



**PEMBUATAN ANIMASI, VIDEO, DAN ALAT
EDUKASI PROTOKOL KESEHATAN BERBASIS
TEKNOLOGI INFORMASI DI SDN ENTALSEWU
SIDOARJO**



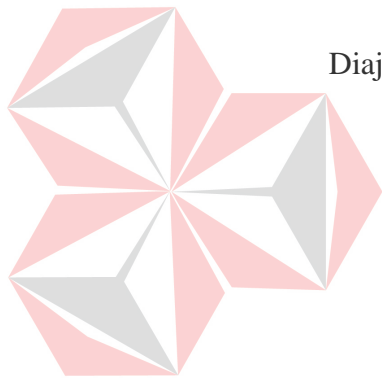
UNIVERSITAS
Dinamika

**Program Studi
DIV Produksi Film dan Televisi**

**Oleh :
I Komang Widhi Kusuma
20510160003**

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA
2023**

**PEMBUATAN ANIMASI, VIDEO, DAN
ALAT EDUKASI PROTOKOL
KESEHATAN BERBASIS TEKNOLOGI
INFORMASI DI SDN ENTALSEWU
SIDOARJO**



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Kerja Praktik

UNIVERSITAS
Dinamika

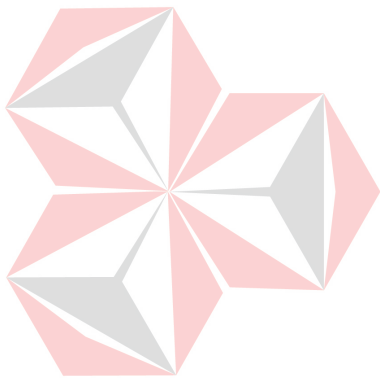
Disusun Oleh:

Nama : I Komang Widhi Kusuma
NIM : 20510160003
Program Studi : DIV Produksi Film Dan Televisi

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2023

LEMBAR MOTTO



“Siapa saya tidaklah penting, tetapi apa yang saya lakukan itulah yang terpenting.”

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PERSEMBAHAN



*Saya persembahkan untuk kedua Orang Tua, Dosen Wali, Teman dan
kampus saya Universitas Dinamika.*

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN

PEMBUATAN ANIMASI, VIDEO, DAN ALAT EDUKASI PROTOKOL KESEHATAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DI SDN ENTALSEWU SIDOARJO

Laporan Kerja Praktik

I Komang Widhi Kusuma

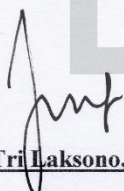
NIM: 20510160003

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Sidoarjo, 25 Januari 2023

Disetujui:

Pembimbing



Yunanto Tri Laksono, M.Pd.

NIDN. 0704068505

Penyelia



Aminatus Sholihah, S.Pd.SD

Mengetahui,

Ketua Program Studi

DIV Produksi Film dan Televisi



Fakultas Desain dan Industri Kreatif

UNIVERSITAS

Dinamika

Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom.

NIDN. 0704017701

PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **I Komang Widhi Kusuma**

NIM : **20510160003**

Program Studi : **DIV Produksi Film dan Televisi**

Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**

Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktik**

Judul Karya : **PEMBUATAN ANIMASI, VIDEO, DAN ALAT
EDUKASI PROTOKOL KESEHATAN BERBASIS
TEKNOLOGI INFORMASI DI SDN ENTALSEWU
SIDOARJO**

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 diatas 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 diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Surabaya, 20 Januari 2023



I Komang Widhi Kusuma
NIM : 20510160003

ABSTRAK

Animasi dan Video adalah sebuah visual yang digunakan untuk mendeskripsikan, mengilustrasikan, memperjelas ide dan informasi pada suatu subjek ataupun objek. Dalam bidang edukasi biasanya digunakan untuk mengilustrasikan teori dan konsep.

Pembuatan Animasi dan Video diperlukan meeting berkala dengan klien atau orang yang bersangkutan dengan kegiatannya agar hasil proyek tetap sesuai dengan konsep yang disetujui oleh klien tersebut, dan meminimalisir revisi besar-besaran.

