

# PERANCANGAN ANIMASI PROTOKOL KESEHATAN PERSIAPAN *IN-HOUSE TRAINING* DI MASA PANDEMI BERSAMA DEPARTEMEN PSDMO PT. PUPUK KALTIM

Kashira Dwindia Kartika<sup>1</sup>, I Made Pande Artadi<sup>2</sup>, Alit Kumala Dewi<sup>3</sup>

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar, JL. Nusa Indah,  
Denpasar, 80235

E-Mail: [shirawinkarka@gmail.com](mailto:shirawinkarka@gmail.com)

## Abstrak

PT. Pupuk Kalimantan Timur adalah anak perusahaan dari PT. Pupuk Indonesia (Persero) yang bergerak dibidang industri pertanian dan pangan dibawah Kementrian Badan Usaha Milik Negara (BUMN) yang berlokasi di Kota Bontang, Kalimantan Timur. PT. Pupuk Kaltim atau yang biasa disebut Pupuk Kaltim merupakan perusahaan industrial yang memproduksi pupuk kimiawi seperti pupuk NPK, pupuk Urea, dan juga pupuk yang terbuat dari bahan-bahan alami yaitu pupuk Hayati. Menuju akhir tahun 2021 melihat situasi pandemi membaik, maka Departemen Pengembangan Sumber Daya Manusia dan Organisasi (PSDMO) PT. Pupuk Kaltim mempersiapkan untuk mengadakan *in-house training* mengingat kebutuhan dari keberlangsungan operasional perusahaan. Disamping itu, tujuan dari perancangan ini adalah untuk membantu Departemen PSDMO PT. Pupuk Kaltim membuat media yang efektif sebagai pengingat protokol kesehatan dan tata tertib selama kelas *in-house training* berlangsung. Teknik analisis data yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Animasi yang efektif terkait tata tertib dan protokol kesehatan masa persiapan *in-house training* dapat dirancang melalui dari pengumpulan data hingga eksekusi desain dan mewujudkan animasi yang tetap mencerminkan citra atau identitas perusahaan adalah dengan menerapkan warna-warna dari identitas perusahaan.

**Kata Kunci:** Perancangan, Animasi, Pupuk Kaltim

## Abstract

*PT. Pupuk Kalimantan Timur is a subsidiary of PT. Pupuk Indonesia (Persero) which is engaged in the agricultural and food industry under the Ministry of State-Owned Enterprises (BUMN) located in Bontang City, East Kalimantan. PT. Pupuk Kaltim or commonly called Pupuk Kaltim is an industrial company that produces chemical fertilizers such as NPK fertilizer, Urea fertilizer, and also fertilizer made from natural ingredients, namely biological fertilizer. Towards the end of 2021, seeing the pandemic situation improve, the Department of Human Resources and Organizational Development (PSDMO) PT. Pupuk Kaltim is preparing to hold in-house training considering the needs of the company's operational sustainability. In addition, the purpose of this design is to help the Department of PSDMO PT. Pupuk Kaltim makes effective media as a reminder of health protocols and rules during the in-house training class. The data analysis technique used is qualitative with a descriptive approach. An effective animation related to health rules and protocols during the preparation of in-house training can be designed through from data collection to design execution and realizing animation that still reflects the image or corporate identity is by applying the colors of the corporate identity.*

**Keywords:** Design, Animation, Pupuk Kaltim

## PENDAHULUAN

Situasi pandemi membuat banyak perubahan bagi aktifitas manusia. Banyak kegiatan yang dibatasi dan diubah sistem pelaksanaannya menjadi pelaksanaan secara daring. Dilihat dari efektivitasnya tidak semua kegiatan dapat dilakukan secara daring karena ada beberapa kegiatan yang harus melakukan praktik. Contohnya

adalah pelatihan karyawan, pelatihan kompetensi, sertifikasi karyawan, dll.

*Training* atau pelatihan merupakan usaha pengembangan keterampilan sumber daya manusia yang biasa dilakukan oleh perusahaan, institusi, dan kedinasan. *in-house training* adalah bentuk pelatihan karyawan yang pelaksanaannya berdasarkan permintaan dan kebutuhan dari

instansi klien, sehingga semua pesertanya berasal dari satu instansi yang sama.

Perusahaan besar sangat memperhatikan kualitas dan keterampilan dari karyawan yang ada didalamnya. Dalam menjalankan sebuah perusahaan khususnya perusahaan industrial, tentu karyawannya memerlukan sebuah sertifikasi guna meningkatkan kualitas karyawan dan operasional dari perusahaan. Salah satunya adalah perusahaan PT. Pupuk Kalimantan Timur yang berada di Kota Bontang, Kalimantan Timur. PT. Pupuk Kaltim atau yang biasa disebut PKT merupakan perusahaan industrial yang memproduksi pupuk kimiawi seperti pupuk NPK, pupuk Urea, dan juga pupuk yang terbuat dari bahan-bahan alami yaitu pupuk Hayati.

