

Animasi “Keluarga Aman” Sebagai Media Sosialisasi Pencegahan Penularan COVID-19

Suliswaningsih^{1*}, Achmad Masruri², Ganang Eko Saputro³, Anugerah Bagus Wijaya⁴, Chyntia Raras Ajeng Widiawati⁵

^{1,2,3,4}Program Studi Informatika, Universitas Amikom Purwokerto

⁵Program Studi Teknologi Informasi, Universitas Amikom Purwokerto

^{1,2,3,4,5}Jln. Letjend Pol, Soemarto No.127 Purwanegara Purwokerto Utara Banyumas, Indonesia

E-mail: suliswani@amikompurwokerto.ac.id^{*1}, achmadmas.ruri@gmail.com², ganangekosaputro@gmail.com³, anugerah@amikompurwokerto.ac.id⁴, chyntiaraw@amikompurwokerto.ac.id⁵

Abstrak

Info Naskah:

Naskah masuk: 21 September 2022

Direvisi: 29 Desember 2022

Diterima: 30 Desember 2022

Adaptasi kebiasaan baru (*new normal*) harus diterapkan mengingat masyarakat harus tetap beraktifitas di tengah masih merebaknya kasus penularan Covid-19. Selain pemerintah dan organisasi masyarakat, kesadaran pencegahan harus dilakukan oleh masing-masing individu sekalipun telah melakukan vaksinasi. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat animasi 2D untuk mensosialisasikan penerapan protokol kesehatan 5M untuk mencegah penularan Covid-19 secara meluas. Proses pembuatan animasi 2D bertajuk “Keluarga Aman” ini dilakukan dalam tiga tahap. Pertama, tahap praproduksi meliputi pendefinisian ide dan konsep, penulisan naskah, *storyboard*, dan perekaman audio, kedua yaitu tahap produksi meliputi pembuatan karakter, menggerakkan animasi, memasukan suara, dan rendering awal (*alpha test*), dan ketiga adalah tahap pasca produksi yaitu rendering akhir dan evaluasi (*beta test*). Berdasarkan hasil pengujian alfa menunjukkan kesesuaian ide, *storyboard*, dan hasil render akhir. Selain itu, hasil pengujian beta menunjukkan bahwa rata-rata 93,4% responden menilai animasi 2D bertajuk “Keluarga Aman” layak digunakan sebagai media sosial pencegahan komunikasi Covid-19.

Abstract

Keywords:

2D animation;
COVID-19;
motion graphic;
PHBS.

Adaptation to new habits (*new normal*) must be implemented considering that people must continue their activities amidst the outbreak of Covid-19 transmission cases. Apart from the government and community organizations, awareness of prevention must be carried out by each individual even though they have been vaccinated. The purpose of this research is to create a 2D animation to socialize the application of the 5M health protocol used to prevent widespread transmission of Covid-19. The process of creating a 2D animation titled "Safe Family" is carried out in three stages. First, the pre-production stage includes defining ideas and concepts, writing scripts, storyboards, and audio recording. The production stage includes character creation, moving animation, inputting sound, and initial rendering (*alpha test*). The third step is the post-production stage, namely the final rendering, and evaluation (*beta test*). The results of the alpha test show the suitability of the idea, storyboard, and final rendering results. In addition, the results of beta testing show that on average 93.4% of respondents considered the 2D animation titled "Safe Families" to be appropriate for use as social media to prevent Covid-19 communication.

*Penulis korespondensi:

Suliswaningsih

E-mail: suliswani@amikompurwokerto.ac.id

1. Pendahuluan

Tingkat infeksi COVID-19 di Indonesia tetap menjadi tanggung jawab bersama pemerintah dan masyarakat. Masalah yang terus berlanjut disebabkan oleh kurangnya kesadaran masyarakat akan pentingnya pencegahan dini untuk mengurangi risiko tertular virus corona. Ada beberapa hal seperti menjaga kebersihan dengan mencuci tangan dengan sabun dan air mengalir, memakai masker dengan benar, menjaga jarak aman (menghindari kerumunan), dan kurangnya kesadaran mengikuti protokol kesehatan. Hal ini menjadi perhatian bersama dan penting untuk diterapkan guna menekan jumlah kasus positif COVID-19[1].