Oleh karena itu, diperlukan minimal pemahaman dasar tentang Animasi dan Video agar pekerjaan tetap terjaga konsistensinya. Oleh karena itu penulis melakukan Kerja Praktik di SDN Entalsewu Sehingga dalam penulisan laporan kerja diambillah judul "*Pembuatan Animasi, Video, dan Alat Edukasi Protokol Kesehatan Berbasis Teknologi Informasi di SDN Entalsewu Sidoarjo*"

Kata Kunci: *Kerja Praktik, Animasi, Video*



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan penyertaan-Nya sehingga penyusunan Laporan Kerja Praktik dengan judul: *“Pembuatan Animasi, Video, dan Alat Edukasi Protokol Kesehatan Berbasis Teknologi Informasi di SDN Entalsewu Sidoarjo”*, dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam Penyelesaian Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang memberikan masukan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu diucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua serta keluarga yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan selama proses penyusunan Laporan Kerja Praktik.
2. Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Universitas Dinamika.
3. Karsam, M.A., Ph.D selaku Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika
4. Bapak Dr. Muh, Bahruddin, M.Med.Kom., selaku Ketua Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi Universitas Dinamika.
5. Yunanto Tri Laksono, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktik.
6. Aminatus Sholihah, S.Pd.SD, Yang telah bersedia memberikan tempat untuk melakukan Kerja Praktik.

Demikian Laporan Kerja Praktik ini disusun jika terdapat kesalahan dalam penulisan, maupun penyusunan Laporan Kerja Praktik ini dimohon memberikan kritik dan saran. Sehingga Laporan Kerja Praktik ini menjadi lebih baik. Semoga Laporan Kerja ini bermanfaat bagi teman-teman yang membaca khususnya teman-teman Program Studi DIV Produksi Film dan Televisi.

Surabaya, 20 Januari 2023

I Komang Widhi Kusuma
Penulis

DAFTAR ISI

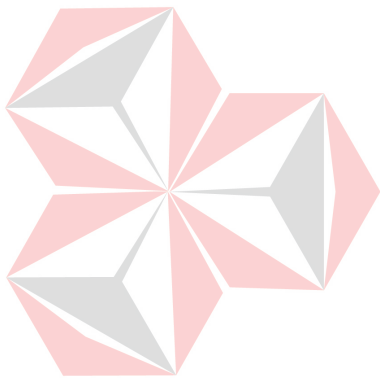
Halaman

KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I	13
PENDAHULUAN	13
1.1 Latar Belakang	13
1.2 Rumusan Masalah	14
1.3 Batasan Masalah.....	14
1.4 Tujuan.....	14
1.5 Manfaat	14
BAB II.....	15
2.1 Profil Instansi	15
2.2 Sejarah Singkat SDN Entalsewu.....	15
2.3 Overview.....	15
BAB III	17
LANDASAN TEORI	17
3.1 Definisi Animasi dan Video.....	17
3.2 Tahapan Pra-Produksi	17
3.3 Produksi atau Pengambilan Gambar	17
3.4 Pasca Produksi	18
BAB IV	19
DESKRIPSI PEKERJAAN	19
4.1 Analisa Sistem.....	19
4.2 Posisi dalam Instansi	19
4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik	19
4.3.1 Bulan Ke -1	20
4.3.2 Bulan Ke -2	20
4.3.3 Bulan Ke -3	21



UNIVERSITAS
Dinamika

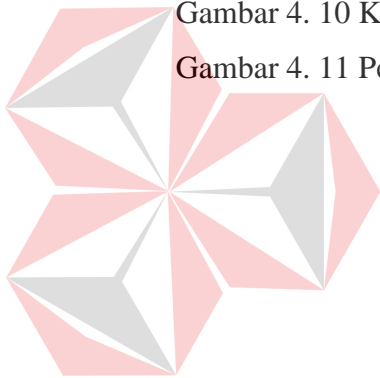
4.3.4 Bulan Ke -4.....	22
4.3.5 Bulan Ke -5.....	23
4.3.6 Bulan Ke -6.....	24
BAB V	25
PENUTUP	25
5.1 Kesimpulan	25
5.2 Saran.....	25
DAFTAR PUSTAKA	26
BIODATA PENULIS	33



