

Perancangan Video Animasi Edukasi Penerapan Protokol Kesehatan Pencegahan COVID-19 Berbasis *Motion Graphic*

Anggi Elanda¹, Darmansyah², Ahmad Fauzi³

^{1,2,3}Teknik Informatika, STMIK Rosma, Karawang

E-mail: anggi@rosma.ac.id

Abstract

In March 2020, the Indonesian Government officially announced that the Corona Virus disease had entered and began to spread in Indonesia. Corona virus or severe acute respiratory syndrome coronavirus 2 (SARS-Cov-2) is a virus that attacks the respiratory system. This disease due to viral infection is called COVID-19. The Corona virus can cause minor disturbances to the respiratory system, severe lung infections and can cause death. Corona virus is a type of disease that can be transmitted to humans. This virus can attack anyone, such as the elderly (elderly), adults, children and babies, including pregnant women and nursing mothers. With this news, the Government also reported that every Indonesian citizen is required to carry out social distancing, physical distancing, and lockdown to stop the spread of the covid-19 virus. Indonesian people are prohibited from gathering, carrying out events or activities that invite large numbers of people, and leaving activities that can be stopped, such as schools, campuses, and other places where it is possible to stop activities indefinitely. Therefore this study aims to educate and remind public awareness within the city of Karawang to continue implementing health protocols to break the chain of transmission of the Covid-19 disease.

Keywords: Covid-19, Information Media, Motion Graphic

Abstrak

Pada bulan Maret 2020, Pemerintah Indonesia resmi memberitakan bahwa penyakit Virus Corona telah masuk dan mulai menyebar di Indonesia. Virus Corona atau severe acute respiratory syndrome coronavirus 2 (SARS-Cov-2) adalah virus yang menyerang sistem pernapasan. Penyakit karena infeksi virus ini disebut COVID-19. Virus Corona bisa menyebabkan gangguan ringan pada sistem pernapasan, infeksi paru-paru yang berat dan hingga dapat menyebabkan kematian. Virus Corona adalah jenis penyakit yang dapat menular pada manusia. Virus ini bisa menyerang siapa saja, seperti lansia (golongan usia lanjut), orang dewasa, anak-anak, dan bayi, termasuk ibu hamil dan ibu menyusui. Dengan adanya berita tersebut, Pemerintah juga memberitakan bahwa setiap warga Indonesia diharuskan untuk melakukan social distancing, physical distancing, dan lockdown guna menghentikan terjadinya penularan virus covid-19 tersebut. Masyarakat Indonesia dilarang untuk berkumpul, melakukan acara atau berkegiatan yang mengundang banyak orang, dan meliburkan kegiatan yang bisa dihentikan seperti sekolah, kampus, serta tempat-tempat yang memungkinkan untuk menghentikan kegiatan sampai waktu yang tidak dapat ditentukan. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengedukasi serta mengingatkan kesadaran masyarakat dalam lingkup kota karawang untuk tetap menerapkan protokol kesehatan guna memutus rantai penularan penyakit covid-19.

Kata Kunci: Covid-29, Media Informasi, Motion Graphic

Article History :

Received 22, Oktober, 2021

Revised 16, November, 2021

Accepted 17, November, 2021

Corresponding Author:

Nama Penulis, Anggi Elanda

Departemen, Teknik Informatika

Instansi, STMIK Rosma

Alamat. Jl. Kertabumi No. 62 Karawang

Email Penulis. anggi@rosma.ac.id

1. Pendahuluan

Virus Corona atau *severe acute respiratory syndrome coronavirus 2* (SARS-Cov-2) adalah virus yang menyerang sistem pernapasan. Penyakit karena infeksi virus ini disebut COVID-19. Virus Corona bisa menyebabkan gangguan ringan pada sistem pernapasan, infeksi paru-paru yang berat dan hingga dapat menyebabkan kematian. Virus Corona adalah jenis penyakit yang dapat menular pada manusia. Virus ini bisa menyerang siapa saja, seperti lansia (golongan usia lanjut), orang dewasa, anak-anak, dan bayi, termasuk ibu hamil dan ibu menyusui [1]. Beberapa cara yang bisa dilakukan untuk mencegah tertularnya virus ini adalah :

- a. Mencuci tangan dengan benar.
- b. Menggunakan masker.
- c. Menjaga daya tahan tubuh.
- d. Menerapkan *physical distancing* dan isolasi mandiri.
- e. Membersihkan rumah dan melakukan disinfeksi secara rutin.

