



**PEMBUATAN ILUSTRASI TENTANG UPAYA PEMKOT SURABAYA
MENCEGAH CORONA UNTUK ANIMASI *MOTION GRAPHIC* DAN
POST SOSIAL MEDIA DI DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
KOTA SURABAYA**

KERJA PRAKTIK



Program Studi

S1 Desain Komunikasi Visual

Oleh:

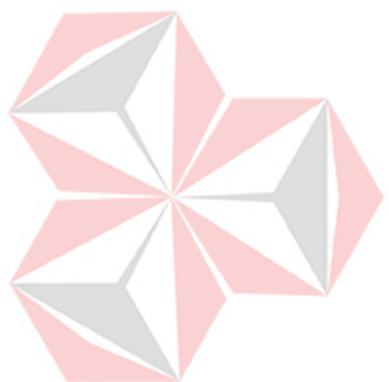
Ellisa Kusumasari

17420100007

UNIVERSITAS
Dinamika



**“Mulailah belajar dari diri sendiri, jika bukan kita sendiri yang memulai,
siapa lagi?”**



UNIVERSITAS
Dinamika

*Kupersembahkan laporan ini kepada orang tua saya yang sudah membesarkan
saya dan para dosen yang sudah membimbing saya.*

LEMBAR PENGESAHAN

PEMBUATAN ILUSTRASI TENTANG UPAYA PEMKOT SURABAYA MENCEGAH CORONA UNTUK ANIMASI *MOTION GRAPHIC* DAN *POST SOSIAL MEDIA* DI DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA KOTA SURABAYA

Laporan Kerja Praktik oleh

Ellisa Kusumasari

NIM : 17420100007

Telah diperiksa, diuji dan disetujui



Digitally signed by
Ardian Jaya
Prasetya, S.T., M.Ds.
Adobe Acrobat
Reader version:
Ardian Jaya Prasetya 2020.07.24 08:33:58 +07'00'
NIDN. 0714118806

Surabaya, 20 Juli 2020

UNIVERSITAS
Dinamika

Disetujui :


Moch. Sunar Hariyanto, ST
NIP. 197309042001121002

Mengetahui,

Kepala Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual

Siswo Martono
Digitally signed by
Siswo Martono
Date: 2020.07.24
08:33:58 +07'00'

Siswo Martono, S.Kom., M.M.

NIDN. 0726027101

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya :

Nama : Ellisa Kusumasari
NIM : 17420100007
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **PEMBUATAN ILUSTRASI TENTANG UPAYA PEMKOT SURABAYA MENCEGAH CORONA UNTUK ANIMASI MOTION GRAPHIC DAN POST SOSIAL MEDIA DI DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA KOTA SURABAYA**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 20 Juli 2020

Yang menyatakan



Ellisa Kusumasari
NIM : 17420100007

ABSTRAK

Terdapat virus yang menyebar hampir ke seluruh dunia dan membuat panik banyak orang, yaitu COVID 19. Virus ini menyebar dengan sangat cepat tetapi ada beberapa cara untuk mencegah penyebaran virus ini. Pemkot Surabaya berencana untuk menginformasikan upaya Pemkot Surabaya dalam hal ini melalui platform sosial media. Saya ditugaskan untuk membuat ilustrasi yang berisikan informasi tentang upaya – upaya Pemkot Surabaya mencegah Corona. Tujuan dari penelitian ini adalah memberi informasi dan edukasi ke masyarakat tentang langkah yang diambil oleh Pemerintah Kota Surabaya dalam mencegah penyebaran virus Corona. Selain itu penelitian ini memiliki manfaat, yaitu agar masyarakat lebih tahu tentang Virus Corona dan lebih mengerti dengan pencegahan – pencegahan yang dapat dilakukan, baik secara individu maupun secara kelompok atau organisasi.

Kata kunci: Virus Corona, ilustrasi, upaya, sosial media



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan rahmat penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik yang berjudul “Pembuatan Ilustrasi Tentang Upaya Pemkot Surabaya Mencegah Corona Untuk Animasi *Motion Graphic* dan *Post* Sosial Media di Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Surabaya” ini dapat diselesaikan.

Laporan Kerja Praktik ini disusun dalam rangka penulisan laporan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika

Melalui kesempatan yang sangat berharga ini Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian Laporan Kerja Praktik ini, terutama kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor
2. Bapak Ardian Jaya Prasetya, ST., M.Ds. selaku Dosen pembimbing
3. Bapak Moch. Sumar Hariyanto, ST selaku Pimpinan Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Surabaya
4. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam kesempatan ini, yang telah memberikan bantuan moral dan materiil dalam proses penyelesaian laporan ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan imbalan yang setimpal atas segala bantuan yang telah diberikan.

Surabaya, Juni 2020

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II.....	4
GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	4
2.1.Sejarah dan Perkembangan Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Surabaya	4
2.2. Visi dan Misi Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Surabaya	6
2.3.Alamat dan Kontak Perusahaan	7
2.4.Fokus Bidang Kerja.....	7
2.5.Struktur Organisasi Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Surabaya.....	8
BAB III	9
LANDASAN TEORI	9
2.1 Virus Corona	9
2.2 Animasi 2 Dimensi (2D)	9
2.3 Ilustrasi	10
2.4 Flat Design	10
2.5 Motion Graphic	11
BAB IV	12
DESKRIPSI PEKERJAAN.....	12
4.1 Penjelasan Pekerjaan	12

4.2 Konsep Ilustrasi	13
4.3 Sketsa Ilustrasi.....	13
4.4 Tipografi.....	15
4.5 Warna Yang Digunakan	17
4.6 Software Yang Digunakan	17
4.7 Implementasi Karya.....	18
4.8 Pengaplikasian Ilustrasi Pada Media	20
BAB V PENUTUP.....	24
5.1 Kesimpulan.....	24
5.2 Saran	24
DAFTAR PUSTAKA	26



