

VIDEO ANIMASI *MOTION GRAPHIC* DAN TIPOGRAFI KINETIK SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI PENCEGAHAN VIRUS CORONA

Dwi Krisbiantoro¹, Sitaesmi Wahyu Handani², Ilfa Jawahiril Falah³

^{1,2,3}Universitas Amikom Purwokerto,
Jl. Letjend Pol. Soemarto, Watumas, Purwanegara, Banyumas, Purwokerto - Indonesia

e-mail: dwikris@amikompurwokerto.ac.id¹, sita.handani@amikompurwokerto.ac.id²,
ilfajawa55@gmail.com³

Received : August, 2020

Accepted : March, 2021

Published : April, 2021

Abstract

Animation is a static image that is displayed sequentially so that the image becomes a moving image. Apart from being an entertainment, animation has also become a guide, an inspiration, as well as a means of socializing. Along with the development of technology, there are many techniques for making animation. These techniques aim to improve the quality of the image, as well as the animation movement itself. There is a lack of awareness to maintain health in society today. Many people do not understand the importance of maintaining health to stay healthy. Recently, there has been an unclear paradigm towards the transmission of the Covid -19 virus. The spread of a virus that is very mobile, will definitely have a bad impact. This is exacerbated by the state of unclear issues, where there is a lack of socialization of the preventive action of the Covid-19 virus, especially in Indonesia. Based on these things, in this study a socialization video was made about preventing the spread of the Covid -19 virus, based on 2-dimensional animation using kinetic typography techniques. So, the final result of this research is in the form of an animated video as a 2-dimensional based socialization media regarding the prevention of transmission of the Covid -19 virus to the public visually in the form of an animated video.

Keywords: Animasi, Film Animasi 2D, Corona Virus, Tipografi Kinetik

Abstrak

Animasi merupakan gambar statis yang ditampilkan secara berurutan sehingga gambar tersebut menjadi gambar yang bergerak. Selain sebagai hiburan, animasi juga telah menjadi penuntun, penginspirasi, juga sebagai sarana sosialisasi. Seiring perkembangan teknologi, muncul banyak teknik pembuatan animasi. Teknik-teknik ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas gambar, maupun gerakan animasi itu sendiri. Kesadaran untuk menjaga kesehatan di masyarakat saat ini sangatlah kurang. Banyak masyarakat yang belum mengerti akan pentingnya menjaga kesehatan untuk menjaga agar tetap sehat. akhir-akhir ini maraknya paradigma yang belum jelas terhadap penularan dari virus covid -19. Penyebaran virus yang sangat mudah berpindah, pasti akan menimbulkan dampak buruk. Hal ini diperparah dengan keadaan isu-isu yang belum jelas kebenarannya, dimana kurangnya sosialisasi terhadap tindak preventif virus covid -19 khususnya di indonesia. Berdasarkan hal-hal tersebut, dalam penelitian ini dibuatlah sebuah video sosialisasi tentang pencegahan penyebaran virus covid -19, berbasis animasi 2 dimensi dengan menggunakan teknik tipografi kinetik. Sehingga, hasil akhir dari penelitian ini berupa video animasi sebagai media sosialisasi berbasis 2 dimensi tentang pencegahan dari penularan virus covid -19 kepada masyarakat secara visual dalam bentuk video animasi.

Kata Kunci: Animation, 2D Animated Film, Corona Virus, Kinetic Typography

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini berkembang begitu pesat, sehingga dapat memudahkan dan mendukung dalam penyampaian informasi. Informasi sendiri memegang peranan penting dalam kehidupan manusia sekarang ini. Informasi tidak bisa dipisahkan dengan perkembangan teknologi, Dalam hal ini perkembangan dunia komputer di bidang multimedia yang membuat segalanya lebih mudah dan efisien. Penggunaan bidang multimedia ini bisa berupa dalam bentuk teks, video, audio dan animasi. Bidang multimediapun saat ini banyak digunakan dalam iklan televisi, presentasi dan seminar, desain majalah dan video animasi. Seperti video animasi sebagai alternatif menyampaikan informasi kepada orang lain agar lebih menarik. video animasi bisa menjadi sarana sosialisasi, pembelajaran dan untuk kepentingan informasi yang menarik dan efisien.