Pada Data Pantauan Covid-19 Kabupaten Karawang update pada 30 April 2021 yang diumumkan oleh Satgas Covid-19 pada *website covid19.karawang.go.id* adalah :

- a. Total Konfirmasi sebanyak 18.686 orang.
- b. Total Suspek sebanyak 8.081 orang.
- c. Total Probabel sebanyak 87 orang.
- d. Total Kontak Berat sebanyak 23.444 orang.

Jumlah tersebut terus mengalami pengurangan maupun penambahan di setiap harinya, yang dimana jumlah tersebut tidak dapat berkurang jika para masyarakat tidak dapat menjaga kesehatan serta tidak mematuhi protokol kesehatan.

Dari permasalahan yang ada saat ini mengenai penularan virus Covid-19 yang sangat cepat ini, penulis ingin membuat suatu media informasi yang dapat mengedukasi masyarakat agar patuh dalam mentaati protokol pencegahan dan penularan

virus Covid-19. Meskipun sudah banyak video ataupun poster tentang himbauan atau informasi tentang virus ini, penulis yakin bila dengan membuat media informasi berupa video berbasis *motion graphic* masyarakat dapat lebih tertarik dalam melihatnya dan dapat dengan mudah menerapkan protokol kesehatan guna terhindar dari virus Covid-19 dalam kehidupan sehari-hari.

2. Tinjauan Pustaka

2.1. Animasi

Menurut Munir (2013:340) “animasi berasal dari bahasa Inggris, animation dari kata to anime yang berarti “menghidupkan”. Animasi merupakan gambar tetap (still image) yang disusun secara berurutan dan direkam dengan menggunakan kamera” [2]. Sedangkan menurut Vaughan dalam Binanto (2010:219) menyatakan bahwa “animasi adalah usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup” [3]. Menurut pendapat beberapa ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan dan direkam menggunakan kamera untuk membuat presentasi statis menjadi hidup.

2.2. Multimedia

Istilah multimedia berarti berbagai jenis sarana, usaha pembangunan untuk dunia komunikasi pendidikan atau penyediaan informasi pada komputer yang menggunakan suara, grafika, animasi dan teks [4]. Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video atau Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar, teks atau Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar atau Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang

mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video [5].

2.3. Storyboard

Story Board adalah sejumlah sketsa yang menggambarkan aksi di dalam film, atau bagian khusus yang disusun teratur pada papan bulletin dan dilengkapi dengan dialog yang sesuai waktunya atau deskripsi adegan. Story board digunakan untuk mempermudah dan mempermudah pengambilan gambar [6].

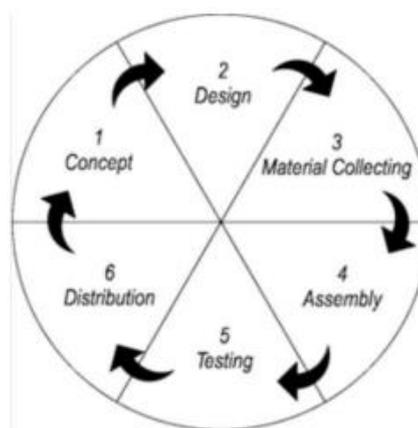
2.4. Motion Graphics

Motion graphics bisa dikatakan sejenis dengan infographic, tetapi menggunakan cuplikan video atau animasi untuk membuat rangkaian gerak ilusi. Motion graphics pada umumnya merupakan gabungan dari potongan-potongan desain yang berbasis media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis, seperti memasukan elemen-elemen yang berbeda seperti desain 2D atau 3D, animasi, video, ilustrasi, fotografi, dan musik. Termasuk di dalamnya yaitu, tipografi dan grafis yang dapat terlihat sebagai judul untuk film, pembuka program televisi, bumper, dan elemen ± elemen grafis yang muncul di televisi. Namun, video atau film dari objek yang bergerak belum dikategorikan sebagai bagian dari motion graphics, kecuali jika video atau film tersebut dikombinasikan dengan beberapa elemen desain, seperti bentuk, jenis, atau baris [3].