Menuju akhir tahun 2021 melihat situasi pandemi berangsur-angsur membaik, maka Departemen Pengembangan Sumber Daya Manusia dan Organisasi (PSDMO) PT. Pupuk Kaltim mempersiapkan untuk mengadakan *in-house training* mengingat kebutuhan dari keberlangsungan operasional perusahaan. Setelah tertunda kurang lebih 2 tahun, akhirnya bisa melaksanakan kegiatan berbagai macam pelatihan memasuki awal tahun 2022 tentunya dengan menerapkan protokol kesehatan yang sesuai.

Untuk itu, peran dari Desain Komunikasi Visual dalam perencanaan kelas *in-house training* untuk merancang media-media yang efektif dalam pelaksanaan kelas *in-house training* termasuk upaya tetap mengingatkan kewaspadaan agar para karyawan tidak lengah dalam menerapkan protokol kesehatan dan tata tertib selama pelatihan berlangsung. Perancangan media komunikasi visual untuk kasus tersebut adalah dengan membuat rancangan media-media yang menarik dengan menerapkan prinsip dan elemen-elemen desain yang ada dalam ilmu desain komunikasi visual untuk keberlangsungan persiapan *in-house training* dan pengingat protokol kesehatan yang tidak boleh dilupakan. Alasan lain pentingnya mahasiswa melakukan

magang/kerja praktik MBKM yaitu melatih mahasiswa untuk harus terjun kelapangan langsung karena sebelumnya belum pernah menangani permasalahan ini sebelumnya, untuk belajar mengenal dunia industri dan dunia kerja sepenuhnya, dan untuk memperluas koneksi melalui mitra-mitra yang dijalin melalui program ini.

### **Tujuan Perancangan**

Tujuan dari perancangan animasi ini adalah untuk membantu Departemen PSDMO PT. Pupuk Kaltim membuat media yang efektif sebagai pengingat protokol kesehatan dan tata tertib selama kelas *in-house training* berlangsung.

### **Identifikasi Permasalahan**

1. Bagaimana merancang animasi yang efektif dan mempertimbangkan tata tertib dan protokol kesehatan selama berlangsungnya *in-house training*?
2. Bagaimana cara mewujudkan animasi yang dapat mewakili citra perusahaan?

## **LANDASAN TEORI DAN IDENTIFIKASI DATA**

### **Tinjauan Teori Tentang Animasi**

Animasi adalah rangkaian sejumlah gambar yang ditampilkan secara bergantian, sehingga membuat sesuatu seolah-olah bergerak. Tampilan animasi ini terbagi menjadi animasi 2D (dua dimensi) dan 3D (tiga dimensi). Animasi dalam dunia pendidikan dapat digunakan sebagai alat bantu penjelasan agar peserta dapat relatif lebih mudah memahami maksud dan konsep.

Kata animasi sebenarnya penyesuaian dari kata "*animation*" yang berasal dari kata dasar "*to animate*" dalam kamus umum Inggris-Indonesia yang berarti menghidupkan (Wojowasito, 1997). Secara umum animasi merupakan kegiatan yang menghidupkan, menggerakkan benda mati. Dalam artian benda mati yang diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup. Hal ini didukung oleh pendapat Thomas (1958:8)

Masyarakat Zaman Mesir kuno menghidupkan gambar mereka dengan urutan gambar-gambar para pegulat yang sedang bergumul, sebagai dekorasi dinding yang dibuat sekitar tahun 200 sebelum Masehi.

Proses pembuatan animasi terdiri dari sepuluh tahap yang harus dilakukan, yaitu:

1) Pra Produksi

Dalam tahap ini dimulai dengan merencanakan tema, lalu dikembangkan menjadi sinopsis, setelah sinopsis jadi kemudian dikembangkan menjadi *storyline*, hingga masuk pada tahap *animatic*.

2) Ide Cerita

Ide cerita merupakan inti dari sebuah cerita yang akan diangkat. Mulai Menyusun cerita yang akan diangkat dan dikembangkan menjadi sebuah ide.

3) Naskah Cerita/Skenario

Setelah menentukan ide cerita, kemudian dikembangkan menjadi sinopsis. Dikembangkan kembali dari sinopsis kemudian menjadi *storyline*. Saat menggarap *storyline* semua ide-ide cerita sudah matang, dalam artian peran-peran yang ada, suasana yang akan dibangkitkan, keadaan tempat dari karakter sudah terbaca. Setelah *storyline* matang kemudian dikembangkan kembali menjadi skenario, dimana pada skenario lebih detail dibandingkan dengan *storyline*, dimulai dari perancangan suasana lingkungan, durasi dialog, pergerakan kamera, hingga *FX* (efek-efek seperti suasana riuh, angin, dll).