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Struktur Organisasi DINKOMINFO.....	8
Gambar 4.1 Sketsa Scene 1.....	14
Gambar 4.2 Sketsa Post 1.....	14
Gambar 4.3 Sketsa Scene 2.....	14
Gambar 4.4 Sketsa Post 2.....	14
Gambar 4.5 Sketsa Scene 3.....	15
Gambar 4.6 Sketsa Post 3.....	15
Gambar 4.7 Sketsa Scene 4.....	15
Gambar 4.8 Sketsa Post 4.....	15
Gambar 4.9 Adobe Illustrator Post.....	17
Gambar 4.10 Adobe Illustrator Animasi.....	18
Gambar 4.11 Ilustrasi Scene 1.....	18
Gambar 4.12 Ilustrasi Post 1.....	18
Gambar 4.13 Ilustrasi Scene 2.....	19
Gambar 4.14 Ilustrasi Post 2.....	19
Gambar 4.15 Ilustrasi Scene 3.....	19
Gambar 4.16 Ilustrasi Post 3.....	19
Gambar 4.17 Ilustrasi Scene 4.....	20
Gambar 4.18 Ilustrasi Post 4.....	20
Gambar 4.19 Lobby Pemkot 1.....	21
Gambar 4.20 Lobby Pemkot 2.....	21
Gambar 4.21 Lobby Pemkot 3.....	21
Gambar 4.22 Lobby Pemkot 4.....	21
Gambar 4.23 Instagram 1.....	22

Gambar 4.24 Instagram 2.....	22
Gambar 4.25 Instagram 3.....	22
Gambar 4.26 Instagram 4.....	22
Gambat 4.27 Twitter Sapawarga.....	22
Gambar 4.28 Facebook Sapawarga.....	23
Gambar 4.29 Website Surabaya.....	23



DAFTAR LAMPIRAN

Biodata Penulis.....	27
Surat Balasan Instansi/Perusahaan.....	28
Form KP 3A (Form Penilaian Penyelia).....	29
Form KP 4 (Form Akhir Masa KP).....	30
Form KP 5.....	31
Form KP 5.....	32
Form KP 6.....	33
Form KP 6.....	34
Form KP 7.....	35
Form KP 7.....	36
Kartu Bimbingan.....	37



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Virus ini awal muncul pada akhir tahun 2019, maka dari itu virus ini disebut dengan COVID-19 (*Corona Virus Disease 2019*). Virus ini pun menyebar dengan kurun waktu yang sangat cepat. Namun ada beberapa cara yang bisa menghambat penyebaran virus ini. Maka dari itu saya ditugaskan untuk membuat ilustrasi mengenai cara – cara pencegahan penyebaran virus Corona saat saya sedang melaksanakan kerja praktik di Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Surabaya.



Ilustrasi yang saya kerjakan nantinya akan diaplikasikan menjadi animasi berbasis *motion graphic*. Animasi tersebut ditayangkan di Lobby Lt.1 gedung Pemkot Surabaya. Pemkot Surabaya ingin menginformasikan masyarakat Surabaya bagaimana upayanya dalam mengatasi wabah ini dan memilih menggunakan ilustrasi dan animasi *motion graphic* untuk lebih menarik perhatian masyarakat terhadap pemberitahuan ini.

Menurut Sukarno dalam Rayhan (2018:5) meski *motion graphic design* telah ada selama beberapa dekade, akhir-akhir ini dengan majunya teknologi maka *motion graphic* design-pun telah mengalami kemajuan yang eksponensial dalam konteks kemutakhiran teknis maka dari itu *motion graphic* dapat dijadikan alat untuk menyampaikan pesan sosial kepada masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah yang dapat saya ambil adalah,

- 1.1.1. Bagaimana upaya Pemerintah Kota Surabaya dalam menghadapi wabah ini?
- 1.1.2. Media seperti apa yang digunakan oleh Pemerintah Kota Surabaya dalam penyebaran informasi tentang virus Corona?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah di atas, dibuatlah batasan masalah untuk membatasi pembahasan yang akan disampaikan, yaitu

- 1.1.3. Langkah Pemerintah Kota Surabaya dalam hal pencegahan penyebaran wabah virus Corona
- 1.1.4. Jenis animasi yang digunakan adalah 2 dimensi berbasis *motion graphic*

- 1.1.5. Gaya visual ilustrasi animasi *motion graphic* langkah Pemerintah Kota Surabaya mencegah virus Corona

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan laporan kerja praktik ini adalah,

- 1.1.6. Memberi informasi dan edukasi ke masyarakat tentang langkah yang diambil oleh Pemerintah Kota Surabaya dalam mencegah penyebaran virus Corona.

- 1.1.7. Memanfaatkan berbagai situs media sosial sebagai sarana penyebaran informasi.

- 1.1.8. Salah satu bentuk upaya yang dilakukan oleh Pemerintah Kota Surabaya dengan hal penting yang merugikan masyarakat, terutama masyarakat Surabaya.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah agar masyarakat lebih tahu tentang Virus Corona dan lebih mengerti dengan pencegahan – pencegahan yang dapat dilakukan, baik secara individu maupun secara kelompok atau organisasi.



BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1.Sejarah dan Perkembangan Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Surabaya

Pada awalnya Badan Pengelolaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (BAPETIKOM) berdiri pada bulan November 2005. Karena ada Peraturan baru dalam rangka pelaksanaan Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2007 tentang Organisasi Perangkat Daerah, maka dilaksanakan langkah – langkah penyelarasan dan penataan kembali organisasi perangkat daerah yang ada sebagai upaya penguatan peraturan, akuntabilitas kinerja kelembagaan Perangkat Daerah.

Bahwa untuk mengoptimalkan pelayanan kepada masyarakat melalui langkah – langkah sebagaimana dimaksud diatas, telah di bentuk Organisasi Perangkat Daerah sesuai karakteristik, kebutuhan dan potensi, kemampuan keuangan Daerah serta ketersediaan sumber daya aparatur Peraturan Daerah nomor 8 tahun 2008 pada tanggal 15 Desember 2008. Dalam Peraturan Daerah tersebut, Badan Pengelolaan Teknologi Informasi dan Komunikasi ditetapkan dan berubah menjadi Dinas Komunikasi dan Informatika.

Kemudian pada tanggal 11 Nopember 2016, ditetapkan kembali Peraturan Walikota Surabaya No.61 Tahun 2017 Tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Uraian Tugas dan Fungsi, Serta Tata Kerja Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Surabaya. Dalam Peraturan tersebut Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Surabaya ditetapkan.