3. Metode Penelitian

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Pengembangan Multimedia Luther-Sutopo. Metode pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap yaitu : *concept* (konsep), *design* (pendesainan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (pendistribusian). Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam

praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi [7].



Gambar 2. Diagram Alir Luther Sutopo
Sumber: [8]

- a. **Concept**
Tahap konsep adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program. Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain lain) dan tujuan aplikasi (hiburan, pelatihan, pembelajaran, dan sebagainya) harus berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir. Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, misalnya ukuran aplikasi, target, dan lain-lain, output dari tahap ini biasanya berupa dokumen yang bersifat naratif untuk mengungkapkan tujuan proyek yang ingin dicapai. Berdasarkan konsep multimedia yang akan dikembangkan, maka harus membuat deskripsi dari konsep yang akan dibuat.
- b. **Design**
Design (perancangan) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk

program. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya, yaitu material collecting dan assembly pengambilan keputusan tidak perlu, pada tahap ini harus menggunakan storyboard untuk menggambarkan deskripsi tiap scene, dengan mencantumkan semua objek multimedia dan tautan scene yang lain dengan bagan alir untuk menggambarkan aliran dari satu scene ke scene yang lain.

c. Material Collecting

Material Collecting adalah tahap dimana mengumpulkan bahan semua objek atau bahan multimedia dibuat berdasarkan sesuai dengan kebutuhan. Bahan-bahan tersebut bisa gambar, foto, animasi, video, audio dan lain-lain yang diperoleh secara gratis bisa melalui internet, Tahap ini dapat dikerjakan paralel dengan tahap assembly. Pada beberapa kasus, tahap material collecting dan tahap assembly akan dikerjakan secara linear tidak paralel Assembly Tahap Assembly (pembuatan) adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap desain, tahap ini menggunakan berbagai aplikasi pendukung dalam pembuatan visualisasi, objek gambar, dan lainnya seperti aplikasi blender 3d, eclipseTesting Tahap Testing Dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (assembly) yaitu dengan menjalankan aplikasi/program. Tahap

pertama dalam pengujian ini menggunakan alpha test yang mengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri,

d. Distribution

Tahapan dimana aplikasi disimpan dalam suatu media penyimpanan, kemudian didistribusikan kepada pihak pengguna. Pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup menampung aplikasinya, maka dilakukan kompresi terhadap aplikasi tersebut, tahap ini juga disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi agar menjadi lebih baik, hasil evaluasi dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap concept pada produk selanjutnya.

4. Hasil dan Pembahasan

1.1. Konsep

Pada tahap pengonsepan dibuat storyline. Storyline merupakan rancangan kasar sedangkan storyboard merupakan rancangan yang lebih terpadu. Storyline produk ini adalah sebagai berikut :

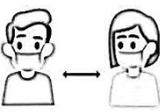
- a. Intro video
- b. Menampilkan logo STMIK Rosma
- c. Menampilkan Isi video yang terdiri dari: 3M, Memakai masker, Mencuci Tangan, dan Menjaga Jarak
- d. Menampilkan pesan mematuhi protokol Kesehatan

1.2. Desain

Pada tahap desain dibuat *storyboard*. *Storyboard* adalah sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah. Storyboard yang digunakan dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 1. Storyboard

<i>Scene</i>	<i>Board</i>	<i>Deskripsi</i>
1.	MENERAPKAN PROTOKOL KESEHATAN	Intro, menampilkan judul video