Corona virus adalah salah satu patogen utama yang terutama menargetkan sistem pernafasan manusia. Wabah sebelumnya dari coronavirus (CoV) termasuk sindrom pernafasan akut yang parah (SARS)-CoV dan sindrom pernafasan timur tengah (MERS)-CoV yang sebelumnya telah di tandai sebagai agen yang merupakan ancaman kesehatan masyarakat yang besar. Pada akhir Desember 2019, sekelompok pasien di rawat di rumah sakit dengan diagnosis awal pneumonia dari etologi yang tidak di ketahui. Pasien-pasien ini secara epidemiologis terkait dengan pasar grosir makanan laut dan hewan basah di wuhan, Provinsi Hubei, China laporan awal memperkirakan timbulnya wabah Coronavirus potensial mengingat perkiraan jumlah reproduksi untuk Novel 2019 (Baru) Coronavirus (COVID-19), dinamai oleh WHO pada 11 Februari 2020.[1]

Infeksi virus Corona atau COVID-19 bisa menyebabkan penderitanya mengalami gejala flu, seperti hidung berair dan meler, sakit kepala, batuk, nyeri tenggorokan, dan demam; atau gejala penyakit infeksi pernapasan berat, seperti demam tinggi, batuk berdahak bahkan berdarah, sesak napas, dan nyeri dada, Namun, secara umum ada 3 gejala umum yang bisa menandakan seseorang terinfeksi virus Corona, yaitu: Demam, Batuk, Sesak napas. Menurut penelitian, gejala COVID-19 muncul dalam

waktu 2 hari sampai 2 minggu setelah terpapar virus Corona. [2]

Di Indonesia akhir-akhir ini banyak berkebarisan isu tentang penyebaran virus Corona yang sudah menjalar di masyarakat. Hal ini menciptakan suasana tidak kondusif yang berakibat munculnya persepsi yang simpang siur terhadap covid-19 (corona virus) di Indonesia. Seperti kasus yang baru terjadi 2 (dua) warga Indonesia yang positif tertular virus corona karena kontak dengan warga negara Jepang yang datang ke Indonesia. Dari adanya kasus tersebut ramai masyarakat membuat persepsi yang salah terhadap penularan virus corona.

Melihat kasus tersebut perlu dibuat media penyampaian informasi kepada masyarakat agar masyarakat dapat ikut berperan mencegah penularan virus corona dengan media yang lebih menarik dan komunikatif salah satunya adalah dengan menggabungkan animasi motion graphic dengan tipografi kinetik.

Animasi yang berupa audio visual memiliki daya tarik estetis dan pesan yang disampaikan akan dapat lebih mudah dipahami oleh *audience*[3]. Animasi dapat merubah pola pikir penontonnya. Jika tidak mampu merubah pola pikir penontonnya sesuai pesan yang disampaikan maka dapat dikatakan bahwa animasi tersebut gagal. Selain itu, animasi memiliki nilai lebih untuk menyampaikan pesan. Hal ini dikarenakan animasi memiliki unsur yang lengkap. Unsur lengkap yang dimaksud adalah audio dan visual [4]

Tipografi adalah bidang ilmu yang mempelajari seluk-beluk mengenai huruf, yang mempunyai dua fungsi, yaitu sebagai fungsi estetis dan fungsi komunikasi, sebagai fungsi estetis, tipografi digunakan untuk menunjang penampilan sebuah pesan agar terlihat menarik, sedangkan sebagai fungsi komunikasi tipografi digunakan untuk menyampaikan pesan (informasi) berupa teks dengan jelas dan tepat.[5]

Berdasarkan uraian diatas maka permasalahan yang diangkat adalah membuat media sosialisasi pencegahan covid 19 dengan metode motion graphic dan typography kinetik

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan sebuah produk dalam hal ini adalah media sosialisasi pencegahan virus corona menggunakan teknik motion graphic dan typografi kinetik.