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

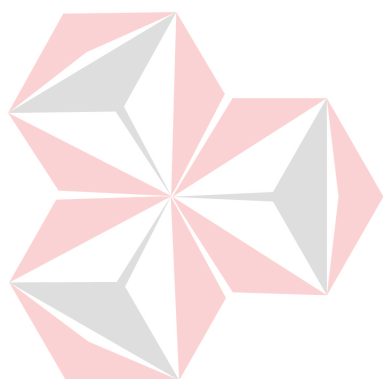
Gambar 2. 1 Peta Lokasi SDN Entalsewu	15
Gambar 2. 2 Letak Lokasi SDN Entalsewu.....	16
Gambar 4. 1 Melakukan meeting awal.....	20
Gambar 4. 2 Melakukan survey ke SDN Entalsewu	20
Gambar 4. 3 Proses pembuatan desain 3D	21
Gambar 4. 4 Proses pengambilan video dokumentasi perakitan alat PKM.....	22
Gambar 4. 5 Dokumentasi eksperimental alat PKM di kelas ruangan undika	22
Gambar 4. 6 Pembuatan video pengenalan tim PKM	22
Gambar 4. 7 Proses <i>compositing</i> hasil desain 3D.....	22
Gambar 4. 8 Proses editing video dokumentasi kegiatan PKM	22
Gambar 4. 9 Proses <i>colorgrading</i> video dokumentasi	22
Gambar 4. 10 Kegiatan penyerahan alat PKM di SDN Entalsewu	22
Gambar 4. 11 Penutupan PKM dengan serah terima alat protokol kesehatan	22



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Ke 1 Surat Penerimaan KP SDN Entalsewu	27
Lampiran Ke 2. Form KP-5 (Acuan Kerja)	28
Lampiran Ke 3. Form KP-5 (Garis Besar Rencana Kerja Mingguan).....	29
Lampiran Ke 4. Form KP-5 (Garis Besar Rencana Kerja Mingguan).....	30
Lampiran Ke 5. Log Harian dan Catatan Perubahan Acuan Kerja.....	31
Lampiran Ke 6. Kehadiran Kerja Praktik	32
Lampiran Ke 7. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing.....	33



UNIVERSITAS
Dinamika

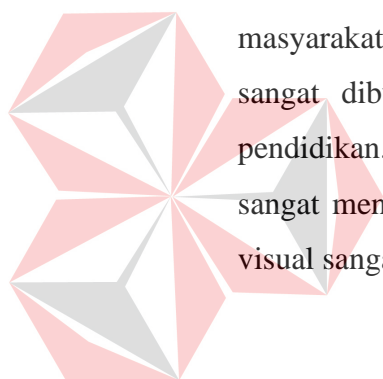
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Banyaknya sekolah dan universitas di seluruh negara mengedukasi muridnya dengan menggunakan media pembelajaran visual yang berupa animasi dan video. Menurut (Humas UPI, 2020), Media pembelajaran merupakan perantara guru dalam menyampaikan materi belajar kepada siswa agar siswa bisa mudah memahaminya. Agar dapat mencakup banyak kalangan, pembuatan animasi dan video juga harus dilandasi oleh audio yang berkualitas. Hal ini juga dapat menunjang kenyamanan konsumen yang mempunyai berkebutuhan khusus seperti tunanetra.

Setelah Pandemi Covid berakhir, karena dengan terbiasanya para masyarakat dalam mengonsumsi banyaknya visual, penggunaan visual pun sangat dibutuhkan pada berbagai hal, tidak hanya terekspos di dunia pendidikan. Peminat hiburan media sosial yang penuh berisikan visual pun sangat meningkat, hal ini menunjukkan bahwa Animasi dan Video sebagai visual sangat diperlukan untuk berbagai aktivitas pada era digital saat ini.



UNIVERSITAS
Dinamika

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam Kerja Praktik yaitu bagaimana cara memproduksi Animasi dan Video yang berkualitas agar seluruh informasi dapat tersampaikan kepada pemirsa.

1.3 Batasan Masalah

Dalam Merdeka Belajar Kampus Merdeka ini, penulis bertugas sebagai Animator, Videografer, dan Editor. Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam Kerja Praktik ini antara lain:

1. Pembuatan Animasi untuk Buku Panduan Alat dan Edukasi Protokol Kesehatan Berbasis Teknologi Informasi
2. Pembuatan Animasi dan Video untuk menginformasikan penggunaan Alat Protokol Kesehatan Berbasis Teknologi Informasi

1.4 Tujuan

Tujuan dari Kerja praktik ini adalah untuk memperjelas tata cara penggunaan Alat dan mengedukasikan Protokol Kesehatan Berbasis Teknologi Informasi dengan media Animasi dan Video.