Kementerian Kesehatan Republik Indonesia mengatakan bahwa di beberapa negara kini mengalami lonjakan kasus COVID-19. Beberapa faktor telah menyebabkan peningkatan kasus di negara-negara tersebut. mobilitas orang, kehadiran varian baru virus COVID-19 yaitu B.117 dari Inggris, B.1351 dari Afrika Selatan dan varian mutasi ganda dari India yaitu B. 1617. Dia mengimbau masyarakat untuk membatasi pergerakan untuk mencegah infeksi menyebar lebih jauh. Kondisi Indonesia mengharuskan masyarakat untuk secara ketat mengikuti anjuran atau larangan pemerintah[2].

Berdasarkan data surveilans COVID-19 Kabupaten Banyumas per 19 Oktober 2021 terdapat 5457 data suspek orang tanpa gejala (OTG)/dalam pemantauan (PDP), 7245 data kontak erat, dan 48 data terkonfirmasi positif[3]. Melihat data surveilans COVID-19 Provinsi Banyumas per 28 Juli 2021, terdapat 1014 pasien terkonfirmasi positif dirawat di rumah sakit dan 1274 orang karantina mandiri. Kecepatan penularan virus corona saat ini sangat berkurang. Namun, semangat masyarakat harus tetap dijaga untuk mematuhi protokol kesehatan yang dianjurkan pemerintah.

Seperti namanya, Covid-19 justru merupakan varian virus baru yang pertama kali terdeteksi di wilayah Wuhan China pada 31 Desember 2019. Covid-19 adalah virus asal hewan yang mulai menginfeksi manusia. Per 2 Maret 2020 setidaknya telah terinfeksi sebanyak 90.308 orang. Virus ini menyerang saluran pernapasan, dengan gejala menyerupai flu yaitu batuk, demam tinggi dan sesak napas. Untuk mengetahui apakah seseorang terjangkit Covid-19 dapat melakukan tes kesehatan berupa pengambilan swab saluran pernapasan yaitu tenggorokan dan tenggorokan. Tindakan selanjutnya adalah dilakukannya isolasi guna mencegah penularan lebih luas[4].

Upaya mandiri untuk mengurangi risiko tertular Covid-19. Salah satunya dengan menerapkan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS). Kebiasaan baru (*new normal*) adalah hal yang tidak dapat dihindari karena manusia harus tetap melakukan aktifitas di tengah merebahnya pandemi Covid-19. Oleh karena itu, pemerintah dan masyarakat harus bekerja sama untuk menerapkan PHBS dalam kegiatan sehari-hari. Adaptasi kebiasaan baru harus sejalan dengan kepatuhan masyarakat agar tetap konsisten agar tidak menambah angka penularan Covid-19. Memakai masker dengan benar, menjaga jarak aman, mencuci tangan dengan sabun, dan menjaga diri dengan meningkatkan fisik. Imunitas dengan menjaga asupan makanan dan olahraga teratur[5].

Selain menerapkan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS), pemerintah dan lembaga pendidikan terkait menggunakan teknologi informasi sebagai media untuk memberikan pengetahuan tentang bahaya Covid-19 dan cara pencegahan penularannya. Salah satunya dilaksanakannya seminar online oleh tim peneliti Politeknik Negeri Batam dengan memanfaatkan media video animasi dan buku panduan yang berisi materi tentang kebiasaan baru yang dapat diterapkan selama masa pandemi[6].