4) *Concept Art*

Pada tahapan *concept art* ini dimulai dengan membuat gambar-gambar sketsa, mulai dari peran pemeran, properti, sketsa lingkungan sekitar. Sketsa yang dibuat nantinya mengikuti bentuk produksi animasi baik yang 2D dan 3D pada tahap produksinya nanti.

5) *Storyboard*

Saat skenario dan *concept art* sudah matang dibuat, sekarang memasuki tahap menuangkan ide cerita yang telah dirancang kedalam bentuk visual sehingga mendapat penggambaran yang dimaksud.

6) *Animatic Storyboard*

Dalam tahapan ini bisa dianggap film karena sudah mempunyai kerangka acuan, karena alur cerita sudah jelas dikarenakan gambar-gambar dari *storyboard* yang di-*scanning* sudah ditampilkan dengan tambahan *sound dialog*, narasi, *sound FX*, dan lain-lain.

7) *Casting and Recording*

Tahapan ini dibuat setelah skenario sudah matang, karena pada pengisian suara sudah membaca dialog berdasarkan skenario yang telah dirancang. Para pengisi suara biasanya dipilih melalui *casting*. Setelah terpilih selanjutnya melakukan rekaman untuk mengisi dialog sang karakter yang direpankan masing-masing pengisi suara tersebut.

8) *Sound FX and Music*

Seperti layaknya pada film baik berupa animasi, *live action* atau gabungan keduanya, terdapat suara-suara pendukung supaya adegan yang ditampilkan dapat berkesan hidup. Biasanya lagu tema dibuat berdasarkan alur cerita yang telah dirancang.

9) Produksi

Memasuki tahapan produksi merupakan tahapan pembuatan model karakter baik 2D, 2D ke 3D, pemberian tekstur dan post produksi.

a) *Modelling* 2D ke 3D

*Modelling* 2D ke 3D dimulai dengan memindahkan objek 2D kedalam bentuk objek 3D. Baik itu *Head Modelling*, maupun *Body Modelling*.

b) Pemberian Tekstur

Untuk membuat karakter lebih nyata dilakukan tahap

pemberian tekstur yang dinamakan *Mapping Texture Character*, untuk pemetaan material kulit pada karakter yang dirancang.

c) **Penganimasian**

Memasuki proses penganimasian disini dimulai dari proses *rigging*, *skinning*, dan animasi.

d) **Rendering**

*Rendering* merupakan proses untuk menghasilkan bentuk akhir berupa *image* atau *movie* (mp4).

10) **Post Produksi**

Proses *post* produksi mencakup proses *compositing* dan *editing*. Kedua proses ini adalah hal utama dalam proses ini.

a) **Compositing and Editing**

Dalam tahapan pembuatan film animasi baik dalam bentuk 2D maupun 3D, pengkomposisian dan *editing* merupakan hal yang penting. Karena dalam tahapan inilah adegan *scene by scene* akan disatukan dan dirangkai.

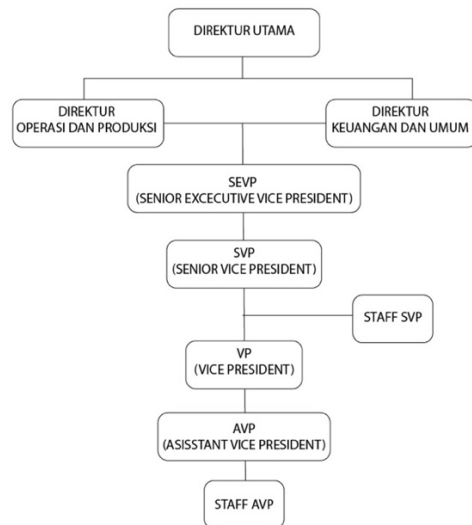
b) **Rendering dan Penentuan Video Composition Code**

Setelah animasi yang sudah diedit dan disusun, saatnya memasuki tahap animasi siap dijasikan output, baik VCD ataupun DVD.

**Tinjauan Tentang Perusahaan Nama Perusahaan**

PT. Pupuk Kalimantan Timur adalah anak perusahaan dari PT. Pupuk Indonesia (Persero) yang bergerak dibidang industri pertanian dan pangan dibawah Kementrian Badan Usaha Milik Negara (BUMN). Lokasi perusahaan PT. Pupuk Kaltim berada di Jalan James Simanjuntak no.1, Kecamatan Bontang Utara, Kota Bontang, Kalimantan Timur. Lokasi Perusahaan berjarak 15 menit dari pusat kota Bontang. Terdapat lokasi penghijauan di sekitar area yang mengelilingi

perusahaan kemudian terdapat perkampungan warga yang dikenal sebagai Kelurahan Guntung dan Loktuan.



