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dalam penelitian ini, ditemukan bahwa ada beberapa orang yang masih kurang tau dengan Virus Omicron, dengan kurangnya informasi tentang omicron, kasus-kasus baru yang telah terjadi di Indonesia tetap terjadi. Dengan itu, animasi Edukasi Virus Omicron ini dirancang untuk memberikan sebuah awearness terhadap masalah yang telah melada di Indonesia semua 5 bulan ini. Animasi ini juga digukung dengan animasi yang simpel dengan karakter desain yang minim bersama dengan warna yang simpel, walaupun simpel, menggambar tersebut lebih gampang tanpa harus menggambar secara rumit-rumit.

14.1 ASSET

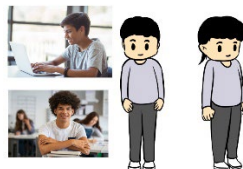
Berikut adalah beberapa asset yang digunakan untuk animasi 2d ini, sebagai berikut



Gambar. 6 Asset
(Sumber: Data Pribadi, 2022)

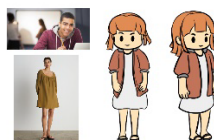
14.2 KARAKTER

Untuk mendukung video animasi 2d edukatif Virus Omicron akan mendevelopkan sebuah karakter untuk mendukung unsur video animasinya, berikut adalah hasil desain karakter yang telah dibuat:



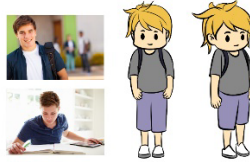
Gambar. 7 Desain karakter utama
(Sumber: Data Pribadi, 2022)

Dalam mendesain karakter utama yaitu yang menarasikan video animasi ini, desain ini meliputi menggunakan style kartun yaitu mesimpulkan featurenya dari muka, kepala yang besar, tubuh kecil, tangan besar, dan tanpa adanya hidusng di bagian muka. Desain karakter ini juga bersama bersifat remaja dewasa dengan pakaian yang standard dan ingin belajar.



Gambar. 8 Desain Karater Pedukung
(Sumeber: Data Pribadi, 2022)

Dalam mendesain karakter pendukung bisa berupa banyak hal, tapi saat ini desain karakter pendukung akan bersangkuttan untuk membantu mengvisualsikan cerita yang akan ceritakan di video animasi 2d edukatif Virus Omicron ini. Sifat dari desain ini berupa kartun dengan simplikasi bentuk manusia tanpa hidung, yang digambarkan dengan sosok remaja.

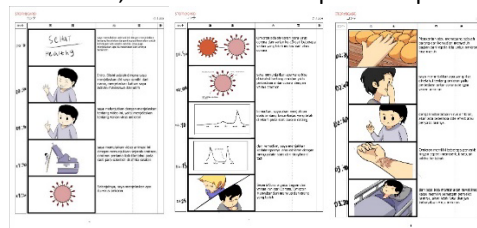


Gambar. 9 Desain Karakter Pedukung
(Sumber: Data Pribadi, 2022)

Pendekatan visualisasi karakter laki-laki remaja memiliki sifat kartun dengan muka yang simpel dan tanpa hidung, digambarkan sebagai seorang remaja yaitu pelajar yang patuh dengan peraturan tapi egois.

14.3 STORYBOARD

dalam pembikin animasi ini, akan menggunakan sebuah storyboard untuk membuat konsep-konsep yang akan digunakan dalam tahap pembikinan animasi ini, ini adalah beberapa konsep dari storyboard yang telah dibikin:



Gambar. 10 Storyboard
(Sumber: Data Pribadi, 2022)

14.4 ANIMATIC

Dalam tahap produksi, akan ada membikinan asset-asset, animasi, efek visual, dubbing, sound effect, music, dan background. Dalam pembikinan video animasi 2d edukatif Virus Omicron akan dibutuhkan asset-asset / karya utama yang akan digunakan untuk membuat animasi tersebut, ini adalah beberapa asset yang akan digunakan berdasarkan storyboard:

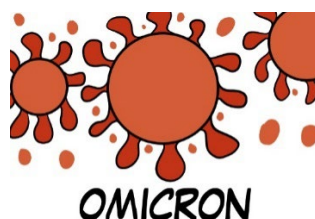


Gambar. 11 Animatic
(Sumber: Data Pribadi, 2022)

14.5 Media Pendukung

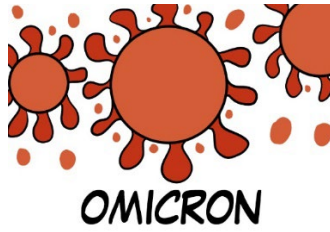
Selain itu, terdapat juga media pendukung untuk perancangan animasi ini, yaitu:

- Video Teaser



Gambar 12 Video Teaser
(Sumber, Data Pribadi, 2022)

- **Video Ads**



Gambar 13 Ads
(Sumber: Data Pribadi, 2022)

- **Instagram Ads**



Gambar 14 Instagram Ads
(Sumber: Data Pribadi, 2022)

- **X-Banner**



Gambar 15 Xbanner
(Sumber: Data Pribadi, 2022)

- **Video Tron**



Gambar 16 Video Tron
(Sumber: Data Sumber, 2022)

- **Baju**



Gambar 16 Baju
(Sumber: Data Pribadi, 2022)

- **Stiker**



Gambar 17 Stiker
(Sumber: Data Pribadi, 2022)

- **Poster**



Gambar 18 Poster
(Sumber: Data Pribadi, 2022)

- **Gantungan Kunci**



Gambar 19 Gantungan Kunci
(Sumber, Data Pribadi, 2022)

- **Mug**



Gambar 20 Mug
(Sumber, Data Pribadi, 2022)