Informasi tidak dapat dipisahkan dari perkembangan teknologi. Dalam hal ini perkembangan dunia komputer dalam bidang multimedia membuat segala sesuatu menjadi lebih mudah dan efisien.. Penggunaan bidang multimedia ini bisa berupa dalam bentuk teks, video, audio dan animasi. Bidang multimedia sekarang banyak digunakan dalam iklan televisi, presentasi dan seminar, desain majalah, video animasi, dan banyak lagi. video animasi sebagai cara alternatif untuk memberi tahu orang lain dan membuatnya lebih menarik. Video animasi dapat menjadi sarana sosialisasi, pembelajaran, dan informasi yang menarik dan efektif.[7].

Motion graphics adalah seni grafis yang termasuk dalam kelompok seni rupa. *Motion graphic* adalah seni desain grafis yang mudah dipelajari dan tidak memerlukan teknik yang rumit. Membuat sebuah produksi *feature-length* yang inspiratif menciptakan program yang menarik dan informatif dengan visual yang berwarna menerapkan teknologi grafis gerak yang menyertakan elemen visual dinamis pada setiap rangkaian program fitur Inspirasi [8].

Menurut Nurohim (2019) dalam penelitiannya menggunakan teknik *motion graphics* pada pembuatan menu digital video dengan alur pembuatannya menggunakan proses *keyframe* dan *script*. Perancangan video menggunakan *after effects* dengan alur proses *keyframe* dan *script* lebih optimal dibanding menggunakan alur *keyframe*. Untuk itu proses pembuatan video menu digital menggunakan alur proses *keyframe* dan *scripts* [9].

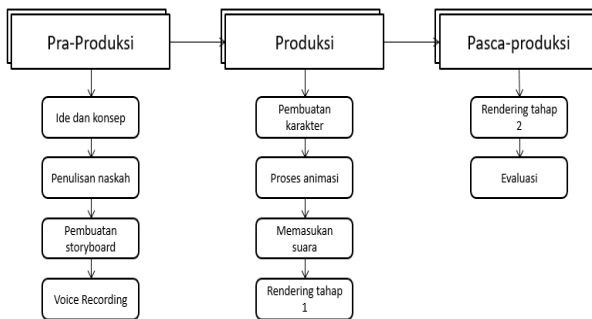
Penggunaan aplikasi berbasis *Augmented Reality* (AR) sebagai media sosialisasi dan penyebaran informasi untuk memberikan kesadaran tentang pencegahan Covid-19 yang dapat diterapkan dimanapun dengan menyertakan barcode/marker [7]. Pada penelitian lain juga digunakan media film pendek dengan bahasa daerah yaitu dialek Jawa Timur-an berjudul "Gara-Gara Pagebluk" sebagai media sosialisasi untuk mencegah tertular dari covid-19. Penggunaan dialek bahasa daerah bertujuan untuk supaya masyarakat mudah dalam memahami pesan film tersebut[10]. Penggunaan aplikasi Android yang dimanfaatkan oleh tim peneliti dari UNSOED dalam rangka membantu masyarakat melakukan diagnosa dini tentang gejala Covid-19 yang dapat dilakukan secara mandiri[11]. Terkait penelitian ini, sebelumnya telah dilakukan pula penelitian penggunaan animasi stop motion untuk mendemonstrasikan tentang pentingnya mematuhi protokol kesehatan khususnya bagi anak-anak dan sebagai edukasi pengenalan emosi anak ketika kegiatan sekolah dengan metode tatap muka mulai diberlakukan oleh pemerintah[12].

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah teknologi *motion graphics* diaplikasikan pada animasi 2D berjudul "Keluarga Aman" dalam tiga tahapan

yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Tujuan penelitian yaitu merancang animasi 2D menggunakan teknik *motion graphic* sebagai media sosialisasi penerapan protokol kesehatan 5M pencegahan infeksi Covid-19 dalam bentuk video animasi 2D.

2. Metode

Secara umum, terdapat tiga tahapan dalam produksi film seperti serial TV, film pendek, film layar lebar, dan film animasi yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi, seperti diperlihatkan pada Gambar 1 [13].



