ABDIFORMATIKA
Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika

Vol. 2, No. 2 - November 2022, Hal. 60-71
DOI: 10.25008/abdiformatika.v2i2.166

Animasi 2 Dimensi Frame by Frame untuk Edukasi Protokol Kesehatan Covid-19 kepada Masyarakat

Marisa Handayani[1], Abdullah*[2], Dwi Yuli Prasetyo[3]
[1,2,3]Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Islam Indragiri
*e-mail: abdialam@gmail.com

Received:	Revised:	Accepted:	Available online:
14.09.2022	18.10.2022	29.10.2022	04.11.2022

Abstract: *The development of the Covid-19 virus has decreased but is followed by the implementation of health protocols that are decreasing. Therefore, the more information is conveyed about the Covid-19 health protocol, the better. This research will create a 2-dimensional animation of advertising to implement the Covid-19 health protocol using the frame by frame technique, to inform and remind that Covid-19 still exists and the need to remain vigilant and to provide education to the public about the importance of implementing the Covid-19 health protocol (3M). This reseach uses a reseach framework consisting of 3 stages, namely pre-production, production and post-production. Pre-production includes: data collection, data analysis, story concepts, scripts and storyboards. Production: layout, animating dubbing, sound effect, and music, dan compositing. Post-productin: editing, rendering and publishing. The research produced a 2-dimesional animation that describes the implementation, of the Covid-19 health protocol which can be useful as information, reminders and education for the community.*
Keywords*: Covid-19, 2D animation, Frame by frame*

Abstrak: Perkembangan virus Covid-19 mengalami pengurangan namun diikuti dengan penerapan protokol kesehatan yang semakin menurun. Karena itu semakin banyaknya penyampaian informasi tentang protokol kesehatan Covid-19 maka akan semakin baik. Kegiatan ini akan membuat sebuah animasi 2 dimensi iklan untuk menerapkan protokol kesehatan Covid-19 menggunakan teknik *frame by frame*, untuk menginformasikan dan mengingatkan bahwa Covid-19 masih ada dan perlunya tetap waspada serta untuk memberikan edukasi kepada masyarakat tentang pentingnya penerapan protokol kesehatan Covid-19 (3M). Kegiatan ini terdiri dari 3 tahapan yaitu Pra produksi, produksi dan pasca produksi. Pra produksi antara lain: pengumpulan data, analisa data, konsep cerita, *script*,dan *storyboard*. Produksi: *layout, animating, dubbing, sound effect* dan *music*, *compositing*. Pasca produksi: *editing, rendering,* dan *publishing*. Kegiatan ini menghasilkan sebuah animasi 2 dimensi yang menggambarkan tentang penerapan protokol kesehatan Covid-19 yang dapat bermanfaat sebagai informasi, pengingat dan edukasi bagi masyarakat.
Kata kunci: Covid-19, Animasi 2 Dimensi, *Frame by frame*

1. PENDAHULUAN

Penyediaan informasi dan komunikasi seperti yang berkembang saat ini adalah melalui media yang erat kaitannya dengan teknologi, menggunakan internet dan teknologi digital atau komputer. Hal ini terjadi karena pemanfaatan teknologi untuk kepentingan masyarakat sudah menjadi praktik yang perlu dan sering dipraktikkan. Menurut AECT (*Asociation of Education and Communication Technology*) yang dikutip oleh Basyaruddin (Tafonao 2018), semua bentuk yang digunakan dalam proses penyampaian informasi disebut media. Periklanan terkait erat dengan teknologi, menjadikannya media yang ideal untuk mengkomunikasikan informasi. Segala bentuk pesan yang berfungsi sebagai media untuk mempromosikan atau menawarkan informasi, barang atau jasa, outlet bisnis, dan lain-lain disebut periklanan (Hanafri et al. 2018).