2.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Studi Pustaka

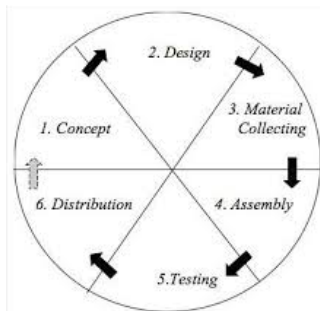
Pengumpulan data dilakukan dengan cara mempelajari referensi dan penelitian yang terkait dengan tema penelitian yang diteliti, yaitu jurnal, dan penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan motion graphic dan kinetik tipografi.

Observasi

Penulis melakukan observasi secara langsung kepada masyarakat dengan melihat langsung perilaku dan sikap masyarakat ditengah pandemi serta di sosial media, televisi.

2.2. Metode Pengembangan Multimedia

Metode pengembangan yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*), terdapat beberapa tahapan yang akan dijalankan yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap – tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap *concept* memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan. Tahap pengembangan Multimedia *Development Life Cycle* dapat dilihat pada Gambar 1 [6]



Gambar 1. Tahapan MDLC

Concept

(Konsep)

Tahapan konsep adalah tahapan awal yang dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan hardware dan software yang dibutuhkan pada saat membangun media sosialisai pencegahan virus corona.

Design

(Perencanaan)

Tahapan berikutnya adalah perencanaan merupakan sebuah tahapan untuk membuat *storyboard* atau alur cerita yang akan dibuat dibagian ini juga dirancang teks yang akan digunakan sebagai implementasi tipografi kinetik .

Collecting Material (Pengumpulan Bahan)

Pengumpulan bahan yang digunakan misalnya pengumpulan musik, animasi yang akan digunakan dan gambar.

Assembly

(Pembuatan)

Tahapan pembuatan media sosialisasi berdasarkan *storyboard* yang sudah dibuat.

Testing

(Pengujian)

Tahapan pengujian dari hasil yang sudah dibuat. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan perencanaan. *Testing* juga dapat dijadikan sebuah acuan untuk melakukan pengembangan.

Distribution

(Pengembangan).

Pada Tahapan terakhir yaitu distribusi adalah tahapan pengembangan produk dengan tujuan menjadi lebih baik, tahapan distribusi dapat menjadi acuan untuk membuat konsep selanjutnya atau pembaharuan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Berdasarkan dari hasil observasi yang dilakukan masih banyak masyarakat yang belum sadar akan bahaya dari virus corona dan mengabaikan tidak mematuhi protokol kesehatan yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Ketidaksadaran masyarakat akan bahaya virus corona tentu dipicu oleh beberapa faktor diantaranya tingkat pemahaman yang kurang akan bahaya dari virus corona, seberapa

parah virus corona, apa manfaat melakukan pencegahan dan kurangnya petunjuk untuk bertindak [7] Hal ini tentu akan bertolak belakang dengan upaya pemerintah untuk memutus mata rantai penularan virus corona yang ada saat ini jika sebagian masyarakat tidak mendukung upaya yang dilakukan pemerintah tentu sia-sia belaka.

Selama antivirus corona belum ditemukan atau masih dalam tahap penelitian oleh para ahli dan pakar kesehatan, protokol kesehatan yang dilakukan minimal dapat membantu dalam penularan virus corona.

3.2. Pembahasan

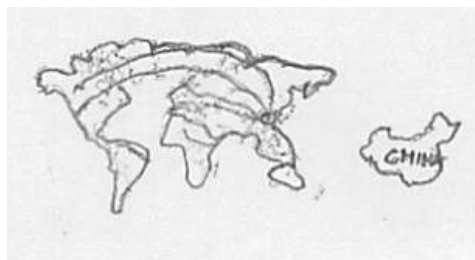
3.2.1. Concept (Konsep)