Gambar 1. Metode pengembangan [14]

Tahap Pra-produksi merupakan tahap pencarian data awal oleh penulis yang menjadi pedoman melakukan tahap produksi, data yang didapat kemudian dijadikan bahan untuk menentukan alur dari video animasi yang akan dibuat. Sebelum masuk ketahap produksi, yang perlu dipersiapkan dahulu adalah *storyline*, *storyboard* dan *script* berdasarkan data yang sudah diperoleh.

Tahap Produksi merupakan proses implementasi *storyboard* ke dalam rancangan karakter dan aset animasi menggunakan komputer dan perangkat lunak animasi 2D, menganimasikan dan proses memasukan suara dengan menggunakan perangkat lunak pengolah suara dan *rendering* tahap awal. Tahap pasca produksi merupakan evaluasi dan perbaikan kesalahan yang ditemukan setelah *rendering* tahap awal. Kemudian dilakukan tahap *rendering* tahap kedua untuk sentuhan akhir sebelum diuji pada versi beta.

Metode analisis menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok terhadap fenomena sosial[15]. Konversi data didasarkan pada skala 5 poin. Hasil survei terdistribusi dihitung berdasarkan persamaan (1).

$$\text{Jumlah skor} = T \times Pn \quad (1)$$

Keterangan:

T = Total responden yang mengisi

Pn = Pilihan angka skala likert Jumlah Skor

Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang digambarkan dengan pembagian skor dan persentase untuk kategori skala penilaian yang diberikan. Selanjutnya akan disimpulkan masing-masing indikatornya. Berikut ini adalah skala

persentase kelayakan yang menjadi acuan penilaian data, pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1. Skala Persentase Kelayakan [16]

No	Interval Persentase	Nilai
1	81% - 100%	Sangat Setuju
2	61% - 80%	Setuju
3	41% - 60%	Cukup Setuju
4	21% - 40%	Kurang Setuju
5	< 21%	Tidak Setuju

Tabel 2. Skala *Likert* [17]

No	Kategori	Skor
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Cukup Setuju	3
4	Kurang Setuju	2
5	Tidak Setuju	1

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Pra Produksi

1) Ide dan Konsep

Ide cerita berasal dari adanya pandemi COVID-19 yang memaksa masyarakat harus tetap menjalankan aktifitas dan beradaptasi dengan kebiasaan baru (*new normal*) di tengah pandemic. Selain itu berdasarkan anjuran pemerintah untuk tetap menerapkan protokol kesehatan selama *new normal* dan menerapkan PHBS walaupun sudah melakukan vaksinasi. Untuk menjaga konsistensi dan sebagai pengingat supaya masyarakat tidak lalai, maka perlu tetap dilakukan upaya sosialisasi melalui berbagai media, salah satunya melalui animasi pendek berjudul “Keluarga Aman”.

Konsep dalam cerita animasi “Keluarga Aman” berkisah tentang seorang anak laki-laki berusia sekitar 7 tahun bernama Aman. Pada sore hari Aman sedang menonton TV yang menayangkan berita tentang lonjakan kasus infeksi COVID-19. Aman seorang anak yang masih polos dan belum mengerti apa itu virus corona dan bahayanya merasa takut mendengar berita tersebut. Lalu sang Ibu datang menghampiri dan memberi pemahaman kepada Aman tentang virus corona, bahaya virus corona dan bagaimanaantisipasi yang bisa dilakukakan untuk terhindar dari resiko tertular COVID-19. Sehingga Aman akhirnya memahami apa itu COVID-19.




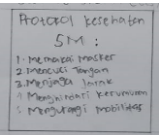
2) Naskah

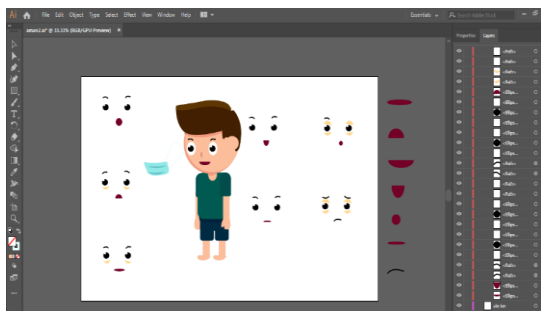
Naskah cerita menguraikan urutan-urutan dalam sebuah adegan, tempat kejadian, keadaan dan dialog yang disusun untuk menampilkan kesan dramatis dalam sebuah film atau animasi[18].