Secara umum DINKOMINFO membawahi 46 PNS yang terbagi dalam 4 bidang yaitu :

1. Sekretariat
2. Bidang Informasi dan Komunikasi Publik (IKP)
3. Bidang Teknologi dan Informatika (TI)
4. Bidang Layanan Pemerintah Berbasis Elektronik (e-Gov)

Sedangkan DINKOMINFO sendiri adalah Dinas yang mempunyai tugas melaksanakan kewenangan daerah di bidang pengelolaan Teknologi Informasi dan Komunikasi serta melaksanakan tugas pembantuan yang diberikan oleh Pemerintah dan atau Pemerintah Provinsi dimana dalam setiap kegiatannya selalu berhubungan dengan Pembangunan dan Pengembangan Sistem Informasi, Pengembangan dan Pemeliharaan Jaringan Komputer Antar Bidang, Pengelolaan Produksi Informasi dan Publikasi, Pengelolaan dan Pengembangan Komunikasi Publik, yang mana pada setiap kegiatan-kegiatan tersebut terbagi menjadi 4 bidang yang dibawahi oleh kepala bidang dari setiap bidangnya dan satu sekretaris.

Sebagai Lembaga pemerintahan yang mempunyai tanggung jawab besar dan bergerak di dalam lingkungan Pemerintah Kota Surabaya maka tidak menutup kemungkinan DINKOMINFO mempunyai tugas pokok dan fungsi yang besar dalam membangun Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di Kota Surabaya

2.2. Visi dan Misi Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Surabaya

2.2.1. Visi

Visi DINKOMINFO Surabaya adalah :

“TERCIPTANYA SISTEM INFORMASI PEMERINTAH KOTA YANG TERPADU MELALUI TEKNOLOGI INFORMASI & KOMUNIKASI”.

Pernyataan visi diatas mempunyai penjelasan bahwa terwujudnya kota Surabaya sebagai pusat perdagangan dan jasa dalam merespon semua peluang dan tuntutan global, didukung oleh penyelenggaraan komunikasi dan informatika yang efektif dan efisien.



2.2.2. Misi

Misi DINKOMINFO Surabaya adalah:

1. Meningkatkan kapasitas pelayanan informasi dan pemberdayaan potensi masyarakat dalam rangka mewujudkan masyarakat berbudaya informasi.
2. Meningkatkan kerjasama kemitraan & pemberdayaan lembaga komunikasi & informatika pemerintah & masyarakat.
3. Meningkatkan daya jangkau infrastruktur komunikasi & informatika untuk memperluas aksesibilitas masyarakat terhadap informasi dalam rangka mengurangi kesenjangan informasi.
4. Meningkatkan sumber daya manusia di bidang komunikasi & informatika menuju profesionalisme.

2.3.Alamat dan Kontak Perusahaan

Nama Instansi : Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Surabaya

Alamat : Jl. Jimerto No. 25 – 27, Keta邦ang, Kec. Genteng,
Surabaya

Telepon : (031) 5450082, Fax. (031) 5450154

Email : dinkominfo@surabaya.go.id

Website : dinkominfo.surabaya.go.id

2.4.Fokus Bidang Kerja

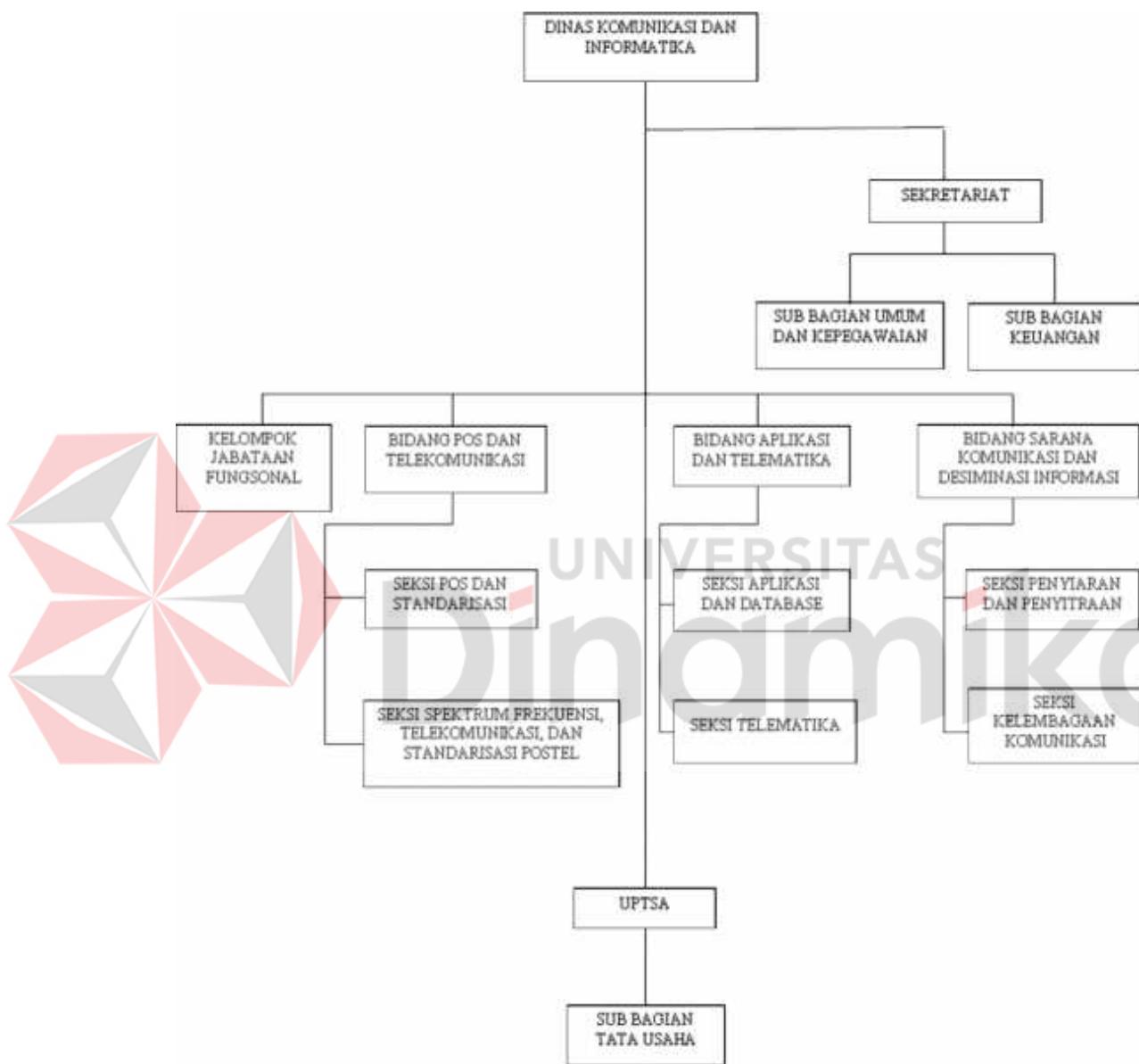
DINKOMINFO adalah Dinas yang mempunyai tugas melaksanakan kewenangan daerah di bidang pengelolaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) serta melaksanakan tugas pembantuan yang diberikan oleh pemerintah dan pemerintah provinsi dimana dalam setiap berhubungan dengan pembangunan dan pengembangan sistem informasi, pengembangan dan pemeliharaan jaringan komputer antar bidang, pengelolaan produksi informasi dan publikasi, pengelolaan dan pengembangan komunikasi publik, yang mana pada setiap kegiatan - kegiatan tersebut terbagi menjadi 3 bidang serta 1 sekretariat dan dikepalai oleh kepala bidang dari setiap bidangnya.