- **Hat**



Gambar 21 Topi
(Sumber: Data Pribadi, 2022)

- CD



Gambar 22 CD
(Sumber: Data Pribadi, 2022)

- Pin



Gambar 23 Pin
(Sumber: Data Pribadi, 2022)

15. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dalam penelitian ini, ditemukan bahwa ada beberapa orang yang masih kurang tau dengan Virus Omicron, dengan kurangnya informasi tentang omicron, kasus-kasus baru yang telah terjadi di Indonesia tetap terjadi. Dengan itu, animasi Edukasi Virus Omicron ini dirancang untuk memberikan sebuah awearness terhadap masalah yang telah melada di Indonesia semua 5 bulan ini. Animasi ini juga digukung dengan animasi yang simpel dengan karakter desain yang minim bersama dengan warna yang simpel, walaupun simpel, menggambar tersebut lebih gampang tanpa harus menggambar secara rumit-rumit.

Melalui Observasi dan Survey yang dilakukan secara online, dengan turunnya minat untuk mengetahui tentang Virus Omicron, Penulis berharap Perancangan Animasi 2d Edukasi Mengenai Virus Omicron bisa berguna untuk semua orang, dengan dampak posistive gerak 5M yang telah terjadi di 2020 akan bisa membantu untuk membangun minat banyak orang untuk bisa melanjutkan melawan Virus Varian lain dan tetap menang dalam pertempuran tersebut.

Dengan mendukung Karya Utama, penulis juga membuat beberapa karya pendukung yang akan digunakan untuk mendukung dan mempromosikan karya utama kepada banyak orang dan dapat dijangkau sebanyak wilayah yang bertujuan untuk mengingatkan dan aware terhadap masalah yang sedang terjadi di Indonesia dengan Animasi 2d yang menarik dan fun untuk dinyimak kepada banyak orang.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Zhao, Hanjun, et al. "SARS-CoV-2 Omicron variant shows less efficient replication and fusion activity when compared with delta variant in TMPRSS2-expressed cells: Omicron variant replication kinetics." *Emerging microbes & infections* just-accepted (2021): 1-18.

[2] Pulliam, Juliet RC, et al. "Increased risk of SARS-CoV-2 reinfection associated with emergence of the Omicron variant in South Africa." *MedRxiv* (2021).

[3] Kupferschmidt, Kai. "Where did 'weird' Omicron come from?." (2021): 1179-1179.

[4] He, Xuemei, et al. "SARS-CoV-2 Omicron variant: characteristics and prevention." MedComm (2021).
Mayer, R.E., & Moreno, R. (2002). "Animation as an Aid to Multimedia Learning". Educational Psychology Review, 14, 87-99

[5] Nazir. (1988). Metode Penelitian. Jakarta : Ghalia Indonesia

[6] Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta

[7] (Dua Teori Asal Usul Virus Corona Versi Intelijen AS, n.d.)

- Website

[1] Crandol, M. (n.d.). The History of Animation: Advantages and Disadvantages of the Studio System in the Production of an Art Form. Retrieved March 30, 2022, from <http://www.digitalmediafx.com/Features/animationhistory.html>

[2] Dua Teori Asal Usul Virus Corona Versi Intelijen AS. (n.d.). Retrieved March 24, 2022, from <https://www.cnnindonesia.com/internasional/20210528182049-134-648050/dua-teori-asal-usul-virus-corona-versi-intelijen-as>

[3] He, X., Hong, W., Pan, X., Lu, G., & Wei, X. (2021). SARS-CoV-2 Omicron variant: Characteristics and prevention. MedComm, 2(4), 838–845. <https://doi.org/10.1002/mco2.110>

[4] Huang, Y., Yang, C., Xu, X. feng, Xu, W., & Liu, S. wen. (2020). Structural and functional properties of SARS-CoV-2 spike protein: potential antiviral drug development for COVID-19. Acta Pharmacologica Sinica, 41(9), 1141. <https://doi.org/10.1038/S41401-020-0485-4>

[5] McCusker, K., & Gunaydin, S. (2015). Research using qualitative, quantitative or mixed methods and choice based on the research. Perfusion (United Kingdom), 30(7), 537–542. <https://doi.org/10.1177/0267659114559116>

[6] Mohammadi, M., Shayestehpour, M., & Mirzaei, H. (2021). The impact of spike mutated variants of SARS-CoV2 [Alpha, Beta, Gamma, Delta, and Lambda] on the efficacy of subunit recombinant vaccines. The Brazilian Journal of Infectious Diseases, 25(4), 101606. <https://doi.org/10.1016/j.bjid.2021.101606>

[7] News, R. (2021). England reports 2 cases of new COVID-19 variant found in Philippines. <https://www.rappler.com/nation/england-reports-cases-covid-19-variant-found-philippines>

- BUKU

[1] (Virus Corona - Gejala, Penyebab, Dan Pengobatan | Halodoc, n.d.)

[2] Kelly, R. M., & Jones, L. L. (2007). Exploring How Different Features of Animations of Sodium. Berlin, Germany: Springer Science & Business Media B.V.

[3] Ariyati, Sri, and Titik Misriati. "Perancangan animasi interaktif pembelajaran asmaul husna." Jurnal Teknik Komputer 2.1 (2016): 116-121.

[4] COVID, Pfizer-BioNTech. "Vaccine." FACT SHEET FOR HEALTHCARE PROVIDERS ADMINISTERING VACCINE (VACCINATION PROVIDERS <https://www.cvdvaccine-us.com/images/pdf/fact-sheet-for-hcp-administering-vaccine-vaccination-providers-full-eua-prescribing-information.pdf> page= 11 (19).