Tahapan awal pembuatan media sosialisasi pencegahan virus corona dibuat dalam bentuk animasi dengan menggunakan teknik *motion graphic* dan *tipografi kinetik*. Konsep bercerita tentang kehebohan yang terjadi di dunia akan virus corona yang melanda dan akhirnya sampai ke Indonesia dan menyebar menjadi sebuah wabah yang mengerikan. Diceritakan juga cara penularan dan pencegahannya agar masyarakat sadar betul akan bahaya dari virus ini dan dengan cara 3 M penularan dapat di cegah. Kemudian terdapat beberapa karakter orang dewasa dan teks sebagai penyampaian pesan sebagai pelengkap agar informasi dapat tersampaikan dengan jelas. Setiap karakter digambar dengan bergaya kartun. Warna-warna yang digunakan seperti merah, kuning, hijau, biru sebagai penarik perhatian. Mengingat Warna merupakan salah pelengkap gambar yang mampu mewakili bahkan mempengaruhi suasana hati dan jiwa [8]

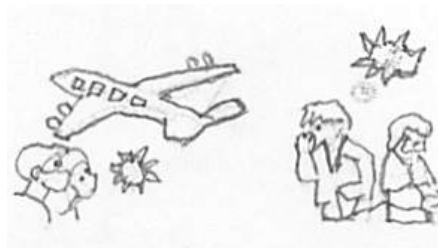
3.2.2. Design (Perancangan)

Tahapan perancangan dimulai dari *storyboard* yang menjadi acuan dalam pengembangan pada tahapan *Assembly*. Dalam story board bercerita tentang asal mula virus corona dan bagaimana awal masuknya virus corona ke Indonesia dan ciri-ciri atau gejala jika terkena virus corona dan bagaimana pencegahannya. *Storyboard* untuk *motion graphic* media sosialisasi dapat dilihat pada gambar 2 sampai dengan gambar 10. *Storyboard* dibuat dengan berbagai pertimbangan dari unsur dan prinsip desain. Kemudian untuk huruf yang digunakan yaitu huruf *sans serif*. Pemilihan huruf yang tepat merupakan elemen yang penting dalam sebuah desain, agar pesan yang ingin

disampaikan lebih mudah dimengerti dan dipahami dengan baik sehingga meminimalisir kesalahpahaman.[9]



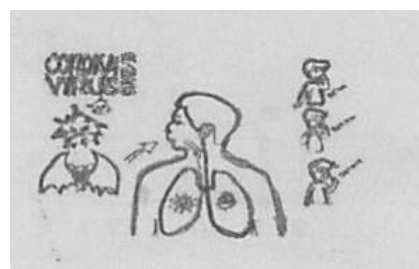
Gambar 2. Awal Cerita Asal Virus Corona berasal



Gambar 3. Awal Penyebaran Corona



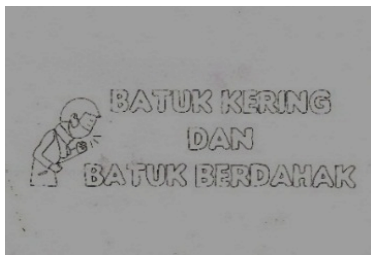
Gambar 4. Penjelasan apa itu Corona



Gambar 5. Organ yang diserang Corona



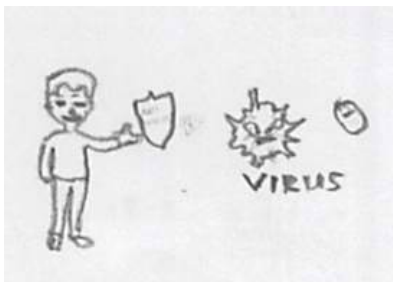
Gambar 6. Penjelasan Gejala Terkena Corona



Gambar 7. Batu Kering dan Berdahak



Gambar 8. Susah Bernafas



Gambar 9. Cara Pencegahan



Gambar 10. Langkah-Langkah Pencegahan

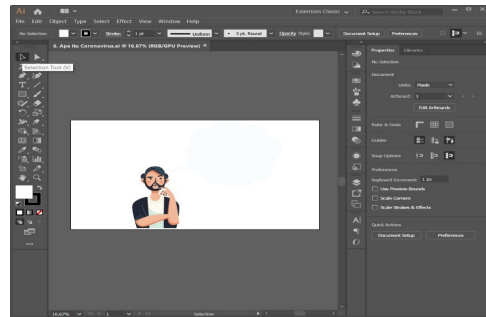
3.2.3. Material Collecting (Pengumpulan Bahan)