Scene	Board	Deskripsi
2.	 STMIK ROSMA KARAWANG	Menampilkan tulisan “STMIK ROSMA Karawang” sebagai penyambung intro
3.	Ayo Kita Cegah Penularan Virus Corona	Menampilkan tulisan “Ayo Kita Cegah Penularan Virus Corona” sebagai isi video
4.	DENGAN CARA :	Menampilkan tulisan “Dengan Cara :”
5.	TERAPKAN 3M	Menampilkan tulisan “Terapkan 3M”
6.	MEMAKAI MASKER 	Menampilkan tulisan “Memakai Masker”
7.	DIMANA DAN KAPANPUN ANDA BERADA 	Menampilkan tulisan “Dimana pun dan Kapanpun Anda Berada”
8.	MENCUCI TANGAN 	Menampilkan tulisan “Mencuci Tangan”
9.	Dengan Sabun atau Hand sanitizer 	Menampilkan tulisan “Dengan Sabun atau Hand Sanitizer”
10.	MENJAGA JARAK MINIMAL 1 METER 	Menampilkan tulisan “Menjaga Jarak”
11.	 DALAM AKTIVITAS SEHARI-HARI 	Menampilkan tulisan “Dalam Aktivitas Sehari-hari”
12.	LINDUNGI DIRI ANDA DAN ORANG DI SEKITAR ANDA	Menampilkan tulisan “Lindungi Diri Anda dan Orang disekitar Anda” sebagai <i>Scene</i> Akhir Video
13.	DENGAN PATUHI PROTOKOL KESEHATAN	Menampilkan tulisan “Dengan Patuhi Protokol Kesehatan” sebagai lanjutan dari <i>Scene</i> Akhir Video

1.3. Material Collecting

Penulis mendapat gambar stock yang bersifat *free license* dari situs *freepik.com*

dan mengambil audio yang bersifat *free license* dari situs *soundcloud.com* untuk membuat keseluruhan bahan yang

dibutuhkan dalam pembuatan video motion graphic yang dibuat oleh penulis. Berikut adalah gambar stock yang dipakai dalam pembuatan video edukasi:

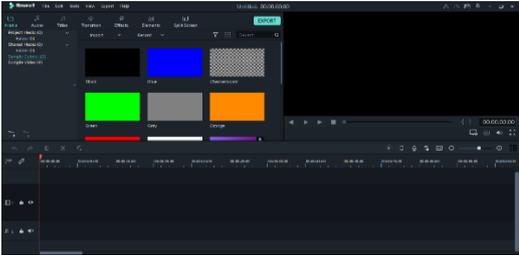
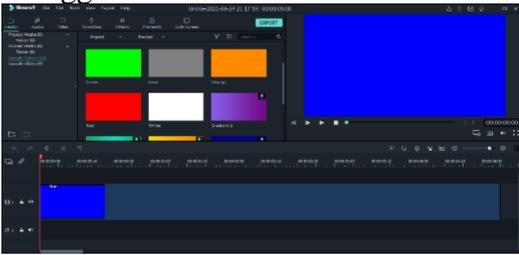


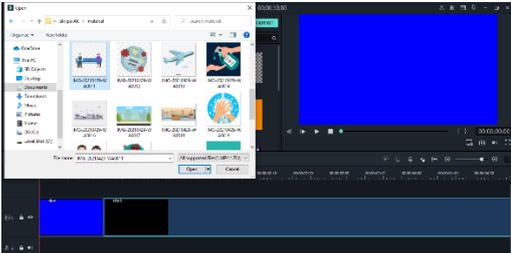
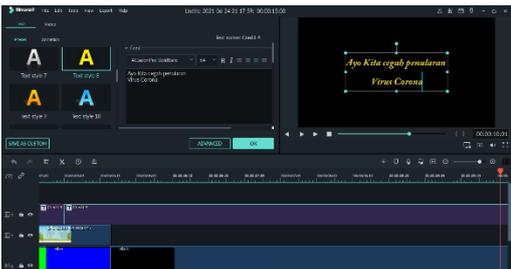
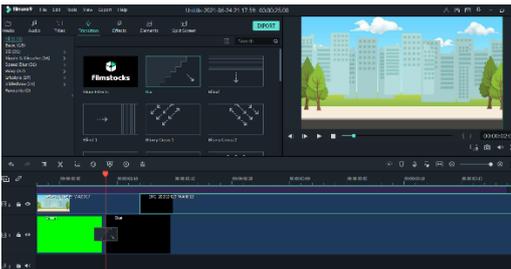
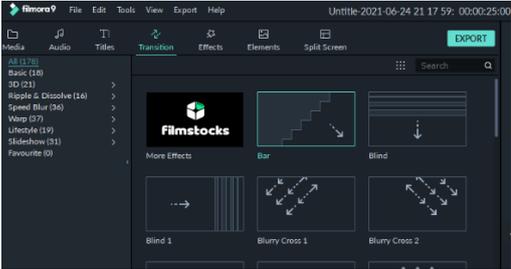
Gambar 3. *Stock* dalam Pembuatan Video