1.5 Manfaat

Manfaat yang dapat diperoleh dari Kerja Praktik ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengetahui proses pembuatan Animasi dari konsep hingga rendering.
- b. Dapat mengasah dan meningkatkan ilmu yang didapat saat di perkuliahan.
- c. Menambah pengalaman dalam bidang Industri Kreatif.
- d. Meningkatkan pemikiran kritis dan kemampuan problem-solving

Manfaat bagi Perusahaan

BAB II

GAMBARAN UMUM TEMPAT KERJA PRAKTIK

2.1 Profil Instansi

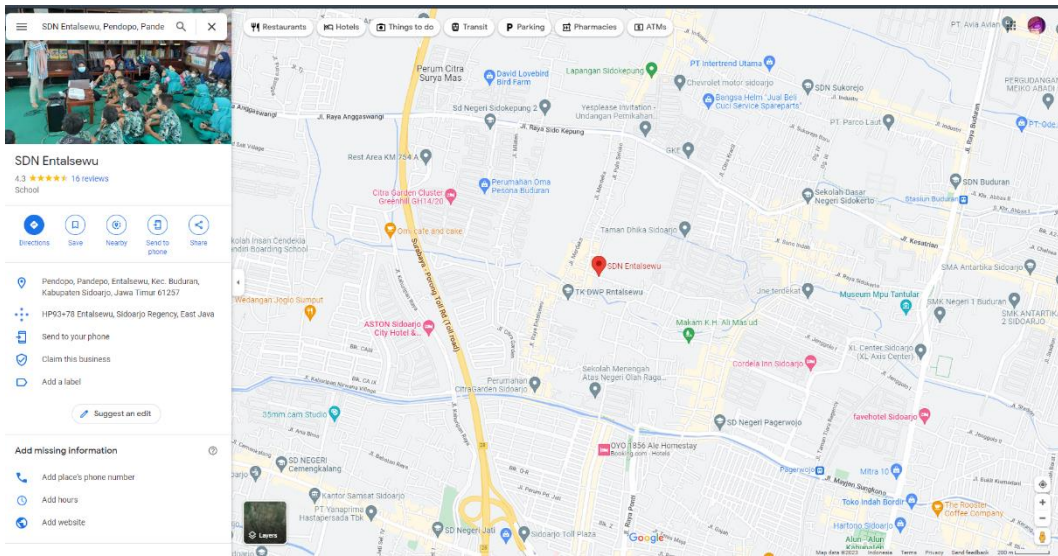
Nama Instansi	: SDN Entalsewu
Alamat	: Jl. Sosrorejo No. 40 Ds. Entalsewu, Kec. Buduran, Kab. Sidoarjo
Telp/Fax	: 081234463359

2.2 Sejarah Singkat SDN Entalsewu

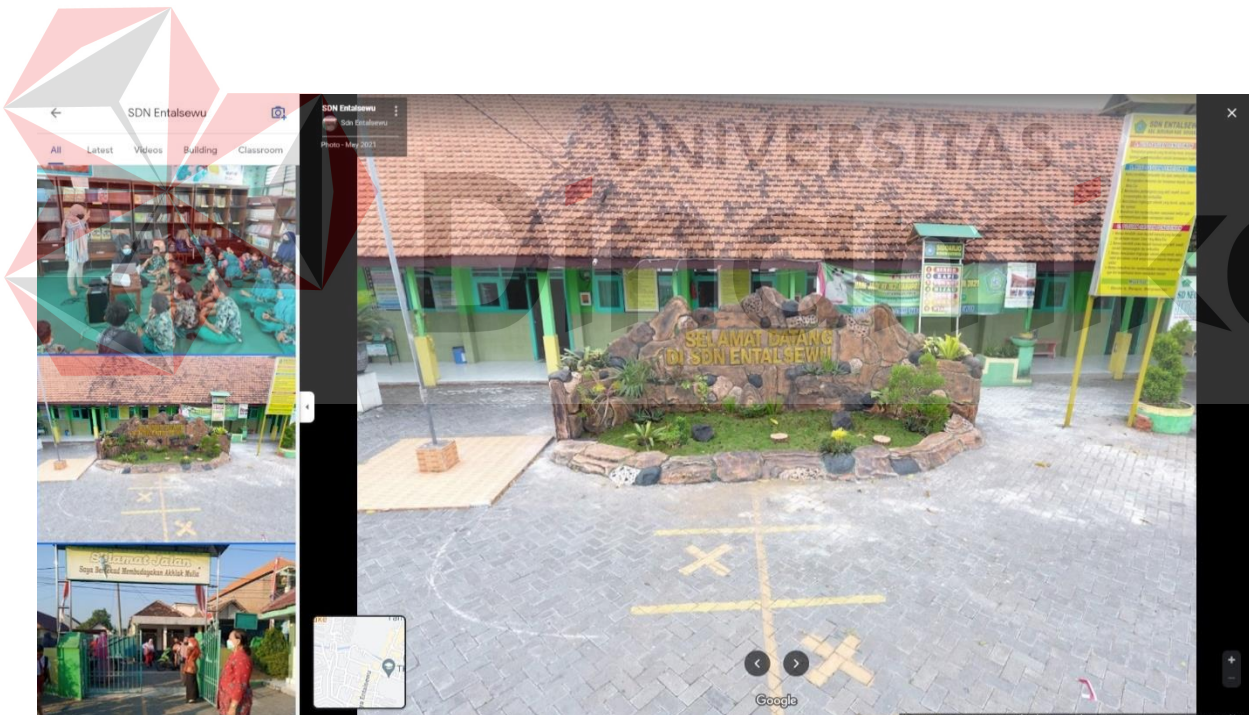
SDN Entalsewu merupakan salah satu Sekolah Dasar Negeri yang berdiri di Kecamatan Buduran wilayah Kabupaten Sidoarjo sejak tahun 1952, mempunyai 13 ruang kelas dengan peserta didik yang terdaftar di website kemdikbud sebanyak Total 418 siswa sehingga setiap rombongan belajar terdiri dari sekitar 28 siswa. Total jumlah ruangan di SDN Entalsewu yang berfungsi aktif adalah 15 ruangan dengan total luas lahan 3000 meter persegi.