Pada tahap ini dilakukan dengan mengumpulkan bahan atau materi yang akan ditampilkan setiap *scene* pada *motion graphic* media sosialisasi pencegahan virus corona. Adapun bahan yang dikumpulkan adalah audio, video dan gambar. Bahan yang ditampilkan di dalam *scene* diolah dengan memanfaatkan *software Adobe Photoshop CC* sehingga diperoleh gambar berbasis *bitmap*

yang di simpan dengan bentuk *png*. Berikut adalah beberapa gambar karakter yang akan digunakan dalam *motion graphic* untuk media sosialisasi pencegahan virus corona.

3.2.4. Assembly (Pembuatan)

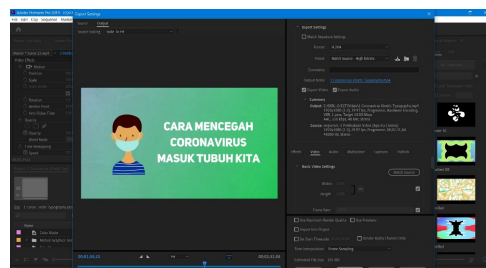
Pada tahap ini, keseluruhan *scene* untuk *motion graphic* dan *teknik typografi kinetik* dibuat memanfaatkan *software Adobe After Effect*, dengan fitur-fitur yang telah disediakan, seperti *Edit, Effect, Animation, Composition*, dan lain-lain sehingga menjadi sebuah animasi yang utuh. Berikut adalah beberapa proses pembuatan *motion graphic* dan penerapan *typografi kinetik* sebagai media sosialisasi pencegahan virus corona.



Gambar 11. Proses Pembuatan Karakter

Gambar 12. Proses Pembuatan Karakter dan Penerapan Teks

Tahap selanjutnya adalah menerapkan huruf yang akan digunakan untuk menyampaikan pesan kepada audience dengan menggunakan 4 type huruf yang tergolong dalam huruf serif yaitu Neu, Eagle, Pasifico, walf the city light. Jenis huruf yang disebutkan memiliki karakter yang tegas dan mudah dibaca walaupun secara cepat ditampilkan dalam gerakan animasi



masih tetap terbaca dengan jelas.

Pemilihan huruf dalam penyampaian informasi atau pesan yang akan disampaikan kepada masyarakat akan membawa dampak atau pengaruh secara visual kepada yang melihatnya apalagi ditampilkan menggunakan animasi sehingga pesan yang akan disampaikan dapat teringat dan mudah diterima.



Gambar 13. Penggunaan Huruf Neu dalam animasi



Gambar 14. Penggunaan Huruf Eagle dalam animasi



Gambar 15. Penggunaan Huruf Pasifico dalam animasi



Gambar 16. Penggunaan *walf the city light* dalam animasi

Pemilihan dengan jenis huruf yang berbeda beda agar terlihat tidak monoton dan agar audience dapat menerima pesan serta menghasilkan harmoni dan meningkatkan ekspresi dari pesan yang disampaikan.

3.2.5. Testing (Pengujian)

Dalam tahapan pengujian dilakukan dengan Beta Test. Pengujian beta test dilakukan dengan cara memperlihatkan animasi yang telah dibuat serta membagikan kuesioner kepada masyarakat sebanyak 35 responden dengan memberikan pertanyaan seputar

animasi yang telah dibuat apakah mudah diterima informasinya atau sebaliknya dengan metode skala likert.

Metode skala merupakan metode yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang terhadap sekelompok orang tentang fenomena sosial [10]. Berikut adalah aspek- aspek yang diuji kepada responden disajikan di dalam tabel 1.