**Gambar 1.** Bagan Struktur Organisasi Perusahaan

Sumber: Dokumentasi Kartika, 2022

Keterangan :

- SEVP : *Senior Executive Vice President*
- SVP : *Senior Vice President*
- VP : *Vice President*
- AVP : *Assistant Vice President*

**Latar Belakang Sejarah Perusahaan**

Awal berdirinya, proyek yang dilakukan oleh Pupuk Kaltim dikelola oleh perusahaan minyak negara Pertamina dengan fasilitas pabrik pupuk terapung atau pabrik yang berada di atas kapal. Namun proyek tersebut dialihkan ke darat sesuai dengan Keputusan Presiden No. 43 tahun 1975 kemudian melalui Keputusan Presiden No. 39 tahun 1976. Keluarnya keputusan presiden tersebut pengelolaan diserahkan kepada Departemen Perindustrian. Melalui Menteri Perindustrian pada saat itu, diberikan tugas untuk menyelesaikan pembangunan pabrik pupuk terbesar di Asia, yaitu Pupuk Kaltim yang secara resmi beroperasi pada 7 Desember 1977. Pembangunan pabrik berlokasi di Kota Bontang, Kalimantan Timur dengan luas lahan 443 hektar. Dengan bahan baku utama gas bumi untuk memproduksi Amoniak dan Urea yang

disalurkan dengan pipa sepanjang 60 km dari Kecamatan Muara Badak, Kalimantan Timur.

PT Pupuk Kaltim memiliki sejumlah pabrik, yaitu Pabrik 1, Pabrik 2, Pabrik 3, Pabrik Granul (POPKA), Pabrik 4 yang terdiri dari Unit Urea dan Unit Amoniak. Proyek pembangunan Pabrik 1 dimulai tahun 1979 kemudian dilanjutkan pembangunan pabrik 2 pada tahun 1982, kemudian kedua pabrik tersebut diresmikan pada tanggal 29 Oktober 1989. Melanjutkan pembangunan Pabrik 3 dibangun pada tahun 1989. Selanjutnya dibangun pabrik urea granul pertama di Indonesia pada tahun 1999 dan dinamakan Proyek Optimasi Kaltim (POPKA). Pabrik 3 secara bersamaan dengan pabrik 4 diresmikan pada tanggal 6 Juli 2000. Unit Urea Pabrik 4 diresmikan pada tanggal 3 Juli 2002 sedangkan unit Amoniak diresmikan pada tanggal 28 Juli 2004. Pupuk Kaltim mengambil alih Pabrik Amoniak pada tahun 2014 yang sebelumnya dipegang oleh PT. Kaltim Pasifik Amoniak (KPA) dan pengoperasian pabrik eks-KPA bergabung dengan Proyek Optimasi Kaltim (POPKA) di bawah satu koordinasi Pabrik 1A. Dalam rangka mendukung Program Kedaulatan Pangan Nasional serta menunjang sektor perkebunan dan industri dalam negeri, pemerintah melalui Instruksi Presiden RI No. 2 tahun 2010 memutuskan untuk merevitalisasi industri pupuk nasional *replacement* pabrik pupuk yang memiliki konsumsi gas atas 34 MMBTU per ton Urea, digantikan dengan pabrik berteknologi baru yang lebih hemat energi dan konsumsi bahan baku.

Proyek revitalisasi diwujudkan melalui pembangunan pabrik 5 yang dibangun pada tahun 2011 dan diresmikan langsung oleh Presiden RI Joko Widodo pada tanggal 19 November 2015. Memiliki keunggulan dalam menghemat bahan baku, Pabrik 5 juga memiliki kapasitas produksi terbesar dibandingkan pabrik-pabrik Pupuk Kaltim lainnya. Saat ini, pembangunan pabrik-pabrik tersebut telah menjadi

komplek industri petrokimia yang terdiri dari 5 pabrik Amoniak, 5 pabrik Urea, 3 pabrik NPK *Blending*, 2 pabrik NPK *Fusion*, 1 pabrik *Boiler* Batu Bara, unit pengantongan, serta unit pergudangan.

## METODE ANALISIS DATA

Teknik analisis data yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Menurut Saryono (2010), penelitian kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2016:9) metode deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat *postpositivisme* digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci teknik pengumpulan data dilakukan secara trigulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan, melukiskan, menerangkan, menjelaskan dan menjawab secara lebih rinci permasalahan yang akan diteliti dengan mempelajari semaksimal mungkin seorang individu, kelompok, atau kejadian. Tahapan yang dilakukan dalam menggali data-data yang didapatkan dari lapangan akan menentukan penemuan yang akan menjadi objek yang akan dirancang. Hasil dari penemuan tersebut akan disimpulkan sebagai hasil penelitian melalui metode wawancara, observasi, partisipasi, dan dokumentasi.