3) *Storyboard*

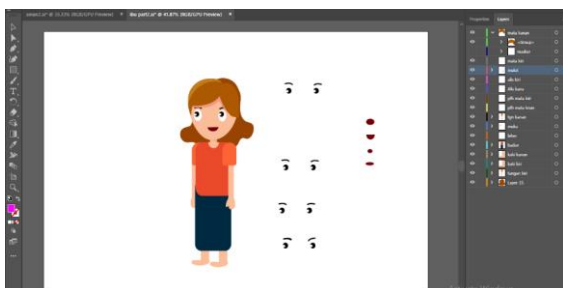
Storyboard merupakan rancangan visual dari *screenplay* yang digunakan sebagai panduan untuk membuat cerita dalam sebuah animasi[19], diperlihatkan pada Tabel 3.

Tabel 3. *Storyboard*

No	Scene	Screenplay
1		Penayangan berita COVID-19 di Televisi
2		Aman yang merasa ketakutan saat menonton berita tentang COVID-19
3		Sang Ibu yang datang untuk memberi pemahaman kepada Aman tentang COVID-19
4		Penjelasan Ibu tentang virus corona, bahaya virus corona dan bagaimana antisipasi yang bisa dilakukan untuk terhindar dari resiko tertular COVID-19.



Gambar 2. Karakter Aman



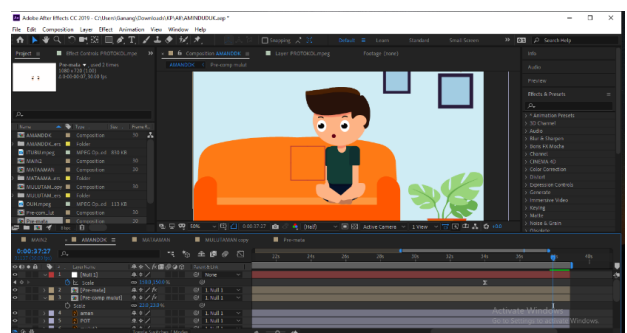
Gambar 3. Karakter Ibu

3.2 Produksi

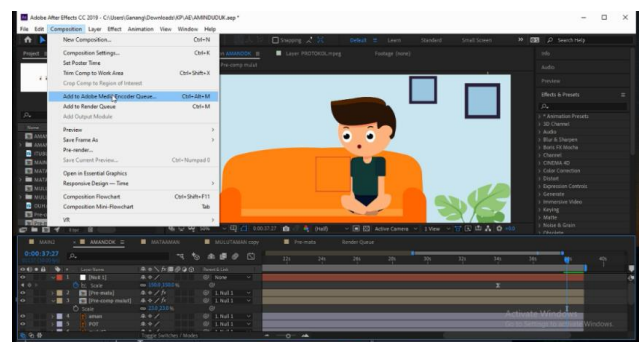
Setelah ditetapkan ide dan konsep, naskah dan *storyboard*, langkah selanjutnya adalah tahap produksi meliputi pembuatan karakter dan aset, menganimasikan dan memasukan audio. Proses pembuatan karakternya yaitu menggunakan *software adobe illustrator*. Pada animasi yang

dibuat memiliki 2 orang karakter bernama Aman dan karakter Ibu, seperti diperlihatkan pada Gambar 2 dan Gambar 3.