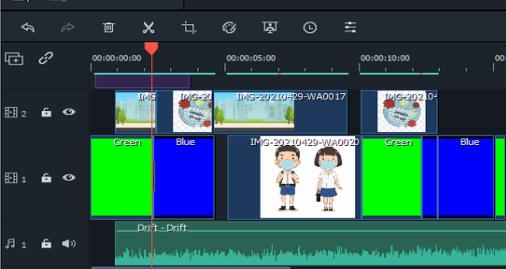
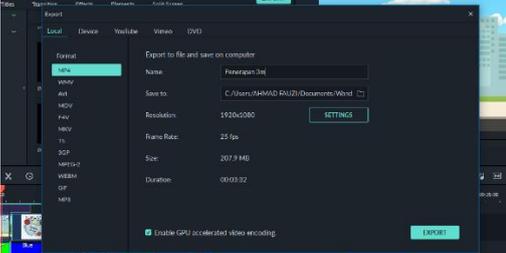
1.4. Assembly

Tahap ini merupakan tahap penyusunan dan pengkomposisian bahan-bahan, pada tahap ini animasi dibuat dengan menggunakan aplikasi edit video kinemaster versi android. Bahan-bahan yang dikomposisikan adalah gambar, efek visual, efek transisi serta musik latar. Berikut adalah tahapan-tahapan dalam mengedit video:

Tabel 2. Tahapan dalam Pembuatan Video

No.	Tahapan-Tahapan	Deskripsi
1.	Masukan Warna Latar 	Pada tahap ini, penulis memasukan warna latar sebagai latar video.
2.	Mengganti Warna Latar 	Pada tahap ini, penulis mengganti warna latar yang perlu diganti.

No.	Tahapan-Tahapan	Deskripsi
3.	<p>Masukan Gambar <i>Stock</i></p> 	<p>Pada tahap ini, penulis memasukan gambar <i>stock</i> sebagai animasi dalam video</p>
4.	<p>Masukan Teks</p> 	<p>Pada tahap ini, penulis memasukan teks sebagai keterangan dalam video.</p>
5.	<p>Masukan Transisi</p> 	<p>Pada tahap ini, penulis memasukan tramsisi agar video tidak terlihat kaku.</p>
6.	<p>Masukan Efek Transisi</p> 	<p>Pada tahap ini, penulis memasukan efek transisi agar menyempurnakan transisi yang digunakan.</p>
7.	<p>Masukan Suara Latar</p> 	<p>Pada tahap ini, penulis memasukan suara latar agar video terkesan hidup.</p>
8.	<p>Mengatur <i>Timeline</i></p>	<p>Pada tahap ini, penulis mengatur <i>timeline</i> agar durasi video bisa disesuaikan.</p>

No.	Tahapan-Tahapan	Deskripsi
		
9.	Memangkas Video 	Pada tahap ini, penulis memangkas beberapa animasi agar terlihat lebih efisiensi.
10.	Rendering 	Pada tahap ini, penulis melakukan <i>rendering</i> sebagai tahap terakhir dalam pembuatan video.