Proses penggalian data ditempuh melalui metode wawancara, observasi, partisipasi, dan dokumentasi. Ikut berpartisipasi dalam segala rangkaian kegiatan proses magang/praktik kerja. Teknik untuk mendukung metode penggalian data adalah pencatatan hasil dari

wawancara bersama dengan *Vice President PSDMO* dan *Asisstant Vice President bagian Training*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Media Terpilih

Media terpilih adalah media yang digunakan sebagai solusi permasalahan yang dihadapi. Permasalahan yang dihadapi meliputi merancang animasi yang efektif dan mempertimbangkan tata tertib dan proses selama berlangsungnya *in-house training* dan cara mewujudkan animasi yang dapat mewakili citra perusahaan. Sebelum membuat perancangan animasi, penulis sudah melakukan wawancara dengan pihak-pihak terkait dalam departemen PSDMO. Media terpilih untuk pelaksanaan persiapan *in-house training* yaitu animasi.

### Konsep dan Perancangan

Konsep perancangan animasi Protokol Kesehatan dan Tata Tertib untuk persiapan *in-house training* menggunakan konsep



**Gambar 2.** *Stoyboard* Adegan Shot 1 Animasi Protokol Kesehatan  
Sumber: Dokumentasi Kartika, 2022



gaya *minimalist flat design*. Pada desain karakter animasi digambarkan sesuai dengan karyawan yang mengenakan seragam perusahaan. Warna yang digunakan sesuai dengan nuansa warna perusahaan PT. Pupuk Kaltim yaitu warna biru dan oranye. Perancangan dari segi *layout*, desain karakter, warna, dan tipografi dirancang dengan ergonomis, menarik, dan sedikit *playful* sehingga pesan yang disampaikan melalui animasi tersebut dapat tersampaikan dengan baik.

## PROSES DESAIN

### Thumbnail

*Thumbnail* adalah istilah yang digunakan para desainer grafis dan fotografer untuk gambar kecil yang mewakili gambar yang lebih. Dalam animasi Protokol Kesehatan terdapat 10 shot adegan dan 12 shot adegan pada animasi Tata Tertib Kelas Training. Adegan-adegan dalam animasi tersebut digambarkan pada *storyboard* berikut ini.



**Gambar 3.** *Stoyboard* Adegan Shot 2 Animasi Protokol Kesehatan  
Sumber: Dokumentasi Kartika, 2022



**Gambar 4.** *Storyboard* Adegan Shot 3 Animasi Protokol Kesehatan  
Sumber: Dokumentasi Kartika, 2022



**Gambar 5.** *Storyboard* Adegan Shot 4 Animasi Protokol Kesehatan  
Sumber: Dokumentasi Kartika, 2022



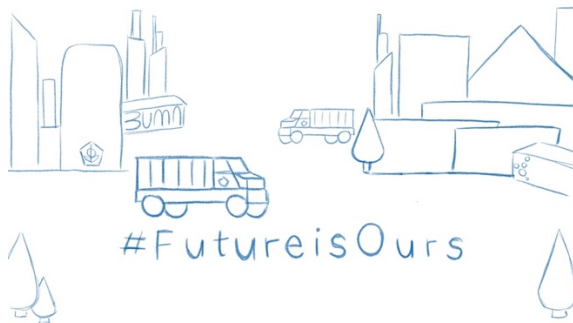
**Gambar 6.** *Storyboard* Adegan Shot 5 Animasi Protokol Kesehatan  
Sumber: Dokumentasi Kartika, 2022



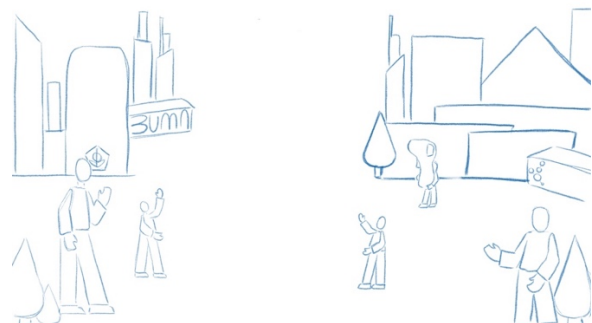
**Gambar 7.** *Storyboard* Adegan Shot 6 Animasi Protokol Kesehatan  
Sumber: Dokumentasi Kartika, 2022



