

MAKALAH KOMPREHENSIF
PERANCANGAN VIDEO EDUKASI BERBASIS *MOTION GRAPHIC*
TENTANG IMUNISASI DAN VAKSINASI PADA ANAK



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

CAHYO DWI PUTRA

1512617023

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER


FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA




2024

HALAMAN PENGESAHAN
PERANCANGAN VIDEO EDUKASI BERBASIS *MOTION GRAPHIC*
TENTANG IMUNISASI DAN VAKSINASI PADA ANAK

Cahyo Dwi Putra, NIM 1512617023

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
Dosen Pembimbing Irma Permata Sari, M.Eng. NIP. 198905262019032022		22 Juni 2024

PENGESAHAN PANITIAN UJIAN KOMPREHENSIF

NAMA DOSEN	TANDA TANGAN	TANGGAL
Ketua Penguji Dr. Widodo, S.Kom, M.Kom		05-07-2024
Z.E. Ferdi Fauzan Putra, S.Pd, M.Pd.T Penguji I		06 Juli 2024
Diat Nurhidayat, S.Pd, M.TI Penguji II		08-06-2024

HALAMAN PERNYATAAN

1. Karya tulis komprehensif saya ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan dan perancangan saya sendiri dengan arahan dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 29 Juni 2024

Yang membuat pernyataan



Cahyo Dwi Putra

No. Reg. 1512617023



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Cahyo Dwi Putra
NIM : 1512617023
Fakultas/Prodi : Teknik / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Alamat email : cahyodwiputra99@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain: (Komprehensif)

yang berjudul :

Perancangan Video Edukasi Berbasis *Motion Graphic* Tentang Imunisasi dan
Vaksinasi Pada anak

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 23 Juli 2024

Penulis

(Cahyo Dwi Putra)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan komprehesif ini. Penyusunan komprehesif yang berjudul “Perancangan Video Edukasi Berbasis *Motion Graphic* Tentang Imunisasi dan Vaksinasi Pada Anak” yang merupakan salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta. Penulis menyadari bahwa keberhasilan penyusunan komprehesif ini tidak terlepas dari dukungan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Muchammad Ficky Duskarnaen, S.T., M.Sc. selaku koordinator Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
2. Ibu Irma Permata Sari, S.Pd, M.Eng . selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan – masukan dalam penyusunan sehingga penulis dapat menyelesaikan komprehesif dengan baik;
3. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer yang telah memberikan banyak ilmu yang tidak terbatas selama kuliah di Universitas Negeri Jakarta;
4. Kedua orang tua, yaitu Alm. Rianto Santoso Pribadi dan Syabariah, serta keluarga besar yang telah memberikan semangat, dukungan dan doa restu kepada penulis selama penyusunan komprehesif;
5. Zhafira Khansa sebagai pasangan yang selalu memberi dukungan dalam proses penyusunan komprehensif;
6. Sahabat – sahabatku terbaikku, yang selalu memberikan semangat dan doa dalam penyusunan komprehesif;
7. Teman – teman PTIK Angkatan 2017 yang kurang lebih 7 tahun telah bersama-sama menempuh perkuliahan;
8. Teman – teman rekan kerja di PT. Etana Biotechnologies Indonesia yang telah memotivasi dalam penyusunan komprehensif;
9. Seluruh pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa komprehesif ini jauh dari kesempurnaan, keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki dalam penyusunan komprehesif ini. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk hasil yang lebih baik di kemudian hari. Akhir kata penulis berharap agar makalah dan penyusunan komprehesif ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan bagi penulis khususnya.

Jakarta, 24 Juni 2024



Penulis,
Cahyo Dwi Putra



ABSTRAK

CAHYO DWI PUTRA, *Perancangan Video Edukasi Berbasis Motion Graphic Tentang Vaksin dan Imunisasi*. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta. Dosen Irma Permata Sari, M.Eng.

Edukasi mengenai Vaksin dapat membantu masyarakat dalam memahami risiko penyakit yang ada serta dapat mengetahui langkah preventif dalam menangani penyakit melalui penggunaan vaksin. Melalui edukasi vaksin Masyarakat umum juga dapat mengetahui perbedaan vaksin dan imunisasi serta manfaat vaksinasi untuk anak. Berdasarkan observasi di Instagram @etanabiotech.id, konten kesehatan dalam bentuk video mendapat interaksi yang lebih tinggi dibandingkan dengan konten berupa carousel foto atau *infographic*. Salah satu konten video yang dapat disajikan berupa *motion graphic*. Dalam *motion graphic*, unsur-unsur desain yang terkandung di dalamnya, seperti bentuk, tampilan, ukuran, arah, dan tekstur, secara sadar digerakkan sehingga tampak hidup. MDLC atau *Multimedia Development Life Cycle* adalah model pengembangan yang dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan sebuah produk multimedia. Menurut Sutopo (Sutopo, 2003:97) menyatakan bahwa tahapan dalam metodologi pengembangan multimedia terdiri dari enam tahapan yaitu, pengonsepan (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan materi (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*), dan pendistribusian (*distribution*). Berdasarkan perancangan yang dilakukan, tercipta produk berupa tiga video motion graphic berdurasi 1-2 menit berformat .mp4. Video edukasi vaksin berbasis motion graphic dapat membantu PT. Etana dalam menjalankan misinya menyetatkan Indonesia melalui edukasi di media sosial. Dalam proses perancangan dan penyusunan video motion graphic, adanya konsep dan storyboard yang rinci memungkinkan untuk merencanakan alur visual dan naratif secara sistematis.