1.5. Testing

Uji kelayakan produk diuji melalui kuesioner yang via *google form*, hasil yang didapatkan yaitu sekitar 54 responden dari berbagai kalangan yang disebarakan secara acak dan didapat berdasarkan jangka waktu

yang telah ditentukan yaitu dari tanggal 29 Maret 2021 sampai dengan 19 April 2021. Berikut adalah hasil uji kelayakan produk melalui kuesioner :

Tabel 4.1 Hasil Uji Kelayakan Produk melalui Kuesioner

No.	Pertanyaan	Skor yang di dapat	Skor maksimum	Kelayakan
1.	Penilaian video yang ditampilkan	50	54	92,5%
2.	Kualitas video yang ditampilkan	48	54	88,8%
3.	Musik latar video yang ditampilkan	52	54	96,2%
4.	Penyampaian pesan dalam video	47	54	87%
5.	Respon dari setiap responden mengenai video yang ditampilkan	45	54	83,3%
Total Rata - Rata		242	270	89,6 %

1.6. Distribution

Hasil dari perancangan video Motion Graphic yang berisikan tentang Video Edukasi Penerapan Protokol Kesehatan disajikan dalam sebuah video yang berdurasi 48 detik. Video dibuat sedemikian rupa dengan desain yang mudah pahami oleh

masyarakat luas. Selain itu juga video di upload ke YouTube dan media social lainnya. Hal ini agar siapapun dapat dengan mengakses dan menonton video tersebut dengan mudah. Berikut adalah screenshot dari isi video :



Gambar 4. Intro Video



Gambar 5. Isi Video



Gambar 6. Penutup Video

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dalam laporan ini maka dapat disimpulkan bahwa:

- Materi disusun berdasarkan dari data yang didapat dan memungkinkan untuk diolah untuk kemudian bisa ditampilkan.
- Produk video edukasi penerapan protokol kesehatan pencegahan covid-19 berbasis *motion graphic* diproduksi dengan menggunakan software *Kinemaster* versi *Android* untuk video editing.
- Sebanyak 89,6% dari responden sudah memberikan nilai untuk uji kelayakan setelah menonton video edukasi berbasis *motion graphic* tersebut hingga termasuk dalam kategori “Sangat Baik.”

Daftar Pustaka

- <https://dinkes.bulelengkab.go.id/>, “Penyebab, Gejala dan Pencegahan Virus Corona,” *Dinas Kesehatan*, 2021. [Online]. Available: <https://dinkes.bulelengkab.go.id/informasi/detail/artikel/84-penyebab-gejala-dan-pencegahan-virus-corona>.
- M. Santoso, S. A., & Chotibuddin, *PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING MASA PANDEMI*. Penerbit Qiara Media., 1st ed. Pasuruan, Jawa Timur: CV. Penerbit Qiara Media, 2020.
- R. Risandhy and M. F. Baihaqi, “PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D & 3D KEANEKARAGAMAN BATIK INDONESIA,” *Warn. (Journal Vis. Commun. Des.*, vol. 1, no. 1, pp. 11–30, 2020.
- M. N. T. Rifai and T. I. TJ, “Pembuatan Bilingual Video Profil Pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 9 Surakarta,” in *Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer FTI UNSA 2013*, 2013, pp. 35–40.
- H. Syafwan, P. Putri, and M. Mariana, “Perancangan Media Pembelajaran Kimia Tentang Struktur Atom Berbasis Multimedia,” in *Prosiding Seminar Nasional Riset Information Science (SENARIS)*, 2019, pp. 1002–1009, doi: 10.30645/senaris.v1i0.110.
- S. D. Saftanto, “Pembuatan Video Company Profile Berbasis Multimedia Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Karanganyar,” *Seruni-Seminar Ris. Unggulan Nas. Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 238–241, 2013.
- P. A. Nanda, “Simulasi Visualisasi Teknik Gerakan Yoga Dengan Metode Pengembangan Multimedia Luther-Sutopo Berbasis Mobile,” *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 7, no. 2, p. 207, 2020, doi: 10.30865/jurikom.v7i2.1944.
- B. Wulandari, F. Ardiansyah, P. Eosina, and H. Fajri, “Media Pembelajaran Interaktif Ipa Untuk Sekolah Dasar Berbasis Multimedia,” *Krea-Tif*, vol. 7, no. 1, p. 11, 2019, doi: 10.32832/kreatif.v7i1.2028.