**Gambar 8.** *Storyboard* Adegan Shot 7 Animasi Protokol Kesehatan  
Sumber: Dokumentasi Kartika, 2022



**Gambar 9.** *Storyboard* Adegan Shot 8 Animasi Protokol Kesehatan  
Sumber: Dokumentasi Kartika, 2022



**Gambar 10.** *Storyboard* Adegan Shot 9 Animasi Protokol Kesehatan  
Sumber: Dokumentasi Kartika, 2022

**Gambar 11.** *Storyboard* Adegan Shot 10 Animasi Protokol Kesehatan  
Sumber: Dokumentasi Kartika, 2022



**Gambar 12.** *Storyboard* Adegan Shot 1 Animasi  
Tata Tertib Kelas *Training*  
Sumber: Dokumentasi Kartika, 2022



**Gambar 13.** *Storyboard* Adegan Shot 2 Animasi  
Tata Tertib Kelas *Training*  
Sumber: Dokumentasi Kartika, 2022



**Gambar 14.** *Storyboard* Adegan Shot 3 Animasi  
Tata Tertib Kelas *Training*  
Sumber: Dokumentasi Kartika, 2022



**Gambar 15.** *Storyboard* Adegan Shot 4 Animasi  
Tata Tertib Kelas *Training*  
Sumber: Dokumentasi Kartika, 2022



**Gambar 16.** *Storyboard* Adegan Shot 5 Animasi  
Tata Tertib Kelas *Training*  
Sumber: Dokumentasi Kartika, 2022



**Gambar 17.** *Storyboard* Adegan Shot 6 Animasi  
Tata Tertib Kelas *Training*  
Sumber: Dokumentasi Kartika, 2022



**Gambar 18.** *Storyboard* Adegan Shot 7 Animasi  
Tata Tertib Kelas *Training*  
Sumber: Dokumentasi Kartika, 2022



**Gambar 19.** *Storyboard* Adegan Shot 8 Animasi  
Tata Tertib Kelas *Training*  
Sumber: Dokumentasi Kartika, 2022



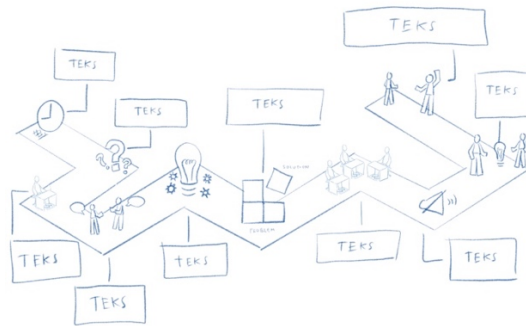
**Gambar 20.** *Storyboard* Adegan Shot 9 Animasi Tata Tertib Kelas *Training*  
 Sumber: Dokumentasi Kartika, 2022



**Gambar 21.** *Storyboard* Adegan Shot 10 Animasi Tata Tertib Kelas *Training*  
 Sumber: Dokumentasi Kartika, 2022



**Gambar 22.** *Storyboard* Adegan Shot 11 Animasi Tata Tertib Kelas *Training*  
 Sumber: Dokumentasi Kartika, 2022

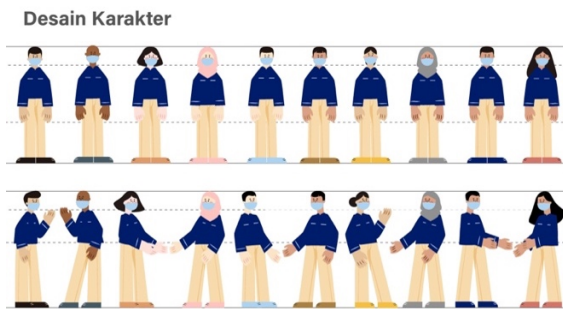


**Gambar 23.** *Storyboard* Adegan Shot 12 Animasi Tata Tertib Kelas *Training*  
 Sumber: Dokumentasi Kartika, 2022

**Tight Tissue**

*Tight tissue* adalah suatu bentuk visual dari ide pemikiran desainer yang akan dipresentasikan kepada klien. *Thight tissue* terlihat mirip dengan hasil akhir. *Tight tissue* menawarkan sebuah jawaban atau solusi terhadap masalah desain yang dihadapi. Maka dari itu, pentingnya

mempersiapkan *tight tissue* sebaik mungkin agar mudah untuk dipahami oleh klien. Dalam animasi Protokol Kesehatan terdapat 10 shot adegan dan 12 shot adegan pada animasi Tata Tertib Kelas Training. Adegan-adegan dalam animasi dan desain karakter tersebut digambarkan pada *tight tissue* berikut ini.



**Gambar 24.** Desain Karakter  
 Sumber: Dokumentasi Kartika, 2022



**Gambar 25.** Adegan Shot 1 Animasi Protokol Kesehatan  
 Sumber: Dokumentasi Kartika, 2022



**Gambar 26.** Adegan Shot 2 Animasi Protokol Kesehatan  
Sumber: Dokumentasi Kartika, 2022



**Gambar 27.** Adegan Shot 3 Animasi Protokol Kesehatan  
Sumber: Dokumentasi Kartika, 2022



**Gambar 28.** Adegan Shot 4 Animasi Protokol Kesehatan  
Sumber: Dokumentasi Kartika, 2022



**Gambar 29.** Adegan Shot 5 Animasi Protokol Kesehatan  
Sumber: Dokumentasi Kartika, 2022



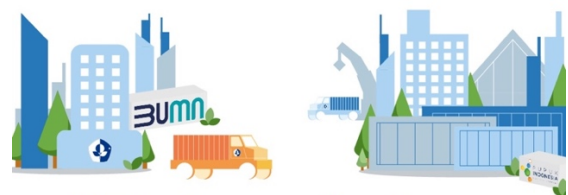
**Gambar 30.** Adegan Shot 7 Animasi Protokol Kesehatan  
Sumber: Dokumentasi Kartika, 2022