Tabel 1 Hasil Pengujian Beta test

No	Aspek Pengujian	Penilaian				
		SS	S	RG	TS	STS
1.	Menurut Anda apakah tampilan animasi pencegahan corona ini menarik	24	11	0	0	0
2.	Apakah isi dari informasi yang ada mudah dimengerti	22	10	3	0	0
3.	Apakah teks yang ditampilkan cukup jelas	28	7	0	0	0
4.	Apakah suara di video cukup jelas	21	14	0	0	0
5.	Apakah video animasi ini mudah dipahami	32	3	0	0	0

Dari hasil kuesioner yang telah dibagikan dihitung menggunakan rumus $Y = \text{Skor tertinggi likert} \times \text{jumlah responden}$ Sehingga hasilnya $Y = 5 \times 35 = 175$ Setelah itu menghitung jumlah skor dan total skor, dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Jumlah Skor} = T \times P_n$$

Keterangan :

T = Total responden yang mengisi

P_n = Pilihan angka *skala likert* Jumlah Skor:

a. Sangat Setuju (5) = $24 \times 5 = 120$

b. Setuju (4) = $11 \times 4 = 44$

c. Ragu-ragu (3) = $0 \times 3 = 0$

d. Tidak Setuju (2) = $0 \times 2 = 0$

e. Sangat Tidak Setuju (1) = $0 \times 1 = 0$
 Sehingga dihasilkan total skor = 164
 Setelah menghitung total skor maka selanjutnya menghitung rumus index, dengan rumus sebagai berikut:
Rumus Indeks % = Total Skor / Y x 100
 Sehingga diperoleh perhitungan rumus *indeks* $164/175 \times 100 = 93\%$.

Aspek ke 1 berdasarkan indeks yang diraih menunjukkan bahwa Bagaimana tampilan animasi pencegahan virus corona seluruh responden yang berjumlah 35 orang, indeks yang diraih mencapai 93%. Artinya tampilan yang ada pada animasi telah sesuai dengan harapan responden dan dapat diterima dengan baik.

Aspek ke 2 diketahui responden yang menjawab Sangat Setuju berjumlah 22, Setuju 10, Ragu-ragu 3, Kemudian menghitung jumlah skor dan total skor, dengan rumus sebagai berikut:

Jumlah Skor:

- a) Sangat Setuju (5) = $22 \times 5 = 110$
- b) Setuju (4) = $10 \times 4 = 40$
- c) Ragu-ragu (3) = $3 \times 3 = 9$
- d) Tidak Setuju (1) = $0 \times 1 = 0$
- e) Sangat Tidak Setuju (0) = $0 \times 0 = 0$

Sehingga dihasilkan total skor = 159
 Setelah menghitung total skor maka selanjutnya menghitung rumus index, dengan rumus sebagai berikut:

Rumus Indeks % = Total Skor / Y x 100

Sehingga diperoleh perhitungan rumus *indeks* $159/175 \times 100 = 90\%$.

Aspek ke 2 berdasarkan indeks yang diraih menunjukkan bahwa informasi yang disajikan mudah dimengerti. Karena dari seluruh responden yang berjumlah 35 orang, indeks yang diraih mencapai 90%. Artinya informasi yang ditampilkan mudah diterima oleh responden dengan hasil ini dapat diambil kesimpulan bahwa responden paham dan mengerti akan pesan atau informasi yang dihasilkan.

Aspek ke 3 diketahui responden yang menjawab Sangat Setuju berjumlah 28, Setuju 7, Ragu-ragu, Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju tidak ada yang memilih. Kemudian menghitung jumlah skor dan total skor, dengan rumus sebagai berikut:

Jumlah Skor:

- a. Sangat Setuju (5) = $28 \times 5 = 140$
- b. Setuju (4) = $7 \times 4 = 28$

c. Ragu-ragu (3) = $0 \times 3 = 0$

d. Tidak Setuju (2) = $0 \times 0 = 0$

e. Sangat Tidak Setuju (1) = $0 \times 0 = 0$

Sehingga dihasilkan total skor = 168
 Setelah menghitung total skor maka selanjutnya menghitung rumus index, dengan rumus sebagai berikut:

Rumus Indeks % = Total Skor / Y x 100

Sehingga diperoleh perhitungan rumus *indeks* $168/175 \times 100 = 96\%$.