Informasi yang diberikan terkait dengan pelaksanaan protokol kesehatan Covid-19. Kasus *pneumonia* ini pertama kali dilaporkan di Wuhan, Provinsi Hubei pada Desember 2019 (Susilo et al. 2020). Menurut *World Health Organization* (WHO) awalnya, nama sementara penyakit ini yaitu dinamakan 2019 *novel coronavirus* (2019-nCoV), setelah itu WHO memberitahukan kembali pada 11 februari 2020 nama baru yaitu *Coronavirus Disease* (Covid-19) oleh virus *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus-2* (SARS-CoV-2). Menurut data satuan petugas penanganan Covid-19 di Indonesia (Satuan Tugas Penanganan Covid-19 2021) update perkembangan kasus harian Covid-19, pada 29 agustus 2021 jumlah kasus aktif 217,590 (5.34%), jumlah kasus positif 4,073,831 (+7,427), jumlah kasus sembuh 3,724,318 (91.42%) dan jumlah kasus meninggal 131,923 (3.24%). Menurut WHO dalam buku (Susilo et al. 2020) virus ini telah menyebar secara luas di China dan lebih dari 190 negara dan teritori lainnya, virus ini dapat ditularkan dari manusia ke manusia. Sehingga tingkat penyebaran virus ini sangat tinggi dan cepat dan membutuhkan penanganan dengan baik dan benar. Berdasarkan sumber Satuan Tugas Penangan Covid-19 (Satuan Tugas Penanganan Covid-19 2020)

Vol. 2, No. 2 - November 2022, Hal. 60-71
DOI: 10.25008/abdiformatika.v2i2.166

terdapat ungkapan "Kenali dirimu, kenali musuhmu, kenali medan perangmu, seribu kali kau berperang, seribu kali kau menang".

Berdasarkan sumber buku elektronik dari satuan tugas penanganan Covid-19 (Satuan Tugas Penanganan Covid-19 2020) menang melawan Covid-19, mari kita lakukan 3M:

a) Memakai masker: dengan memakai masker kita telah melindungi diri sendiri, masker mencegah masuknya droplet yang keluar saat kita batuk/bersin/berbicara sehingga kita tidak tertular dan melindungi orang lain, masker menahan droplet yang keluar saat kita batuk/bersin/berbicara sehingga tidak menularkan virus kepada orang lain.
b) Menjaga jarak dan menghindari kerumunan: droplet yang keluar saat kita batuk, jika tanpa masker bisa meluncur sampai 2 meter. Saat berbicara tanpa masker, aerosol (uap air) bisa meluncur sejauh 2 meter, saat bersin tanpa masker, droplet bisa meluncur sejauh 6 meter. Dengan menjaga jarak, kita bisa mengurangi risiko tertular dan menulari.
c) Mencuci tangan pakai sabun: virus mati dengan sabun dan air mengalir. Lakukan 6 langkah cuci tangan dengan benar, yaitu cuci tangan pakai sabun dan air mengalir selama minimal 20 detik, atau cuci tangan dengan *hand sanitizer* dengan kandungan alkohol minimal 60%.