Proses animasi meliputi proses penggerakan karakter, memasukan suara sebagai *voice character*, serta proses lain seperti penambahan transisi, *zoom in & zoom out*, seperti pada Gambar 4. Proses *rendering* pada Gambar 5, menggunakan aplikasi adobe media encoder. Sesuaikan *preset* atau *export setting* kemudian pilih render. Pada render tahap 1 usahakan pilih resolusi standar yang tidak memakan waktu lama saat melakukan proses rendering, karena rendering tahap 1 bertujuan untuk melakukan pengujian alpha pada hasil motion graphic. Kemudian rendering tahap 2 dilakukan dengan memilih resolusi yang dibutuhkan, setelah dipastikan tidak ada kesalahan pada hasil tahap 1.



Gambar 4. Menganimasikan gambar



Gambar 5. Proses *rendering*

3.3 Post Produksi

Tahap post produksi adalah tahap evaluasi dan implementasi. Evaluasi dilakukan melalui 2 pengujian yaitu pengujian *Alpha* dan pengujian *Beta*. *Alpha testing* bertujuan untuk menguji kesesuaian hasil akhir dan konsep, ide cerita serta sketsa visual pada *storyboard*. Hasil uji pada tahapan ini diperlihatkan pada Tabel 4.

Pengujian *Beta*, fase ini diuji melalui pengujian beta. Beta test dilakukan dengan mengajukan pertanyaan tertutup kepada 40 responden menggunakan skala *Likert*, apakah informasi sudah tersedia, dan sebaliknya, tentang animasi "Keluarga Aman", dengan membagikan survei kepada publik. Berikut adalah aspek- aspek yang diuji kepada responden diperlihatkan pada tabel 5.

Tabel 4. Hasil *Alpha testing*

No	Pengujian	Hasil
1	Judul pada bagian <i>opening</i> "Keluarga Aman"	Sesuai
2	Tampilan layar TV berisi berita tentang covid-19	Sesuai
3	Aman sedang duduk sendiri di ruang keluarga dan merasa panik setelah menonton berita tentang lonjakan kasus covid-19 beredar di media TV.	Sesuai
4	Ibu datang dan bertanya kepada Aman kenapa ia panik.	Sesuai
5	Ibu menjelaskan tentang pentingnya patuh protokol kesehatan sebagai upaya mandiri untuk menekan penularan Covid-19.	Sesuai
6	Aman sudah memahami akan pentingnya patuh protokol kesehatan dan sudah tidak panik lagi.	Sesuai
7	<i>Closing</i>	-

Data yang diperlihatkan pada tabel 5 merupakan hasil kuisioner dan dihitung menggunakan persamaan (2).

$$Y = \text{Skor tertinggi likert} \times \text{jumlah responden} \quad (2)$$

Sehingga diperoleh nilai total 200. Setelah itu dilakukan penghitungan jumlah skor dan total skor dengan rumus:

$$\text{Jumlah Skor} = T \times Pn \quad (3)$$

Keterangan:

T = Total responden yang mengisi

Pn = Pilihan angka skala likert Jumlah Skor

Setelah menghitung total skor maka selanjutnya menghitung rumus index, dengan rumus pada persamaan (4).

$$\text{Rumus Indeks \%} = \text{Total Skor} / Y \times 100 \quad (4)$$

Adapun hasil perhitungan rumus kelima index tersebut dapat dilihat pada Tabel 6. Hasil pengujian beta yang diperlihatkan pada tabel 6 diperoleh rata-rata indeks sebesar 93,4%. Artinya, 40 responden menganggap video animasi "Keluarga Aman" sebagai media sosialisasi yang cocok untuk mencegah penularan COVID-19.

