BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Animasi edukasi melawan stigma Covid-19 dirancang dengan merumuskan konsep komunikasi yang sesuai dengan topik permasalahan yang diangkat. Konsep Media juga perlu dirumuskan guna meningkatkan efektifitas dari penyampaian pesan yang akan dilakukan. Apabila konsep komunikasi dan media telah didapatkan, perancangan dapat dikembangkan lebih lanjut menuju konsep kreatif mulai dari isi pesan dan bentuk pesan. Dilanjutkan dengan mengembangkan program kreatif yang berisi ide cerita, sinopsis, skrip cerita hingga desain karakter. Dari skrip cerita yang telah ada kemudian dikembangkan menjadi bentuk visual yakni *storyboard* sebagai gambaran awal dari animasi sekaligus sebagai acuan visual dalam proses pembuatan animasi. Jika *storyboard* telah didapat, maka proses selanjutnya yakni proses animasi yang dilakukan sesuai dengan konsep dan cerita yang telah ditentukan sebelumnya. Setelah proses animasi selesai, dilakukan editing untuk menggabungkan animasi dengan *background* serta merapikan komposisi animasi yang telah dibuat sebelumnya. Proses editing juga mencakup proses composing dimana penggabungan animasi dan *background* disesuaikan lagi dengan musik, efek suara serta efek visual yang membuat animasi menjadi lebih menarik. Apabila video animasi telah selesai di render maka video final dapat diunggah ke media sosial.

Dengan diunggahnya video animasi Edukasi Melawan Stigma Covid-19 dapat menjangkau banyak khalayak dan dapat ditonton di berbagai perangkat. Memudahkan masyarakat untuk mendapatkan edukasi seputar dampak dang ditimbulkan oleh stigma. Masyarakat juga diharapkan dapat lebih peka terhadap situasi sekitar serta memupuk empati untuk terus bekerja sama saling membantu orang-orang yang membutuhkan.

Adapun kendala yang didapatkan oleh penulis dalam mengerjakan karya Tugas Akhir ini yaitu kesiapan dalam proses animasi yang memerlukan waktu lebih dikarenakan semua proses animasi yang dilakukan sendiri mulai dari riset, konsep karakter, *storyboard*, animasi, hingga editing.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

B. Saran

Dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa perancangan ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu hendaknya sebagai penulis memberikan saran yang bermanfaat dan dapat digunakan sebagai acuan perancangan serupa selanjutnya.

1. Pahami jenis animasi yang hendak dirancang. Setiap jenis animasi memiliki proses pengerjaan yang berbeda pula. Hal tersebut berjutuan untuk memudahkan proses animasi nantinya.
2. Pelajari proses pembuatan animasi, jika sudah menentukan jenis animasi yang akan dikerjakan, maka proses pembuatan animasi perlu dipelajari sehingga nantinya dapat menghasilkan animasi seperti yang diharapkan.
3. Kuasai dan pelajari aplikasi yang akan digunakan, banyak sekali aplikasi yang dapat diandalkan untuk membuat animasi. Gunakan aplikasi yang telah dikuasai maupun yang pernah dipelajari. Semakin menguasai aplikasi tersebut, proses animasi menjadi lebih mudah.
4. Mintalah bantuan teman, baik yang memiliki pengetahuan animasi maupun audio visual. Mereka dapat membantu untuk memberi masukan, mengembangkan ide, maupun membantu ketika mengalami kesulitan pada pengerjaan karya.
5. Atur jadwal pengerjaan karya, dikarenakan banyaknya proses yang diperlukan untuk mengerjakan animasi maka diperlukan manajemen waktu untuk memaksimalkan pengerjaan setiap tahap. Hal ini berkaitan dengan kemampuan diri dalam mengerjakan animasi. Sediakan waktu lebih guna mengantisipasi jika terdapat kendala yang tidak terduga dalam proses pengerjaan.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

Fernandez, Ibiz. 2002. Macromedia Flash Animation & Cartooning : A creative Guide. California : McGrawHill/Osborn.

Munir. (2012). MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Notoatmodjo, S. (2011). Kesehatan masyarakat ilmu dan seni. PT. Rineka Cipta.

Prakosa, G. (2010). Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia. Jakarta: Fakultas Film Dan Televisi Ikj Dan Yayasan Seni Visual Indonesia.

Sarafino, E. P., & Smith, T. W. (2011). Health Psychology: Biopsychosocial Interactions Seventh Edition. New York: John Wiley & Sons.

Soenyoto, P. (2017). Animasi 2D. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Suheri, A. (2006). Animasi multimedia pembelajaran (Vol. 2 - No. 1). Cianjur: Universitas Suryakencana .