Sebagai lembaga pemerintahan yang mempunyai tanggung jawab besar dan bergerak di dalam lingkungan pemerintah kota Surabaya, maka DINKOMINFO mempunyai tugas pokok dan fungsi yang besar dalam membangun TIK di kota Surabaya.

2.5. Struktur Organisasi Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Surabaya

Adapun struktur organisasi dari DINKOMINFO Surabaya tersebut

adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Struktur Organisasi DINKOMINFO

BAB III

LANDASAN TEORI

2.1 Virus Corona

Berdasarkan Eman Supriyatna dalam jurnal berjudul *Wabah Corona Virus Disease Covid 19 Dalam Pandangan Islam* (2020:557) dijelaskan bahwa wabah Corona atau lebih dikenal dengan nama virus Corona (COVID-19) yang pertama kali terdeteksi muncul di Cina tepatnya di Kota Wuhan Tiongkok pada akhir tahun 2019. Virus ini kemudian mendadak menjadi wabah yang mengerikan bagi masyarakat dunia, terutama setelah merenggut banyak nyawa manusia dalam kurun waktu yang relatif singkat.



Berbagai upaya dalam rangka pencegahan, pengobatan, dan sebagainya pun telah dilakukan dalam mencegah penyebaran virus corona, hingga lockdown dan social distancing di kota-kota besar sudah dilakukan untuk memutus rantai penyebaran virus Corona.

2.2 Animasi 2 Dimensi (2D)

Berdasarkan Purnasiwi dalam jurnalnya yang berjudul Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D (2013:55) Animasi sebenarnya adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah frame. Satu frame terdiri dari satu gambar jika susunan gambar tersebut ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak.

Menurut Reiber dalam Purnasiwi (2013:55) bagian penting lain pada multimedia adalah animasi. Animasi berasal dari bahasa latin “anima” yang

berarti jiwa, hidup, semangat. Selain itu kata animasi juga berasal dari kata animastion yang berasal dari kata dasar to anime di dalam kamus Indonesia Inggris berarti menghidupkan.

2.3 Ilustrasi

Suryadi (2008:87) menjelaskan bahwa Ilustrasi berasal dari kata *Ilustrate* yang berarti menghiasi. Gambar ilustrasi adalah gambar yang bertujuan untuk lebih menjelaskan cerita, naskah, atau yang lainnya secara visual. Ilustrasi yang baik adalah gambar harus mewakili teks, kalimat, naskah/cerita yang menjadi ide atau tema inti suatu karya. Penggambaran anatomi manusia, binatang, dan alam secara benar lebih bagus jika memiliki komposisi dan proporsi yang baik serta karakter atau ciri khas gaya gambar tersendiri. Ilustrasi sering bersinggungan dengan ilmu yang lain khususnya seni rupa dan desain grafis.



2.4 Flat Design

Flat design adalah desain dengan pendekatan minimalis yang menekankan kegunaan, dengan desain yang bersih tanpa ada bayangan, tekstur, berfokus pada tipografi, warna-warna cerah dan ilustrasi dua dimensi. Flat design biasanya memiliki gaya desain yang simple, minimalis, dinamis, memiliki warna yang solid.

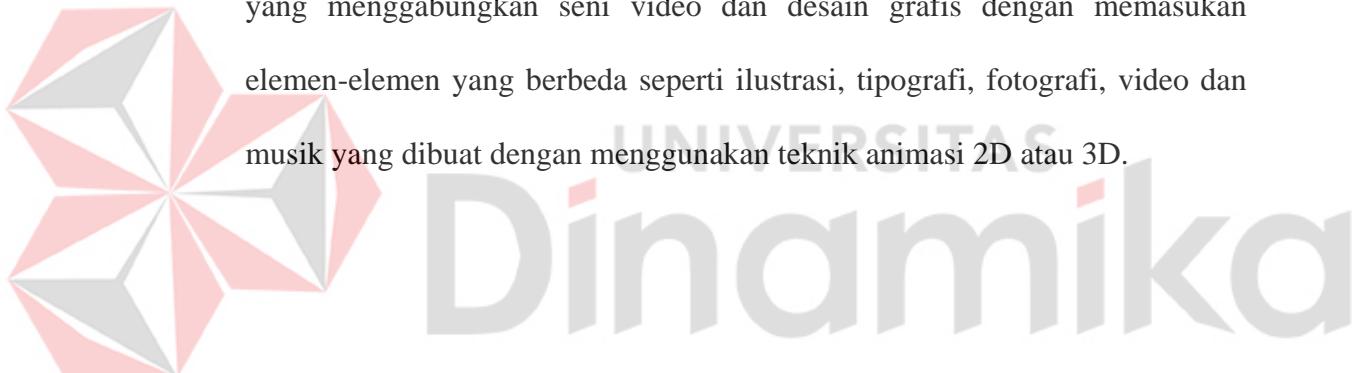
Menurut Marsha (2016:3) secara garis besar ada 4 elemen dasar yang sering muncul dalam *flat design*, yaitu (a) Ilustrasi, (b) Tipografi, (c) Tata Letak, (d) Warna. Flat design banyak mempengaruhi karya – karya para

desainer grafis untuk berkomunikasi secara visual baik skala kecil maupun skala besar (Marsha, 2016:2).