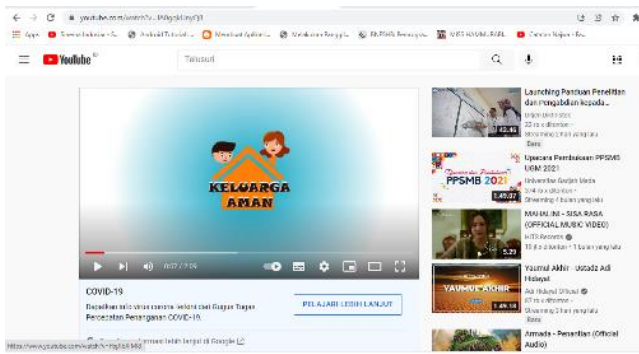
Pada tahapan proses distribusi Media, pada tahapan inimedia sosialisasi selayaknya dapat dinikmati oleh khalayak umum supaya pesan dalam media tersampaikan sesuai dengan tujuannya. Animasi pendek berjudul "Keluarga Aman" telah didistribusikan pada *platform Youtube*, diperlihatkan pada Gambar 6.

Tabel 5. Hasil Penilaian Aspek Pengujian

No	Aspek Pengujian	Penilaian				
		SS	S	CS	KS	TS
1	Pemilihan warna cerah dan semangat.	20	15	5	0	0
2	Kontras warnanya sangat cocok.	30	10	0	0	0
3	Desain karakter si Aman sangat cocok dengan karakternya yang bandel tapi penakut.	35	5	0	0	0
4	Desain karakter Ibu sangat menggambarkan karakter seorang wanita yang keibuan.	30	10	0	0	0
5	Desain karakter dan aset pendukung sangat sesuai dengan konsep dan tema.	20	20	0	0	0
6	Pembuatan animasi menerapkan 7 prinsip animasi yang baik.	33	7	0	0	0
7	Hasil animasinya sangat baik.	25	15	0	0	0
8	Penerapan teknik <i>motion graphic</i> sudah sesuai dengan konsep dan prinsip animasi.	35	5	0	0	0
9	Audio sudah sesuai dengan karakter dan mimik wajah.	30	10	0	0	0
10	Intonasi dan pengucapan sangat baik.	20	15	5	0	0

Tabel 6. Hasil Pengujian Beta

Aspek	Indeks	Kategori
1	87.5%	Sangat setuju
2	95%	Sangat setuju
3	97.5%	Sangat setuju
4	95%	Sangat setuju
5	90%	Sangat setuju
6	96.5%	Sangat setuju
7	92.5%	Sangat setuju
8	97.5%	Sangat setuju
9	95%	Sangat setuju
10	87.5%	Sangat setuju
Rata-rata	93.4%	Sangat setuju



Gambar 6. Tampilan pada platform youtube

4. Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian, rumusan masalah, dan tujuan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan video animasi berjudul “Keluarga Aman” yang telah dilakukan 2 macam uji coba yaitu *Alpha testing* menggunakan metode *Blackbox*, dan *Beta testing* berupa uji kelayakan menggunakan penyebaran kuisioner/pertanyaan tertutup terhadap 40 responden. Hasil *alpha test* menunjukkan bahwa secara fungsional dan tampilan visual, animasi “Keluarga Aman” telah sesuai dengan rancangan dan *storyboard*. Disamping itu, dari hasil *beta test* menunjukkan bahwa diperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 93.4%, artinya video animasi yang telah dibuat dinyatakan layak digunakan sebagai media sosialisasi di masyarakat.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terimakasih kepada LPPM Universitas Amikom Purwokerto yang telah memberikan bantuan finansial dalam proses penelitian.