Aspek 3 berdasarkan indeks yang diraih menunjukkan bahwa teks yang digunakan cukup jelas Karena dari seluruh responden yang berjumlah 35 orang, indeks yang diraih mencapai 96%.

Aspek ke 4 diketahui responden yang menjawab Sangat Setuju berjumlah 21, Setuju 14, Ragu-Ragu 0, Tidak Setuju 0 dan Sangat Tidak Setuju 0. Kemudian menghitung jumlah skor dan total skor, dengan rumus sebagai berikut:

Jumlah Skor:

- a. Sangat Setuju (5) = $21 \times 5 = 105$
- b. Setuju (4) = $14 \times 4 = 56$
- c. Ragu-ragu (3) = $0 \times 0 = 0$
- d. Tidak Setuju (2) = $0 \times 0 = 0$
- e. Sangat Tidak Setuju (1) = $0 \times 0 = 0$

Sehingga dihasilkan total skor = 161
 Setelah menghitung total skor maka selanjutnya menghitung rumus index, dengan rumus sebagai berikut:

Rumus Indeks % = Total Skor / Y x 100

Sehingga diperoleh perhitungan rumus *indeks* $161/175 \times 100 = 92\%$.

Aspek ke 4 berdasarkan indeks yang diraih menunjukkan bahwa suara yang dihasilkan sudah jelas. Karena dari seluruh responden yang berjumlah 35 orang, indeks yang diraih mencapai 92%. Artinya adalah suara yang dihasilkan dalam animasi pencegahan virus corona dapat terdengar dengan jelas.

Aspek ke 5 diketahui responden yang menjawab Sangat Setuju berjumlah 32, Setuju 3, Ragu-Ragu 0, Tidak Setuju 0 dan Sangat Tidak Setuju 0. Kemudian menghitung jumlah skor dan total skor, dengan rumus sebagai berikut:

Jumlah Skor:

- a. Sangat Setuju (5) = $32 \times 5 = 160$
- b. Setuju (4) = $3 \times 4 = 12$
- c. Ragu-ragu (3) = $0 \times 3 = 0$
- d. Tidak Setuju (1) = $0 \times 1 = 0$

e. Sangat Tidak Setuju (0) = 0 x 0 = 0
 Sehingga dihasilkan total skor = 172
 Setelah menghitung total skor maka selanjutnya menghitung rumus index, dengan rumus sebagai berikut:
Rumus Indeks % = Total Skor / Y x 100
 Sehingga diperoleh perhitungan rumus *indeks* 172/175 x 100 = 98%.

Aspek 5 berdasarkan indeks yang diraih menunjukkan bahwa video animasi mudah dipahami. Karena dari seluruh responden yang berjumlah 35 orang, indeks yang diraih mencapai 98%. Artinya rata rata dari responden yang ada menyatakan paham akan animasi tentang pencegahan virus corona.

Setelah selesai menghitung indeks tiap-tiap aspek, diperlukan kriteria interpretasi skor berdasarkan interval (jarak). Rumus interval dalam bentuk presentase sebagai berikut:

Interval = 100 / 5 (bobot nilai tertinggi) = 20
 Sehingga dihasilkan interval sebesar 20 (ini adalah jarak terendah 0% hingga tertinggi 100%). Berikut interpretasi skor berdasarkan interval (jarak):

- a. Angka 0% - 19,99% = Sangat Tidak Setuju
- b. Angka 20% - 39,99% = Tidak Setuju
- c. Angka 40% - 59,99% = Ragu-Ragu
- d. Angka 60% - 79,99% = Setuju
- e. Angka 80% - 100% = Sangat Setuju

Tabel 3 Hasil Akhir Pengujian

Aspek ke	Index	Kategori
1	93%	Sangat Setuju
2	90%	Sangat Setuju
3	96%	Sangat Setuju
4	92%	Sangat Setuju
5	98%	Sangat Setuju