2.5 Motion Graphic

Motion graphic merupakan salah satu cabang ilmu desain grafis, dimana dalam motion, elemen – elemen desain seperti bentuk, raut, ukuran, arah, tekstur yang terdapat di dalamnya, dengan secara sengaja digerakkan atau diberi pergerakan agar tampak hidup (Nuga, 2016:6).

Secara umum *Motion Graphic* adalah gabungan media audio visual yang menggabungkan seni video dan desain grafis dengan memasukan elemen-elemen yang berbeda seperti ilustrasi, tipografi, fotografi, video dan musik yang dibuat dengan menggunakan teknik animasi 2D atau 3D.



BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Penjelasan Pekerjaan

Saat pelakasanaan kerja praktik saya ditempatkan di salah satu bagian dari DINKOMINFO, yaitu Sapawarga. Sapawarga merupakan media penyulur informasi dan *update – update* mengenai Surabaya. *Update* tersebut biasanya berbentuk foto, video, atau data infografis yang akan di *upload* di sosial media Sapawarga, yaitu Instagram, Facebook, Twitter, dan juga di *website* resmi Pemerintah Kota Surabaya. Saya diberi beberapa tugas, yaitu pembuatan beberapa feed postingan Instagram dan pembuatan ilustrasi infografis yang nantinya akan di animasikan oleh pihak Sapawarga dan akan ditampilkan di TV Lobby Lt.1 gedung Pemkot Surabaya yang juga dikelola oleh pihak Sapawarga Surabaya. Ilustrasi infografis yang saya buat mengenai Langkah Pemkot Surabaya Mencegah Corona. Isi dari konten tersebut beberapa poin langkah – langkah yang diambil Pemkot Surabaya mencegah Corona. Selain dijadikan sebagai animasi, ilustrasi infografis ini juga di upload ke berbagai sosial media Sapawarga tetapi hanya dalam bentuk infografis biasa, tidak dalam bentuk animasi.

Beberapa langkah saat pembuatan ilustrasi ini adalah, pihak Sapawarga memberikan brief berupa print out upaya apa saja yang diambil oleh Pemkot Surabaya. Dari brief yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka dibuatlah sketsa yang sesuai dengan brief dan konsep. Setelah itu, proses pembuatan asset di desain secara digital. Aset tersebut nantinya akan

dianimasikan untuk pengaplikasian pada *motion graphic* 2 dimensi. Tipografi pada isi feed harus sangat diperhatikan karena informasi ini nantinya akan disebar luaskan ke masyarakat Surabaya.

4.2 Konsep Ilustrasi

Saya diberikan 8 langkah dan informasi tentang dokter yang bisa dihubungi jika ada yang terinfeksi untuk dimasukkan pada layout infografis ini, dan pihak Sapawarga menyarankan untuk tidak membuatnya lebih dari 5 scene (untuk animasi) atau 5 post (untuk sosial media). Konsep untuk ilustrasi infografis saya buat sama, baik untuk animasi maupun untuk postingan sosial media. Hanya berbeda pada ukuran dan layout yang menyesuaikan ukuran *artboard*. Untuk *artboard* animasi saya membuat ukuran 1080x1920 px, sedangkan untuk postingan sosial media berukuran 30x30 cm.



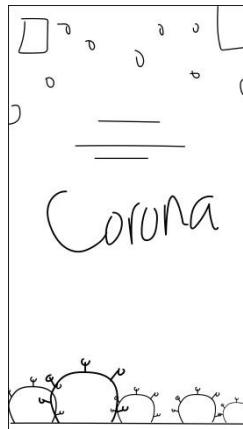
Saya menggunakan gaya desain *flat design* karena permintaan dari pihak Sapawarga untuk tidak membuatnya terlalu rumit agar mudah dibaca dan diperhatikan dari sisi visual. Saya membuat 4 *scene* atau postingan dan membaginya dengan memasukkan 4 langkah per *scene* atau per postingannya. Untuk postingan pertama berupa judul, postingan kedua dan ketiga berupa langkah – langkah dan postingan terakhir berupa informasi dokter yang bisa dihubungi untuk pertanyaan mengenai virus Corona.

4.3 Sketsa Ilustrasi

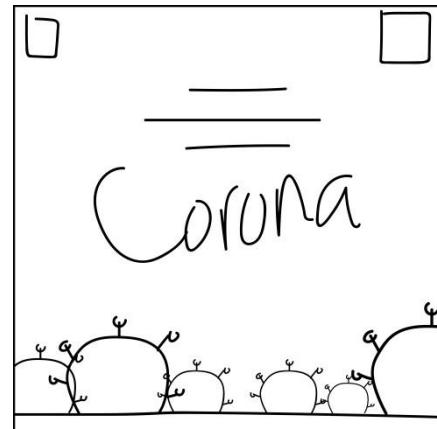
Sketsa kurang lebih sama antara kedua media (animasi dan postingan sosial media) hanya berbeda di ukuran saja, berikut adalah

sketsa ilustrasi untuk animasi dan untuk postingan sosial media Sapawarga Surabaya :

4.3.1 Sketsa Scene 1 dan Post 1



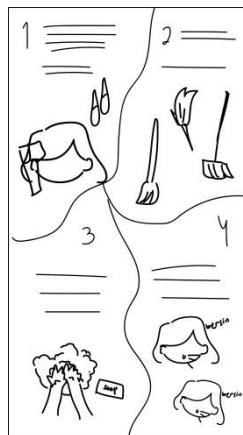
Gambar 4.1 Sketsa Scene 1



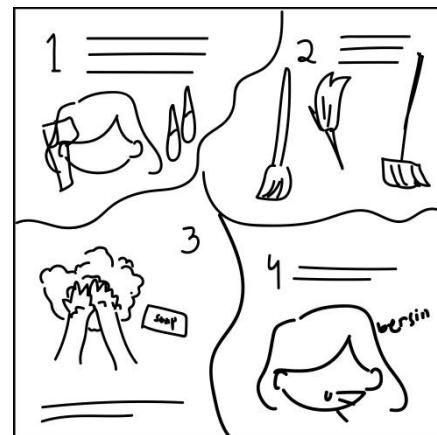
Gambar 4.2 Sketsa Post 1

Untuk scene 1 (kiri) dan post 1 (kanan) berisikan judul konten dan gambar virus Corona dibawah, dan juga logo Surabaya di kiri atas, logo Sapawarga Surabaya di kanan atas, dan informasi sosial media Sapawarga Surabaya di kotak bagian bawah.