2.3 Overview

Di masa pandemi ini, sekolah sudah mulai menyelenggarakan pendidikan tatap muka dengan harus mematuhi protokol kesehatan. Jumlah warga sekolah sebanyak lebih dari 400 orang membuat sekolah membutuhkan suatu sistem edukasi massa yang efektif dan otomatis agar semua warga sekolah terus ingat untuk tetap menerapkan protokol kesehatan.



Gambar 2. 1 Peta Lokasi SDN Entalsewu
(Sumber: www.Googlemaps.com)



Gambar 2. 2 Letak Lokasi SDN Entalsewu
(Sumber: www.Googlemaps.com)

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Definisi Animasi dan Video

Animasi adalah sebuah seni yang menampilkan gambar dari beberapa objek yang ditampilkan dengan beberapa frame agar terlihat bahwa gambar-gambar tersebut bergerak dan hidup, sedangkan video adalah sebuah rekaman benda diam ataupun bergerak. Dua seni tersebut tetap memberikan tujuan yang sama yaitu untuk dapat dilihat layaknya *motion pictures*.

Masih banyak orang yang tidak bisa membedakan proses produksi animasi dan video. Video dibuat dengan alat bantu yang disebut kamera, yang dapat digunakan untuk merekam dimanapun dan kapanpun. Biasanya dapat langsung diputar dalam TV ataupun perangkat lainnya. Menurut (Arviana, 2022), Selain menjadi hiburan, animasi juga dapat dimanfaatkan untuk keperluan bisnis ataupun mengedukasi, hal tersebut berlaku untuk video juga.

3.2 Tahapan Pra-Produksi

Menurut (Pagan, 2020), proses pra-produksi animasi meliputi beberapa aspek dalam film animasi. Proses ini yaitu; pembuatan konsep yang biasanya dilakukan dengan cara *brainstorm* yang akan memunculkan beberapa ide untuk konsepnya; pembuatan storyboard yang mengilustrasikan adegan pokok dalam sebuah animasi; dan pembuatan naskah untuk mengatur *timeline* atau jalannya animasi. Proses pra-produksi video juga tidaklah berbeda dengan pembuatan animasi. Dalam hal ini, untuk kegiatan dokumentasi ringan, proses pra-produksi juga sangat terpakai untuk menentukan letak kamera dan penyesuaian konsep video.