**Gambar 31.** Adegan Shot 6 Animasi Protokol Kesehatan  
Sumber: Dokumentasi Kartika, 2022



**Gambar 32.** Adegan Shot 9 Animasi Protokol Kesehatan  
Sumber: Dokumentasi Kartika, 2022



**Gambar 33.** Adegan Shot 10 Animasi Protokol Kesehatan  
Sumber: Dokumentasi Kartika, 2022



**Gambar 34.** Adegan Shot 8 Animasi Protokol Kesehatan

Sumber: Dokumentasi Kartika, 2022



**Gambar 35.** Adegan Shot 1 Animasi Tata Tertib Kelas *Training*

Sumber: Dokumentasi Kartika, 2022



**Gambar 36.** Adegan Shot 2 Animasi Tata Tertib Kelas *Training*

Sumber: Dokumentasi Kartika, 2022



**Gambar 37.** Adegan Shot 3 Animasi Tata Tertib Kelas *Training*

Sumber: Dokumentasi Kartika, 2022



**Gambar 38.** Adegan Shot 4 Animasi Tata Tertib Kelas *Training*

Sumber: Dokumentasi Kartika, 2022



**Gambar 39.** Adegan Shot 5 Animasi Tata Tertib Kelas *Training*

Sumber: Dokumentasi Kartika, 2022



**Gambar 40.** Adegan Shot 6 Animasi Tata Tertib Kelas *Training*

Sumber: Dokumentasi Kartika, 2022



**Gambar 41.** Adegan Shot 7 Animasi Tata Tertib Kelas *Training*  
 Sumber: Dokumentasi Kartika, 2022



**Gambar 42.** Adegan Shot 8 Animasi Tata Tertib Kelas *Training*  
 Sumber: Dokumentasi Kartika, 2022



**Gambar 43.** Adegan Shot 9 Animasi Tata Tertib Kelas *Training*  
 Sumber: Dokumentasi Kartika, 2022

HARGAI  
 PENDAPAT  
 ORANG LAIN



**Gambar 44.** Adegan Shot 10 Animasi Tata Tertib Kelas *Training*  
 Sumber: Dokumentasi Kartika, 2022

SETELAH PERTEMUAN BERAKHIR  
 "APA YANG TELAH SAYA PEROLEH DAN BERIKAN  
 SERTA APA SAJA YANG DAPAT DITERAPKAN  
 DITEMPAT KERJA SAYA"



**Gambar 45.** Adegan Shot 11 Animasi Tata Tertib Kelas *Training*  
 Sumber: Dokumentasi Kartika, 2022



**Gambar 46.** Adegan Shot 12 Animasi Tata Tertib Kelas *Training*  
 Sumber: Dokumentasi Kartika, 2022

Animasi dapat diakses melalui link berikut:  
<https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1My3c5gJKMGw2jmR0HA2Lg-OGopIBxeJK>

**Deskripsi Desain**

Dalam perancangan animasi Protokol Kesehatan dan Tata Tertib sudah dirancang sesuai dengan ketentuan yang berlaku diperusahaan. Penjabaran unsur visual desain dari animasi Protokol Kesehatan dan Tata Tertib dijelaskan sebagai berikut.

**1. Ilustrasi**

Pada desain karakter yang dirancang menggunakan gaya *flat design*. Begitu pula pada aset-aset desain yang buat. Karakter yang ditampilkan semirip mungkin dengan karyawan perusahaan maka dari itu karakter menggunakan segaram perusahaan. Begitu pula pada aset-aset desain pada animasi, diilustrasikan semirip mungkin dengan keadaan dan suasana perusahaan.

**2. Warna**

Warna yang digunakan dalam pembuatan animasi adalah biru, oranye, kuning, dan hijau. Alasan pemilihan empat warna tersebut dengan warna utama biru dan oranye karena merupakan identitas perusahaan. Lebih lanjut, perancangan animasi menggunakan warna yang serupa dan diambil dari turunan warnanya. Penggunaan warna biru pada animasi dominan diberikan sebagai latar. Selain sebagai warna identitas perusahaan maksud dari penggunaan warna biru karena memiliki arti profesional, tenang, dan terkendali. Sama halnya penggunaan warna oranye, selain sebagai warna identitas perusahaan warna oranye memiliki makna optimisme dan keceriaan. Warna kuning juga digunakan untuk memberikan kesan yang ceria dan enerjik, sebagai bentuk semangat yang disampaikan melalui animasi yang dirancang. Sedikit penggunaan warna hijau digunakan untuk menambahkan kesegaran, kedamaian, dan efek relaksasi, melihat penggunaan warna yang sebelumnya menampilkan kesan optimis dan enerjik.