4.3.2 Sketsa Scene 2 dan Post 2



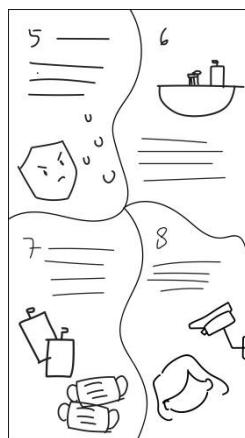
Gambar 4.3 Sketsa Scene 2



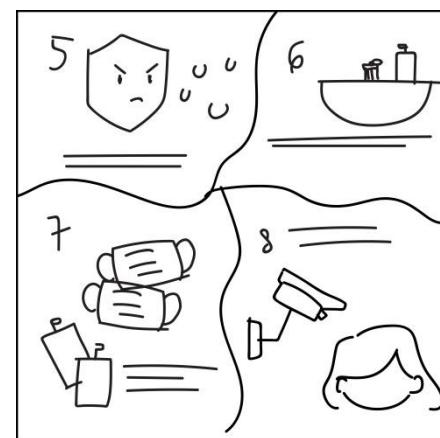
Gambar 4.4 Sketsa Post 2

Untuk scene 2 dan post 2 berisikan penjelasan 4 langkah pertama yang diambil Pemkot Surabaya mencegah virus Corona.

4.3.3 Sketsa Scene 3 dan Post 3



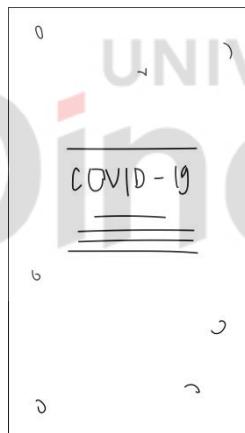
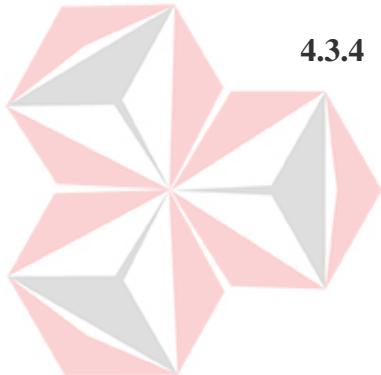
Gambar 4.5 Sketsa Scene 3



Gambar 4.6 Sketsa Post 3

Untuk scene 3 dan post 3 berisikan 4 langkah terakhir yang diambil Pemkot Surabaya mencegah virus Corona.

4.3.4 Sketsa Scene 4 Post 4



Gambar 4.7 Sketsa Scene 4



Gambar 4.8 Sketsa Post 4

Untuk scene dan post terakhir berisikan informasi dokter yang bisa dihubungi untuk pertanyaan mengenai virus Corona.

4.4 Tipografi

Keterbacaan teks merupakan hal yang penting, apalagi jika ditempatkan pada tempat umum yang dimana banyak orang berlalu lalang.



Maka dari itu pemilihan tipografi haruslah tepat dan mudah terbaca. Jenis tulisan atau font yang saya gunakan adalah :

4.4.1 Woodcutter VIRUS

Font ini hanya digunakan pada judul konten (CORONA).

A B C D E F G H I J K L M O P Q R S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

4.4.2 PEACECHILD BETA

Font ini hanya digunakan pada judul konten (Langkah Pemkot Surabaya Mencegah).

A B C D E F G H I J K L M O P Q R S T U V W X Y Z

4.4.3 Avenir Next Cyr

Font ini digunakan pada seluruh teks informasi langkah – langkah pencegahan Corona.

A. Regular

A B C D E F G H I J K L M O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

B. Bold

A B C D E F G H I J K L M O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

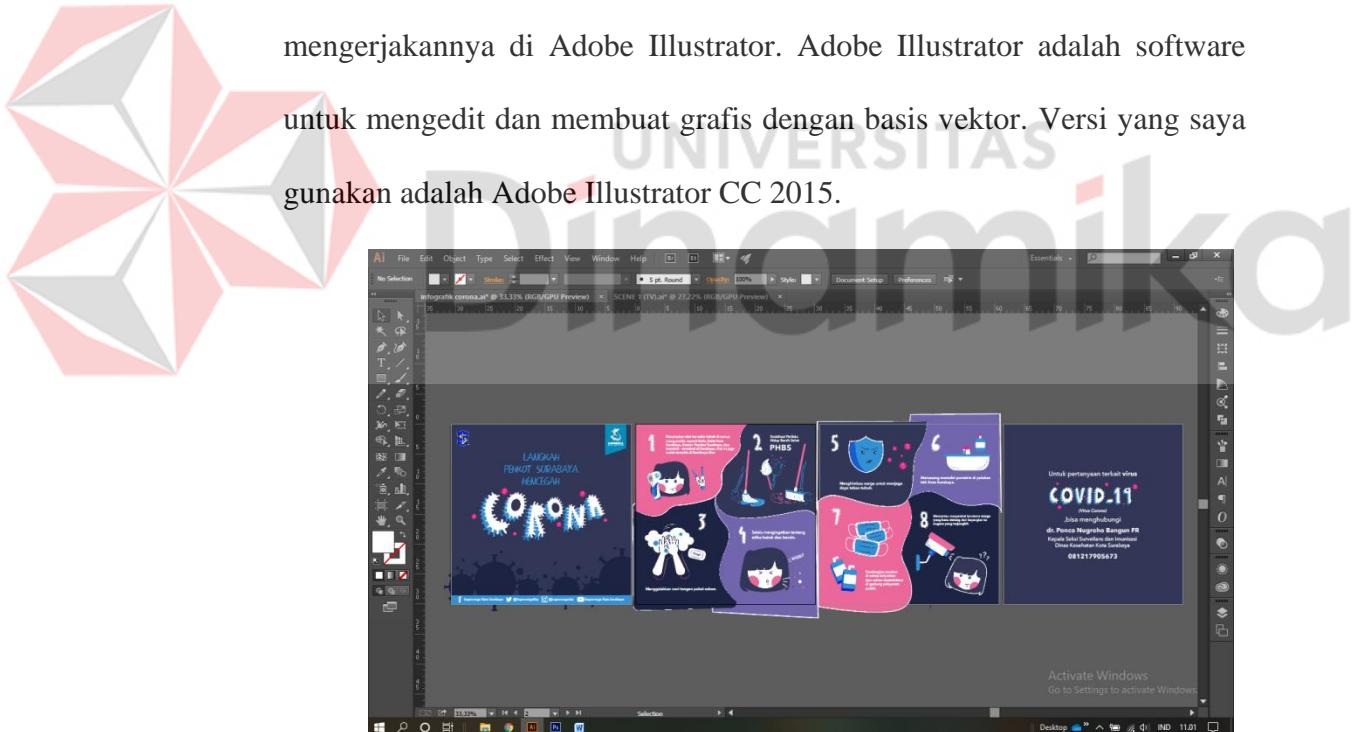
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