Kata Kunci: *Vaksin, Imunisasi, Motion Graphic, MDLC*

ABSTRACT

CAHYO DWI PUTRA, *Designing a Motion Graphic Based Educational Video About Vaccines and Immunization*. Informatics and Computer Engineering Education Study Program, Faculty of Engineering, Jakarta State University. Lecturer Irma Permata Sari, M.Eng.

Education about vaccines can help the public understand the risks of existing diseases and be able to find out preventive steps in dealing with disease through the use of vaccines. Through vaccine education, the general public can also know the differences between vaccines and immunizations and the benefits of vaccinations for children. Based on observations on Instagram @etanabiotech.id, health content in the form of videos receives higher interactions compared to content in the form of photo carousels or infographics. One of the video contents that can be presented is in the form of motion graphics. In motion graphics, the design elements contained in it, such as shape, appearance, size, direction and texture, are consciously moved so that they appear alive. MDLC or Multimedia Development Life Cycle is a development model that can be used as a reference in developing a multimedia product. According to Sutopo (Sutopo, 2003:97) states that the stages in the multimedia development methodology consist of six stages, namely, conceptualization, designing, material collecting, assembly, testing, and distribution. Based on the research conducted, a product was created in the form of three 1–2-minute motion graphic videos in .mp4 format. Motion graphic-based vaccine education videos can help PT. Etana in carrying out its mission to make Indonesia healthy through education on sosial media. In the process of designing and compiling motion graphic videos, the presence of detailed concepts and storyboards makes it possible to plan the visual and narrative flow systematically.

Keywords: *Vaccine, Immunization, Motion Graphic, MDLC*

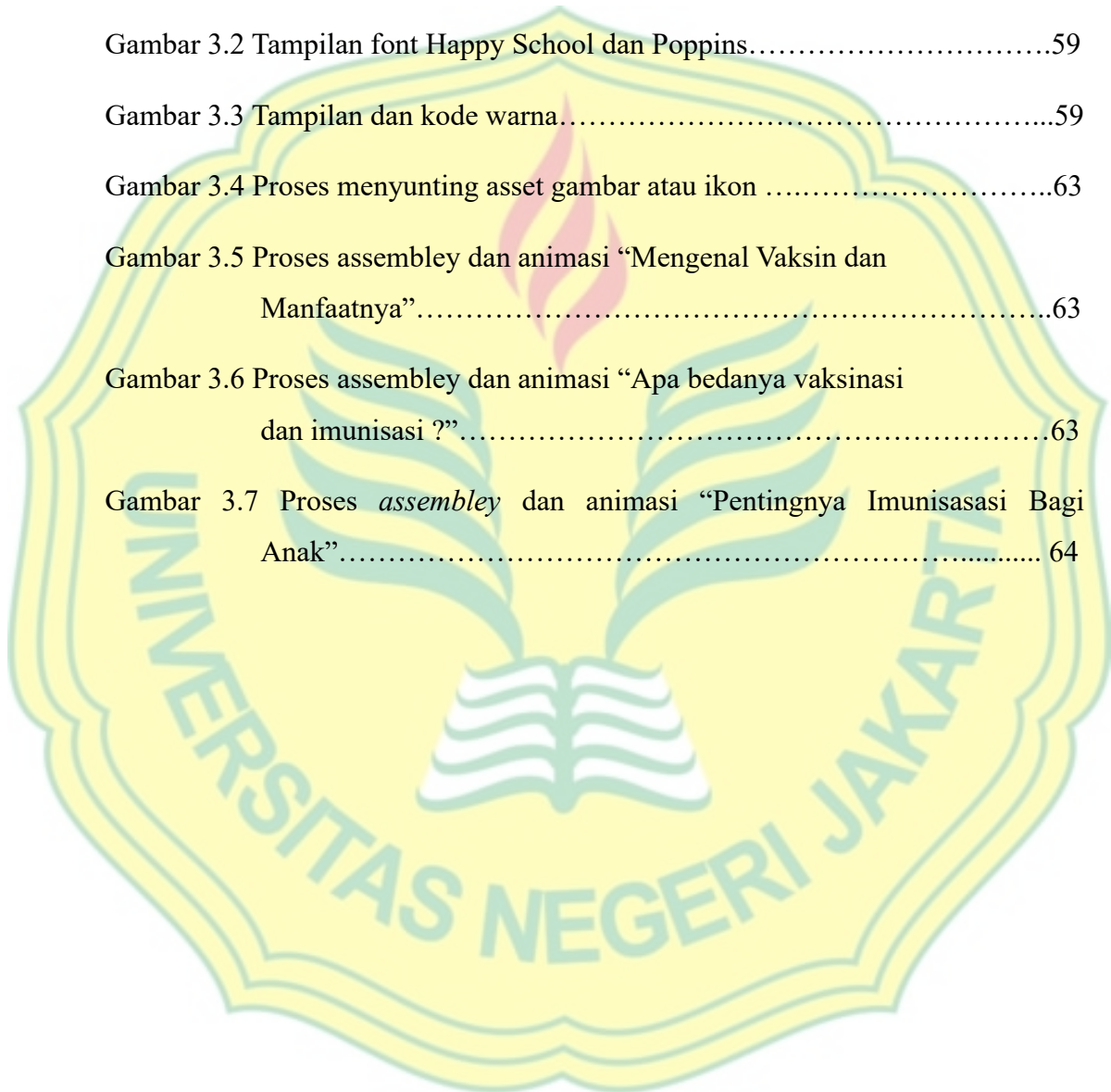
DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN.....	11
1.1 Latar Belakang.....	11
1.2 Identifikasi Masalah	13
1.3 Batasan Masalah	14
1.4 Rumusan Masalah	14
1.5 Tujuan Makalah	14
1.6 Manfaat Makalah	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	16
2.1 Konsep Pengembangan Produk.....	16
2.1.1 Pengembangan MDLC	16
2.2 Kerangka Teoritik	19
2.2.1 Multimedia	19
2.2.2 Video	20
2.2.3 Video Edukasi	20
2.2.4 Animasi	21
2.2.5 Motion Graphic.....	21
2.2.6 Vaksin	22
2.2.7 Imunisasi.....	23
2.3 Teknik Analisa Data	24
2.3.1 Teknik Kuesioner.....	24
2.3.2 Skala Likert.....	28
2.4 Penelitian Relevan.....	29
2.5 Kerangka Berpikir.....	32

BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	34
3.1 Tempat, Waktu, dan Subjek Perancangan	34
3.2 Alat Perancangan	34
3.3 Teknik Pengumpulan Data	35
3.4 Teknik Analisis Data	35
3.4.1 Teknik Analisa Data Hasil Kuisisioner Ahli Media	35
3.5 Metode Pengembangan	37
3.5.1 Konsep	38
3.5.2 Desain	40
3.5.3 Naskah	40
3.5.5 Konsep Visual	58
3.5.6 Pengumpulan Materi	59
3.5.7 Penyusunan	62
3.5.8 Testing	64
3.5.9 Distribusi	65
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	67
4.1 Kesimpulan	67
4.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan MDLC.....	18
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir.....	33
Gambar 3.1 Diagram Alir MDLC.....	38
Gambar 3.2 Tampilan font Happy School dan Poppins.....	59
Gambar 3.3 Tampilan dan kode warna.....	59
Gambar 3.4 Proses menyunting asset gambar atau ikon	63
Gambar 3.5 Proses assembly dan animasi “Menenal Vaksin dan Manfaatnya”.....	63
Gambar 3.6 Proses assembly dan animasi “Apa bedanya vaksinasi dan imunisasi ?”.....	63
Gambar 3.7 Proses <i>assembly</i> dan animasi “Pentingnya Imunisasasi Bagi Anak”.....	64



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Empat Aspek Penilaian	25
Tabel 2.2 Tabel Skor <i>Likert</i>	28
Tabel 2.3 Penelitian Relevan.....	30
Tabel 3.1 Spesifikasi <i>Hardware</i>	34
Tabel 3.2 Spesifikasi <i>Software</i>	34
Tabel 3.3 Kuesioner Ahli Media.....	36
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Kuesioner Ahli Media.....	36
Tabel 3.5 Kategori Kelayakan.....	37
Tabel 3.6 Konsep Pengembangan.....	39
Tabel 3.7 <i>Storyboard</i> Video “Mengenal Vaksin dan Manfaatnya”.....	43
Tabel 3.8 <i>Storyboard</i> Video “Apa bedanya vaksin dan imunisasi ?”.....	47
Tabel 3.9 <i>Storyboard</i> Video “Pentingnya Imunisasi untuk Anak”.....	54
Tabel 3.10 Hasil Pengumpulan materi.....	60
Tabel 3.11 Hasil Kuesioner Ahli Media.....	65