3.3 Produksi atau Pengambilan Gambar

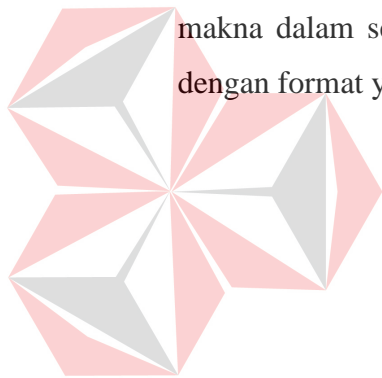
Produksi pada animasi dan video terdapat beberapa proses yang berbeda. Produksi pada animasi yaitu pembuatan model atau biasanya kerap disebut *modelling*. Menurut (Pagan, 2020), produksi animasi meliputi; *modelling* yang dibuat dari hasil konsep; *surfacing* yang berarti penyempurnaan model karakter; *rigging* untuk menggerakkan karakter atau benda; *character effects* untuk memberikan efek-efek pada objek atau karakter seperti asap atau api; *matte painting* untuk membuat background atau dunia pada animasi; dan *lighting* untuk memberi

pencahayaannya pada dunia.

Kemudian pada proses produksi pada video kerap disebut pengambilan gambar, yaitu merekam dengan menggunakan kamera dengan beberapa tipe lensa yang telah disesuaikan pada storyboard. Biasanya dilengkapi dengan alat perekam suara dan alat pencahayaan yang sesuai.

3.4 Pasca Produksi

Proses pasca produksi pada animasi dan video terbilang sama. Proses tersebut meliputi; editing untuk menata dan mengumpulkan tiap adegan sesuai dengan naskah yang telah dibuat; komposisi untuk pemberian efek-efek yang diperlukan; penataan sound untuk menata atau mesinkronkan file audio yang telah direkam pada saat produksi agar sesuai dengan jalannya gambar pada video; dan *color grading* atau pewarnaan yang disesuaikan dengan konsep awal untuk memberikan mood atau makna dalam sebuah adegan; hingga proses rendering atau proses output media dengan format yang diinginkan yang dapat diputar di berbagai perangkat.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Dalam Bab IV ini dibahas mengenai deskripsi pekerjaan selama melakukan Kerja Praktik pada Pembuatan Animasi dan Video Alat PKM dan Edukasi Protokol Kesehatan Berbasis Teknologi Informasi di SDN Entalsewu, dalam kesempatan kali ini, penulis dipercayakan sebagai Animator, Editor, dan Videografer dokumentasi pada tiap kegiatan PKM.

4.1 Analisa Sistem

Kerja Praktik dilaksanakan ialah sebagai berikut:

Nama Institusi : SDN Entalsewu
Divisi : Animator, Editor, Videografer
Tempat : Sidoarjo

Kerja Praktik dilaksanakan selama enam bulan, dimulai pada 10 Mei 2022 sampai 22 November 2022, dengan alokasi waktu Senin sampai Minggu pada pukul 10.00 -18.00 WIB.

4.2 Posisi dalam Instansi

Pada saat pelaksanaan Kerja Praktik, posisi yang didapat oleh penulis ialah sebagai Animator, Editor, Videografer, untuk pembuatan animasi dan video yang ditujukan untuk hal deskriptif, panduan, dokumentasi, dll.

4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik

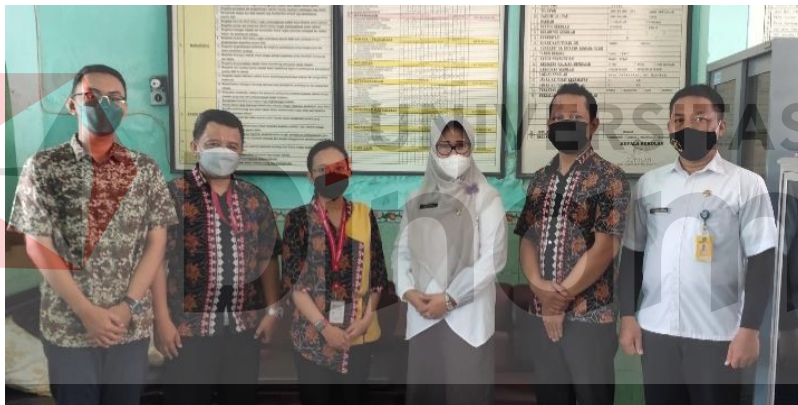
Kegiatan yang dilakukan selama melaksanakan Kerja Praktik di SDN Entalsewu dilaporkan dengan rincian sebagai berikut. Laporan kegiatan disertai gambar hasil pekerjaan serta keterangan pada tiap gambar.

4.3.1 Bulan Ke -1

Di bulan-bulan pertama Saya kerja praktik pada tanggal 10 Mei 2022, Saya mengawalinya hanya dengan meeting, koordinasi awal, survey, dan pembuatan konsep animasi dan video. Dalam rangka mengawali kegiatan PKM.