4.5 Warna Yang Digunakan

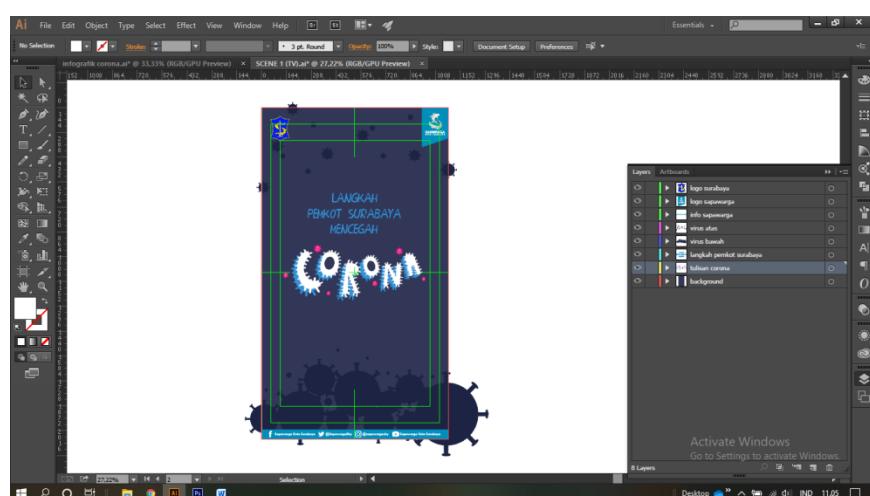
Penggunaan warna pada desain atau ilustrasi biasanya bergantung pada konsep yang diambil. Konsep pun harus benar – benar matang agar warna yang dipakai nantinya cocok dengan komposisi yang dibuat. Maka dari itu warna yang dipakai pada ilustrasi ini diambil berdasarkan konsep dari konten feed itu sendiri, yaitu Corona. Feed ini berisikan konten mengenai Corona, saya memutuskan untuk menggunakan color palette warna gelap karena menyimbolkan bahayanya wabah ini.

4.6 Software Yang Digunakan

Untuk pembuatan keseluruhan ilustrasi, layout, dan tipografi saya mengerjakannya di Adobe Illustrator. Adobe Illustrator adalah software untuk mengedit dan membuat grafis dengan basis vektor. Versi yang saya gunakan adalah Adobe Illustrator CC 2015.



Gambar 4.9 Adobe Illustrator Post



Gambar 4.10 Adobe Illustrator Animasi

4.7 Implementasi Karya

Berikut adalah hasil jadi dari ilustrasi infografis yang telah saya buat, baik untuk animasi maupun untuk postingan sosial media :

4.7.1 Ilustrasi Scene 1 dan Post 1



Gambar 4.11 Ilustrasi Scene 1



Gambar 4.12 Ilustrasi Post 1

Untuk scene 1 dan post 1 ini berisikan judul konten, tidak ada perubahan yang signifikan dari sketsa yang sudah dibuat.

4.7.2 Ilustrasi Scene 2 dan Post 2



Gambar 4.13 Ilustrasi Scene 2



Gambar 4.14 Ilustrasi Post 2

PPada scene 2 dan post 2 berisikan 4 langkah Pemkot Surabaya mencegah Corona. Scene ini masih sesuai dengan sketsa.

4.7.3 Ilustrasi Scene 3 dan Post 3



Gambar 4.15 Ilustrasi Scene 3



Gambar 4.16 Ilustrasi Post 3

Pada scene 3 dan post 3 berisikan 4 langkah terakhir Pemkot Surabaya mencegah Corona. Scene ini tidak ada perubahan yang signifikan dari sketsa.

4.7.4 Ilustrasi Scene 4 dan Post 4



Gambar 4.18 Ilustrasi Post 4

Gambar 4.17 Ilustrasi Scene 4

UUntuk scene dan

post terakhir ini berisikan informasi tentang dokter yang dapat dihubungi untuk pertanyaan mengenai COVID-19. Scene ini masih sesuai dengan sketsa.

4.8 Pengaplikasian Ilustrasi Pada Media

Ilustrasi yang sudah jadi dan tidak ada revisi lagi akan di upload pada beberapa sosial media Sapawarga Surabaya dan juga ditayangkan di TV Lobby Lt.1 gedung Pemkot Surabaya. Tujuan dibuatnya ilustrasi infografis ini adalah agar karyawan dan masyarakat umum yang berada di Pemkot Surabaya dapat mengetahui informasi ini, dan masyarakat yang mengakses sosial media. Berikut adalah pengaplikasian ilustrasi pada berbagai media :

4.8.1 TV Lobby gedung Pemkot Surabaya

TV yang digunakan oleh Pemkot Surabaya berbentuk landscape dan bertempat di Lobby Lt.1. Animasi akan diputar berselingan dengan animasi lainnya dengan konten yang berbeda – beda.