Daftar Pustaka

- [1] L. Farokhah, Y. Ubaidillah, and R. A. Yulianti, “Penyuluhan Disiplin Protokol Kesehatan Covid-19 Di Kelurahan Gandul Kecamatan Cinere Kota Depok,” *Semin. Nas. Pengabd. Masy. LPPM UMJ*, pp. 1–8, 2020.
- [2] S. N. Tarmizi, “Virus Corona Varian Baru B.117, B.1351, B.1617 Sudah Ada di Indonesia,” *Biro Komunikasi dan Pelayanan Masyarakat, Kementerian Kesehatan RI*, 2021. <https://www.kemkes.go.id/article/view/21050500003/virus-corona-varian-baru-b-117-b-1351-b-1617-sudah-ada-di-indonesia.html> (accessed Aug. 07, 2021).
- [3] “DATA PANTAUAN COVID-19 KABUPATEN BANYUMAS,” *Dinas Kesehatan Kabupaten Banyumas*, 2021. <http://covid19.banyumaskab.go.id/>
- [4] Y. Yuliana, “Corona virus diseases (Covid-19): Sebuah tinjauan literatur,” *Wellness Heal. Mag.*, vol. 2, no. 1, pp. 187–192, 2020, doi: 10.30604/well.95212020.
- [5] R. A. Utami, R. E. Mose, and M. Martini, “Pengetahuan, Sikap dan Keterampilan Masyarakat dalam Pencegahan COVID-19 di DKI Jakarta,” *J. Kesehat. Holist.*, vol. 4, no. 2, pp. 68–77, 2020, doi: 10.33377/jkh.v4i2.85.
- [6] D. P. Utama *et al.*, “Sosialisasi Antisipasi Penyebaran Covid-19 melalui Buku Panduan dan Vidio Animasi Sebagai Penunjang Stabilitas Perekonomian Masyarakat di Kota Batam,” *J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 2, pp. 86–98, 2020, doi: 10.30871/abdimas.v2i2.2218.
- [7] D. Krisbiantoro, S. W. Handani, and I. J. Falah, “Video Animasi Motion Graphic Dan Tipografi Kinetik Sebagai Media Sosialisasi Pencegahan Virus Corona,” vol. 04, no. 02, pp. 125–133, 2021.
- [8] E. I. Shidqi and A. D. Astuti, “Penerapan Teknik Motion Graphic Pada Program Feature Televisi ‘Inspirasiq,’” vol. 4, pp. 1–13, 2018.
- [9] G. S. Nurohim, “Perancangan Menu Digital Video sebagai Alternatif Pengganti Digital Signage dengan Teknik Motion Grafis,” *J. Speed – Sentra Penelit. Eng. dan Edukasi*, vol. 11, no. 2, pp. 1–7, 2019.
- [10] R. P. Prabawangi, M. N. Fatanti, and K. S. Ananda, “‘Gara-Gara Pagebluk’ Film Pendek Dialek Jawa Timur-an Sebagai Media Sosialisasi Protokol Kesehatan Pencegahan Penularan Covid-19,” vol. 5, no. 4, pp. 467–480, 2021.
- [11] R. R. Al Hakim, “Pencegahan penularan covid-19 berbasis aplikasi android sebagai implementasi kegiatan kkn tematik covid-19 di soka negara purwokerto banyumas,” *Community Engagem. Emerg. J.*, vol. 2, no. 1, pp. 7–13, 2019.
- [12] R. Kadiasti and M. Mukaromah, “Perancangan Animasi Tentang Sosialisasi Kembali Bersekolah Bagi Anak Di Pasca Pandemi Menggunakan Teknik Motion Graphic,” vol. 07, no. 02, pp. 352–362, 2021.
- [13] I. G. A. S. Anggara, H. Santosa, and A. A. G. B. Udayana, “Proses Pembuatan Film Animasi 2D ‘Pedanda Baka,’” *J. Segara Widya ISI Denpasar*, vol. 8, no. 1, pp. 10–19, 2020.
- [14] M. Suyanto, *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, II. Yogyakarta: Andi Offset, 2005.
- [15] Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif, dan R&D*. Jakarta: Alfabet, 2004.
- [16] S. Arikunto, *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- [17] S. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- [18] E. Indra, L. Laelasari, and S. Alwi, *Sinematografi: Panduan Usaha Mandiri*. Yrama Widya, 2011.
- [19] M. Suyanto and A. Yuniawan, *Merancang Film Kartun Kelas Dunia*. Yogyakarta: C.V. Andi Offset, 2006. [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/Merancang_Film_Kartun_Kelas_Dunia/Rr_2_IAlb5wC?hl=id&gbpv=1&dq=storyboard+animasi+2d&printsec=frontcover