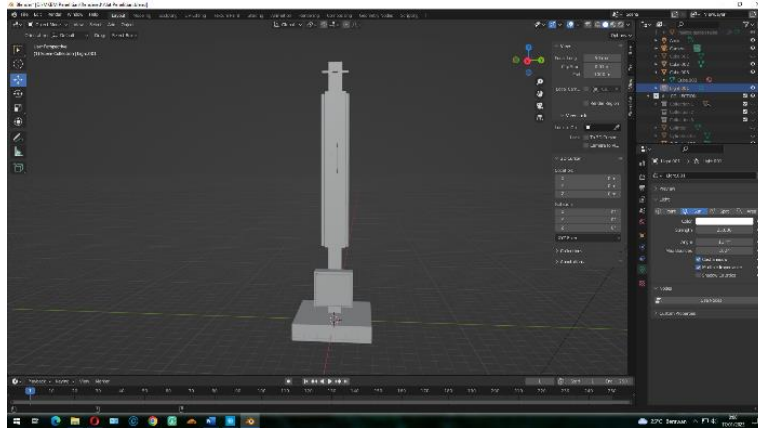
Gambar 4. 1 Melakukan meeting awal



Gambar 4. 1 Melakukan survey ke SDN Entalsewu

4.3.2 Bulan Ke -2

Pada bulan ke 2 ini saya mulai untuk melakukan pembuatan desain 3D untuk showcase alat PKM protokol kesehatan dan buku panduannya, disertai dokumentasi pada tiap kegiatan PKM seperti perakitan alat PKM protokol kesehatan.



Gambar 4. 2 Proses pembuatan desain 3D



Gambar 4. 4 Proses pengambilan video dokumentasi perakitan alat PKM



4.3.3 Bulan ke-3

Pada bulan ke 3 ini saya tetap melanjutkan pekerjaan saya sebagai pengambilan video dokumentasi dan disertai melanjutkan desain 3D ditambah beberapa rapat rutin untuk review progress tiap minggunya, dan juga pembuatan video pengenalan tim untuk keperluan persyaratan PKM.



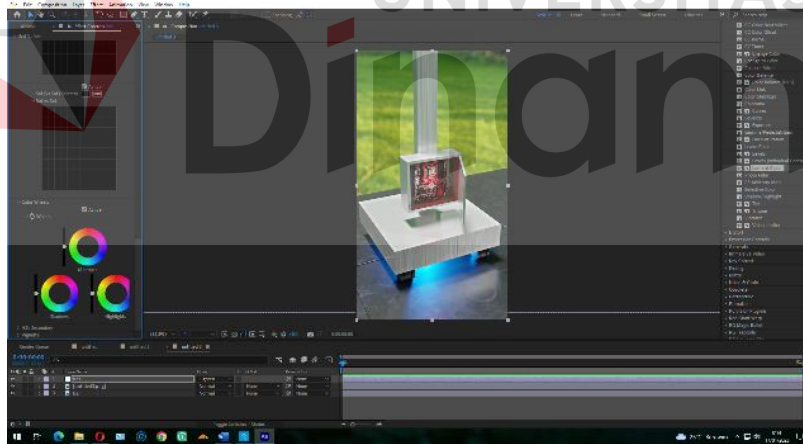
Gambar 4. 5 Dokumentasi eksperimental alat PKM di ruangan kelas undika



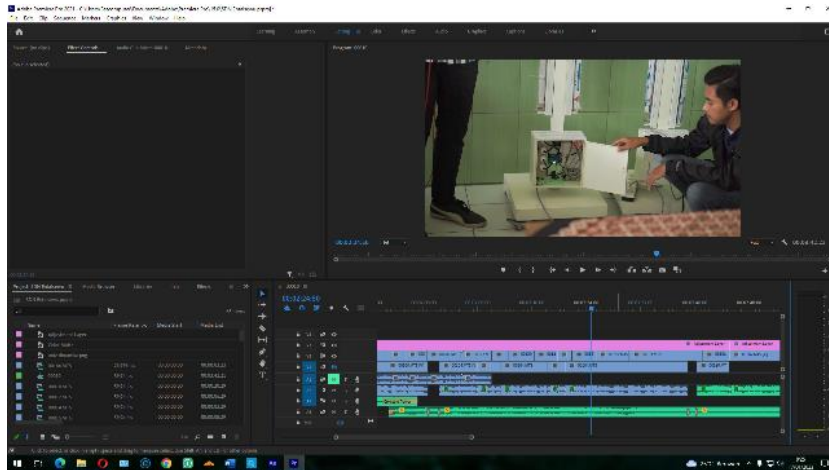
Gambar 4. 6 Pembuatan video pengenalan tim PKM