Gambar 4.19 Lobby Pemkot 3



Gambar 4.20 Lobby Pemkot 4



4.8.2 Sosial Media Sapawarga Surabaya

Sapawarga juga meng-upload hasil ilustrasi tersebut di beberapa akun sosial media Sapawarga Surabaya, diantaranya adalah :

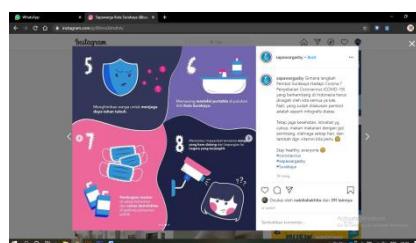
A. Instagram (@sapawargasby)



Gambar 4.23 Instagram 1



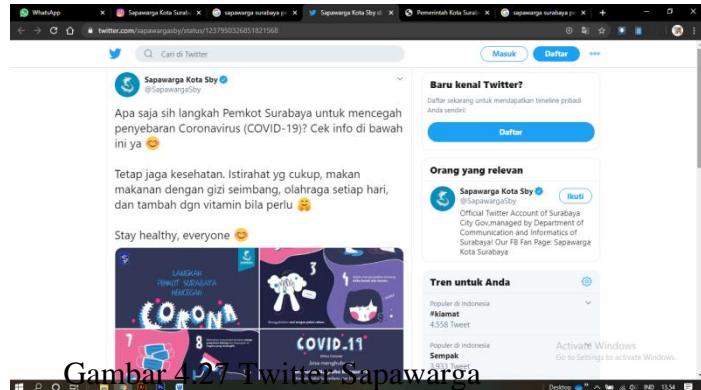
Gambar 4.24 Instagram 2



Gambar 4.25 Instagram 3

B. T

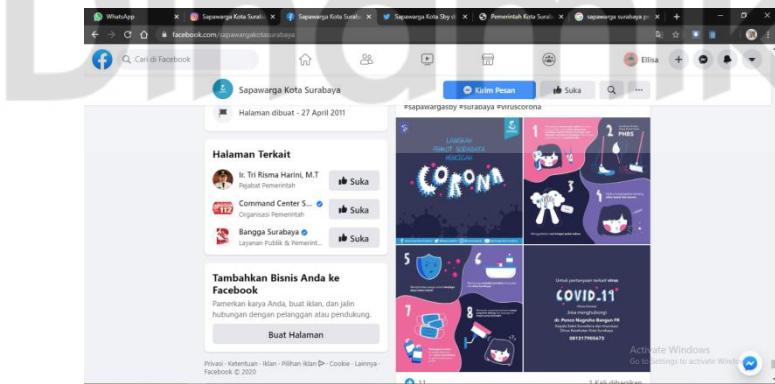
B. Twitter (@sapawargasby)



Gambar 4.27 Twitter Sapawarga



C. Facebook (*Sapawarga Kota Surabaya*)



Gambar 4.28 Facebook Sapawarga

D. Website Resmi Kota Surabaya (www.surabaya.go.id)



Gambar 4.29 Website Surabaya

Pengaplikasian ilustrasi infografis tersebut di sosial media sangatlah penting, agar masyarakat luas lebih *aware* terhadap apa saja langkah – langkah yang diambil Pemkot Surabaya dalam menghadapi virus Corona ini.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari laporan kerja praktik yang sudah dijelaskan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa laporan ini membahas mengenai bagaimana proses pembuatan ilustrasi post sosial media Sapawarga serta ilustrasi *motion graphic* mengenai upaya Pemkot Surabaya mencegah Corona.

Pengerjaan seluruh aset desain (ilustrasi, karakter, elemen pendukung, tipografi, layout, warna, dsb) dikerjakan menggunakan aplikasi Adobe Illustrator CC 2015, baik dari sketsa hingga hasil akhir desain ilustrasi.



Media yang digunakan oleh Sapawarga untuk mengunggah postingan ilustrasi tersebut adalah sosial media resmi Sapawarga, yaitu Instagram, Twitter, Facebook, dan website resmi Kota Surabaya.

Penyebaran informasi ini menggunakan beberapa situs sosial media bertujuan agar masyarakat lebih mudah untuk menerima informasi tersebut.

5.2 Saran

Setelah pelaksanaan kerja praktik di Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Surabaya saya memiliki sedikit saran, diantaranya adalah :

1. Penyampaian *brief* yang seharusnya disampaikan dengan jelas dan mendetail sehingga tidak terjadi *miss* komunikasi saat proses pengerjaan projek.
2. Pemberian tugas yang tidak sesuai dengan skill, kemampuan, dan tidak berhubungan dengan seni/desain dirasa membuang waktu karena tidak sesuai dengan tujuan kerja praktik.
3. Dilakukannya evaluasi projek lebih baik dilakukan agar saya dapat memperbaiki kekurangan serta mengerti mekanisme bekerja di ranah pemerintahan lebih jelas lagi.
4. Sistem pemberian tugas/projek ada baiknya lebih diperjelas kembali agar tidak membingungkan mahasiswa yang sedang melaksanakan kerja praktik di Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Surabaya.



UNIVERSITAS
Dhamika

DAFTAR PUSTAKA

Syafrida, dkk. 2020. Wabah Corona Virus Disease Covid 19 Dalam Pandangan Islam. *Salam: Jurnal Sosial dan Budaya Syar'i* 7(6): 557

Purnasiwi, Rona Guines. 2013. Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D “Kerusakan Lingkungan” Dengan Teknik Masking. *Jurnal Imiah DASI* 14(4): 55

Umam, Nuga Chairil. 2016. Perancangan Motion Graphic Pengenalan Batik Gemawang Khas Kabupaten Semarang (Tugas Akhir). Yogyakarta (ID): Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Suryadi. 2008. *Ilustrasi Yang Ilustratif*. Bandung, Indonesia: Dimensi

Anindhita, Marsha. Riyanti, Menul Teguh. 2016. Tren Flat Design Dalam Desain Komunikasi Visual. *Dimensi DKV* 1(1): 2-3