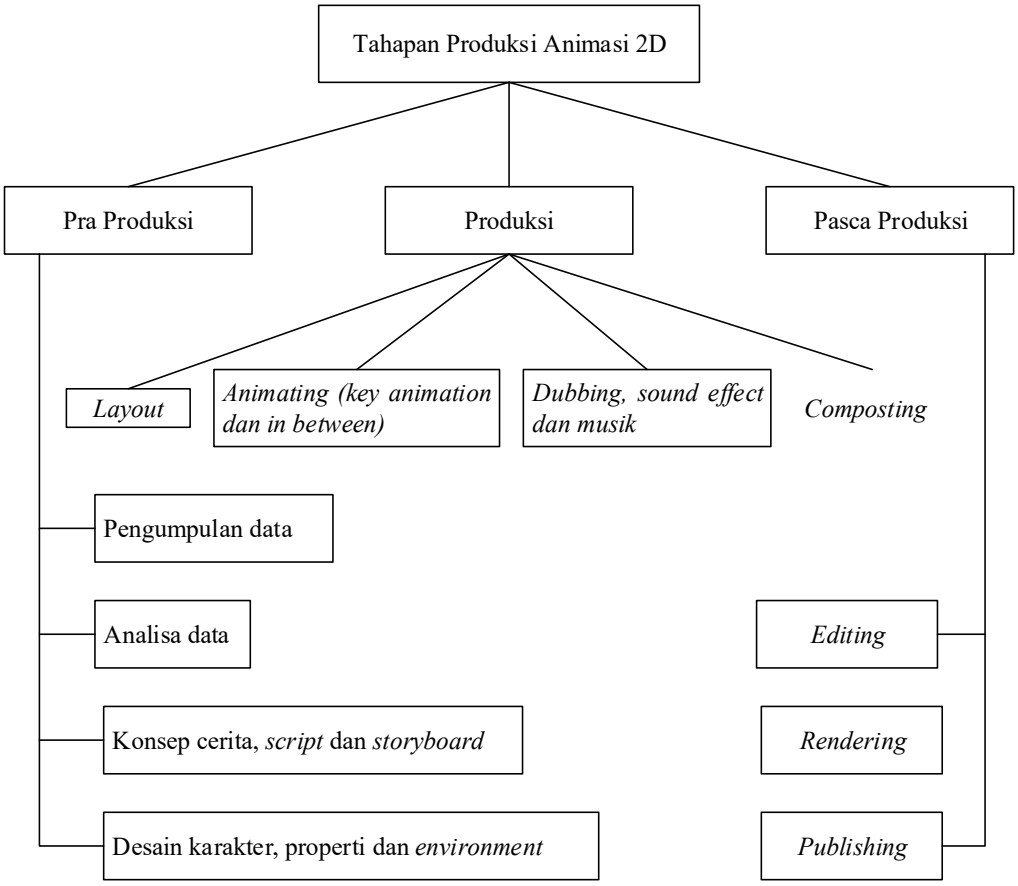
Oleh karena itu, pemberitahuan dan informasi tentang pentingnya penerapan protokol kesehatan Covid-19 telah dilakukan baik melalui media massa maupun komunikasi langsung oleh pihak berwenang. Namun, semakin banyak informasi yang dibagikan tentang protokol kesehatan Covid-19, semakin baik hasilnya, walaupun Covid-19 saat ini sedang menurun (Kementerian Kesehatan RI 2022), tetapi penerapan protokol kesehatan Covid-19 oleh masyarakat sebaiknya tetap dilakukan untuk kewaspadaan (Ayu, Lestari, and Setiawan 2019). Dengan penyampaian iklan layanan masyarakat dilakukan melalui media digital berupa film animasi 2d, agar informasi yang dihasilkan lebih efektif. Menurut Sekti dan Fayasari (Krisbiantoro, Handani, and Falah 2021) Animasi memberikan suara dan gambaran sebagai daya tarik yang indah dan informasi yang diberikan akan bisa lebih mudah dimengerti oleh penonton. Animasi bisa mempengaruhi jalan pikiran *audience*, jika jalan pikiran *audience* tidak terpengaruhi oleh informasi yang diberikan maka animasi tersebut bisa dinyatakan tidak berhasil (Krisbiantoro et al. 2021). Maka dari itu pengabdian terhadap masyarakat akan dibuat animasi 2 dimensi iklan untuk menerapkan protokol kesehatan Covid-19 menggunakan teknik *frame by frame* (Firmansyah and Kurniawan 2013)(Putu et al. 2022)

Tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah untuk menginformasikan kepada masyarakat tentang perlunya tetap waspada dan mengedukasi masyarakat tentang fakta bahwa Covid-19 masih ada dan pentingnya penerapan protokol kesehatan Covid-19.