4.3.4 Bulan Ke-4

Pada bulan ke 4 saya melanjutkan penyempurnaan komposisi desain 3D, pembuatan intro untuk tiap video dokumentasi kegiatan PKM, dan mengedit semua video dokumentasi kegiatan PKM yang telah direkam.



Gambar 4. 7 Proses *compositing* hasil desain 3D



Gambar 4. 8 Proses editing video dokumentasi kegiatan PKM

4.3.5 Bulan Ke-5

Pada bulan ke 5 saya melakukan pengeditan ulang untuk tiap hasil sound agar lebih jernih, mendokumentasi tiap lanjutan kegiatan PKM, dan disertai dokumentasi kegiatan penyerahan alat PKM di SDN Entalsewu.



Gambar 4. 9 Proses *colorgrading* video dokumentasi



Gambar 4. 10 Kegiatan penyerahan alat PKM di SDN Entalsewu

4.3.6 Bulan Ke-6

Pada bulan terakhir ini, saya melakukan finalisasi pada semua hasil pekerjaan saya terutama desain 3D, sound, dan pengeditan video dokumentasi diakhiri dengan kegiatan penutupan PKM di SDN Entalsewu.



Gambar 4. 11 Penutupan PKM dengan serah terima alat protokol kesehatan

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

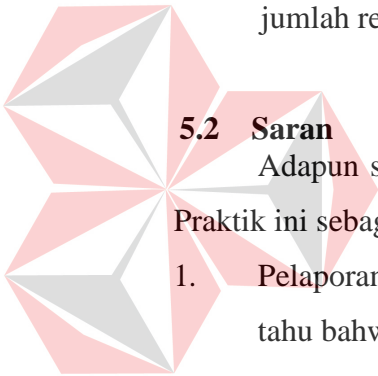
Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melakukan Kerja Praktik di SDN Entalsewu, maka dapat disimpulkan beberapa hal yakni:

1. Sebagai seorang Animator, haruslah sesuai untuk membuat konsep kepada klien agar hasil akhir tidak berbeda dengan konsep awal dan untuk meminimalisir revisi.
2. Sebagai Videografer, haruslah cepat tanggap dalam mengambil momen-moment penting pada sebuah dokumentasi kegiatan penting.
3. Sebagai Editor, haruslah kreatif dalam penyuntingan hasil video dokumentasi agar klien puas dengan hasil akhir video dan tentunya untuk meminimalisir jumlah revisi.

5.2 Saran

Adapun saran yang disampaikan berkaitan dengan penulisan laporan Kerja Praktik ini sebagai berikut:

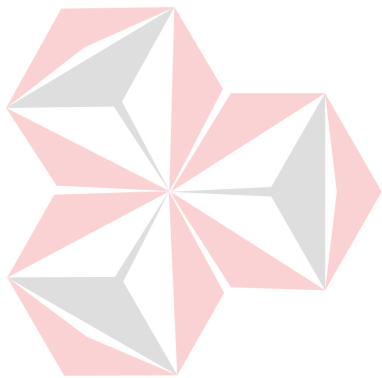
1. Pelaporan update tiap kegiatan dan lebih aktif dalam grup whatsapp agar saya tahu bahwa setiap hari ada kegiatan apa saja.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

- Arviana, G. N. (2022, Januari 19). *Mengenal Animasi: Pengertian, Jenis, Fungsi, hingga Manfaatnya untuk Bisnis*. From Glints: <https://glints.com/id/lowongan/animasi-adalah/#.Y8Qj-rVByUk>
- Humas UPI. (2020, 12 20). *Memfaatkan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Daring bagi Anak TK*. From Portal Berita Universitas Pendidikan Indonesia: <https://berita.upi.edu/memanfaatkan-video-animasi-sebagai-media-pembelajaran-daring-bagi-anak-tk/>
- Pagan, E. (2020, April 19). *What is an animation production pipeline?* From University of Silicon Valley: <https://usv.edu/blog/what-is-an-animation-production-pipeline/>



UNIVERSITAS
Dinamika