Wright, J. A. (2005). *Animation Writing and Development From Script Development to Pitch*. Oxford: Elsevier Inc.

B. Jurnal

Aziz, Z. (2019). Fluxus Animasi dan Komunikasi di Era Media Baru. *Jurnal Komunikasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta*.

Bagcchi, S. (2020). Stigma during the COVID-19 pandemic.

Firmansyah, A., & Kurniawan, M. P. (2013). Pembuatan Film Animasi 2d Menggunakan Metode Frame By Frame Berjudul "Kancil dan Siput". Jurnal Ilmiah DASI, 10-11.

Julianto, I. L. (2019). Nilai Interaksi Visual dalam Perkembangan Medium Komunikasi pada Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur Institut Seni Indonesia Denpasar*.

Mulyani, S., Susanti, D. A., & Septiawan, L. F. (2017). Stigma Patient Leader In Sumberarum Village District Dander District Bojonegoro Year.

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

Nur, A. L., & Shanti, L. P. (2011). Kesepian Pada Narapidana Di Lembaga Pemasyarakatan Kedungpane Semarang Ditinjau Dari Dukungan Sosial Keluarga Dan Status Perkawinan.

Rahmanita, Z., Nugrahaningrum, G. A., Wijayaningsih, A., & Yuwono, S. (2021). Social Support for Families Tested Positive for Covid-19 : Dukungan Sosial Pada Keluarga yang Divonis Positif Covid-19.

Rothan, H. A., & Byrareddy, S. N. (2020). The epidemiology and pathogenesis of coronavirus disease (COVID-19) outbreak.

C. *Website*

Fadli, Rizal (2021). Butuh Berapa Lama Waktu Penyembuhan Corona, https://www.halodoc.com/artikel/butuh-berapa-lama-waktu-penyembuhan-corona (diakses 24 Desember, 2021 pukul 20.00 WIB)

https://www.cdc.gov/mentalhealth/stress-coping/reduce-stigma/index.html?CDC_AA_refVal=https%3A%2F%2Fwww.cdc.gov%2Fcoronavirus%2F2019-ncov%2Fdaily-life-coping%2Freducing-stigma.html (diakses 07 September, 2021 pukul 13.00 WIB)

Ginanjar, Dhimas (2021). Setahun Pandemi, Penyintas Covid-19 Masih Rasakan Diskriminasi, https://www.jawapos.com/surabaya/15/04/2021/setahun-pandemi-penyintas-covid-19-masih-rasakan-diskriminasi/ (diakses 27 September, 2021 Pukul 19.00 WIB).

https://www.who.int/health-topics/coronavirus#tab=tab_1 (diakses 07 September, 2021 Pukul 10.00 WIB)

https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/technical-guidance/naming-the-coronavirus-disease-(covid-2019)-and-the-virus-that-causes-it (diakses 07 September, 2021 Pukul 10.00 WIB)

https://www.who.int/docs/default-source/coronaviruse/situation-reports/20200224-sitrep-35-covid-19.pdf?sfvrsn=1ac4218d_2 (diakses 07 September, 2021 Pukul 11.00 WIB)

Pelupessy, Dicky. “Video Live Pemaparan Hasil Survei Stigma COVID-19 & Soft-Launch Komunitas Penyintas COVID-19” Youtube, diunggah oleh Lapor Covid 19, 27 Agustus 2020, https://www.youtube.com/watch?v=ItnQI4qqFEQ&ab_channel=LaporCovid19 (diakses 10 Desember, 2021 Pukul 20.00 WIB).

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta

https://covid19.go.id/p/berita/kemenkes-stigma-berkontribusi-terhadap-tingginya-angka-kematian-covid-19 (diakses 11 Desember, 2021 Pukul 15.00 WIB).

Nurcahyani, Ida (2021). Stigma sosial terkait COVID-19 masih tinggi, https://www.antaranews.com/berita/2325198/stigma-sosial-terkait-covid-19-masih-tinggi#mobile-src (diakses 24 Desember, 2021 Pukul 20.00 WIB)

Embu, Wilfridus Setu (2021). Hari-Hari Jalani Isolasi Mandiri: Melawan Stigma Buruk, Dalam Kondisi Terpuruk, https://www.merdeka.com/peristiwa/hari-hari-jalani-isolasi-mandiri-melawan-stigma-buruk-dalam-kondisi-terpuruk-hot-issue.html (diakses 24 Desember, 2021 Pukul 21.00 WIB)

UPT Perpustakaan ISI Yogyakarta