Pada tabel 3 yang menunjukkan hasil akhir pengujian dapat diambil rata-rata rumus index sebagai berikut:
 (93% + 90% + 96% + 92% + 98%) / 5 = 93,8%)
 Jadi rata-rata index dari responden sebesar 93,8% sehingga termasuk dalam kategori Sangat Setuju artinya dari 35 responden menyatakan video animasi pencegahan virus corona layak untuk digunakan untuk media sosialisasi di masyarakat.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, kesimpulan yang dapat diambil adalah Telah berhasil dibuat video animasi 2D Penyuluhan Pencegahan Penularan Virus Corona Menggunakan teknik tipografi kinetik, Video ini telah diujikan menggunakan pengujian beta test dengan 35 responden dengah hasil skala likert 93,8 % menyatakan video animasi pencegahan virus corona dapat diterima dan mampu untuk membantu menyadarkan masyarakat tentang bahaya corona dan bagaimana pencegahannya.

Tahapan tahapan dalam pembuatan video animasi ini telah sesuai dengan metode yang ada yaitu concept, design, collecting material, Assembly, testing sedangkan untuk tahap distribution belum dilakukan karena untuk tahapan penelitian selanjutnya agar lebih baik video animasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Kedokteran and U. Lampung, "Wellness and healthy magazine," vol. 2, no. February, pp. 187–192, 2020.
- [2] T. P. Velavan and C. G. Meyer, "The COVID-19 epidemic," *Trop. Med. Int. Heal.*, vol. 25, no. 3, pp. 278–280, 2020, doi: 10.1111/tmi.13383.
- [3] R. M. Sekti and A. Fayasari, "Edukasi Gizi dengan Media Audiovisual terhadap Pola Konsumsi Sayur Buah pada Remaja SMP di Jakarta Timur," *J. Ilm. Kesehat.*, vol. 1, no. 2, p. <https://ojs.yapenas21maros.ac.id/index.php/jika/is--https://ojs.yapenas21maros.ac.id/index.php/jika/ar>, doi: 10.36590/jika.v1i2.15.
- [4] G. P. P. A. Yasa, K. A. S. Narpaduhita, and D. G. Purwita, "Perancangan Film Animasi Pendek 2D Sebagai Media Kampanye Penanganan Anxiety Disorder," *J. Bhs. Rupa*, vol. 2, no. 2, pp. 146–152, 2019, doi: 10.31598/bahasarupa.v2i2.368.
- [5] A. Luthfiasari, "Potensi Kinetik Typography Sebagai Media Informasi," *Wimba J. Komun. Vis.*, vol. 10, no. 2, pp. 85–93, 2019, doi: 10.5614/jkvw.2019.10.2.2.
- [6] A. M. R. Youllia Indrawaty, Dewi Rosmala, "Aplikasi Pembelajaran Alat Musik Gitar Menggunakan Model Skenario Multimedia Interaktif Timeline Tree," *J. Inform.*, pp. 1–12, 2013.

- [7] H. B. Attamimy and M. B. Qomaruddin, "Aplikasi Health Belief Model Pada Perilaku Pencegahan Demam Berdarah Dengue," *J. PROMKES*, vol. 5, no. 2, p. 245, 2018, doi: 10.20473/jpk.v5.i2.2017.245-255.
- [8] Y. Syahrul, "Penerapan Design Thinking Pada Media Komunikasi Visual Pengenalan Kehidupan Kampus Bagi Mahasiswa Baru Stmik Palcomtech Dan Politeknik Palcomtech," *J. Bhs. Rupa*, vol. 2, no. 2, pp. 109–117, 2019, doi: 10.31598/bahasarupa.v2i2.342.
- [9] R. Carina, "PENGUNAAN HURUF DEKORATIF DALAM TIPOGRAFI KINETIS," *Dimens. DKV seni rupa dan desain DKV seni rupa dan desain*, vol. 4, no. april, pp. 17–32, 2019.
- [10] Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. 2007.