### 3. Teks

Teks dalam animasi berisikan *headline* “Protokol Kesehatan 5M” dan “Tata Tertib Menjadi Peserta yang Efektif”. *Sub headline* yang ditampilkan pada video animasi yaitu teks yang mendukung judul dari animasi yang dirancang.

### 4. Tipografi

Pada tampilan animasi menggunakan satu jenis huruf yaitu sans serif (huruf tak berkait) sebagai bentuk dari modern dan sederhana. Menggunakan jenis font *Acumin Variable Concept* variasi *black* pada *headline* dan menggunakan *Acumin*

*Variable Concept* varian *semicondensed bold* pada *sub headline*.

### 5. Ukuran

Ukuran animasi dibuat dengan ukuran resolusi layar 1280x720 piksel (HD).

## KESIMPULAN

Penulis melaksanakan magang/praktik kerja MBKM di PT. Pupuk Kalimantan Timur (Kaltim) Departemen Pengembangan Sumber Daya dan Organisasi (PSDMO) selama 14 minggu. Penulis mendapatkan banyak pengalaman dan ilmu mengenai sistem manajemen dan proyek desain dari disiplin ilmu Desain Komunikasi Visual. Sehingga dari rumusan masalah yang sudah penulis buat, dapat disimpulkan sebagai berikut.

Animasi yang efektif terkait tata tertib dan protokol kesehatan masa persiapan *in-house training* dapat dirancang melalui dari pengumpulan data hingga eksekusi desain. Proses perancangan diawali dengan perancangan animasi secara terkonsep dari elemen-elemen desain komunikasi visual yaitu, ilustrasi, warna, tipografi, dan menampilkan konsep gaya *flat design*.

Cara penulis mewujudkan animasi yang tetap mencerminkan citra atau identitas perusahaan adalah dengan menerapkan warna-warna dari identitas perusahaan. Kemudian dalam perancangan desain karakter dan aset-aset animasi dibuat sesuai dengan tampilan pada dunia nyata, seperti seragam dan suasana perusahaan.

## REFERENSI

Ernis. 2005. *Buku Ajar Dasar Konsep Visual*. Perpustakaan Universitas Negeri Padang

<https://eprints.uny.ac.id/9885/2/BAB%20%20-%2008111247016.pdf>

<https://eprints.uny.ac.id/7733/3/BAB%20%20-%2007601241055.pdf>

<http://digilib.iainkendari.ac.id/1182/3/BAB%20II.pdf>

<https://glosarium.org/arti-thumbnail-di-komputer/>

[https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/10003/3/T1\\_272012015\\_BAB%20I.pdf](https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/10003/3/T1_272012015_BAB%20I.pdf)

<https://pakarkomunikasi.com/komunikasi-visual>

<https://www.pupukkaltim.com/profile/profil-dan-riwayat-singkat/id>

Murniarti, Erni. 2019. *Proses Komunikasi, Prinsip Dasar Komunikasi, Pandangan Ahli Tentang Proses Komunikasi, Model Komunikasi, Fungsi dan Manfaat Model Komunikasi, Definisi Informasi, Jaringan Teknologi Komunikasi, Audit Teknologi Informasi, Layanan Informasi dan Penerapan Komunikasi dalam Layanan Bimbingan Pemberian Informasi*.  
<http://repository.uki.ac.id/2910/1/BahanAjar62019.pdf>

NN. 2020. *Kesan yang Ditimbulkan Warna Gelap dan Terang*.  
<https://www.muhaemin-af.com/2020/06/kesan-yang-ditimbulkan-warna-gelap-dan.html>

Sihombing, Danton. 2017. *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka.

Sholih, Muhammad Khoirul. 2011. *Desain Komunikasi Visual Sebagai Sarana Penunjang Promosi Pasar Klithikan Notoharjo*.  
<https://eprints.uns.ac.id/6056/1/208141812201107221.pdf>

Supriyono, Rakhmat. 2010. *Desain Komunikasi Visual dan Aplikasi*. Yogyakarta: Andi

Syahfitri, Yunita. 2011. Teknik Film Animasi dalam Dunia Komputer. Jurnal SAINTIKOM Vol.10. No.3.  
<https://prpm.trigunadharma.ac.id/public/fileJurnal/hpqo5-Jurnal-YUN-animasi.pdf>

Trinawindu, Ida Bagus KT, Alit Kumala Dewi, Eldiana Tri Narulita. 2016. Multimedia untuk Proses Pembelajaran. Jurnal Prabangkara Vol. 19 No. 23.  
<https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/prabangkara/article/view/135/75>

Wong, Wucius. 1972. *Principles of Two Dimensional Design*. Van Nastrans, Reinholo.