2. METODE

Terkait permasalahan tentang masih adanya Covid-19 saat ini walaupun sudah berkurang dan diikuti dengan menurunnya penerapan masyarakat terhadap protokol kesehatan Covid-19. Maka program pengabdian kepada masyarakat ini berisi tentang animasi iklan 2D untuk penerapan protokol kesehatan Covid-19 dengan teknik *frame by frame* (Firmansyah and Kurniawan 2013)(Putu et al. 2022). Pengabdi mengumpulkan data di internet berupa informasi dari *website* resmi gugus tugas Covid-19, dan juga melakukan studi untuk mendokumentasikannya. Pada tahap pengujian animasi digunakan kuesioner, dengan menunjukan secara langsung kepada masyarakat hasil animasi yang dapat memperlihatkan bagaimana penerapan protokol kesehatan Covid-19. Alat dan bahan yang digunakan adalah tablet, laptop, pensil dan kertas. Perangkat lunak yang digunakan adalah Celtx (Darmoyo 2020) untuk *scripting*, Clip Studio Paint Ex (Salahuddin, Wijaya, and Sriwahyuni 2018) untuk *storyboard* dan animasi, serta Adobe Premiere Pro CS6 (Antony and Wibowo 2020) untuk *compositing, editing*, dan *rendering*. Pengabdian terhadap masyarakat dengan pembuatan animasi ini terdiri dari tiga fase yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

Vol. 2, No. 2 - November 2022, Hal. 60-71
DOI: 10.25008/abdiformatika.v2i2.166



Gambar 1. Tahapan produksi animasi

Model tahap produksi animasi pada Gambar 1 adalah dari (Thifala, Wardhana, and Sutrisno 2021). Model desain animasi 2D terkait periklanan untuk penerapan protokol kesehatan COVID-19 dibagi menjadi tiga fase: pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Pada tahap pra produksi, semua keperluan disiapkan dan dicocokkan, mulai dari pengumpulan data, analisis data, konsep cerita, *script, storyboard*, karakter, objek, dan desain lingkungan. Tahap produksi dimulai dengan tata letak, animasi (asli dan antara), pasca-rekaman, efek suara, musik, dan sintesis. Tahap terakhir adalah pasca produksi. Fase ini dimulai dengan *editing, rendering* dan *publishing*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian pembahasan ini akan disajikan hasil kegiatan dimulai dari kegiatan pra produksi, produksi dan pasca produksi yang telah dilakukan, serta pengujian hasil animasi. Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat berupa menunjukkan langsung hasil animasi tentang penerapan protokol kesehatan Covid-19 kepada masyarakat dan dilakukan pengujian hasil animasi melalui kuesioner yang telah dibuat.

3.1 Pra Produksi

Pra produksi merupakan tahap awal dalam pembuatan film animasi. Pada tahap ini terbagi menjadi kegiatan (1) pengumpulan data dan analisis data, (2) pembuatan konsep, *script* dan *storyboard*, dan (3) desain karakter, *property* dan *environment*. Penjelasan untuk masing-masing kegiatan adalah sebagai berikut.

a. Pengumpulan data dan analisis data

Telah diperoleh data pada tahap ini dan dilakukan analisa.

Vol. 2, No. 2 - November 2022, Hal. 60-71
DOI: 10.25008/abdiformatika.v2i2.166

1) Pengaruh animasi sebagai media sosialisasi dan edukasi

Dapat dianalisakan bahwa animasi memiliki pengaruh sebagai media sosialisasi dan edukasi untuk menyampaikan informasi tentang penerapan protokol kesehatan Covid-19 karena animasi memberikan audio dan visual yang dapat dipahami penonton dengan mudah.

2) *Corona Virus Disease* (Covid-19)

Corona Virus Disease (Covid-19) menyebar dan menular dengan sangat cepat maka dari itu penanganan harus cepat dilakukan, untuk itu penyampaian informasi terhadap masyarakat perlu dilakukan yaitu dengan memanfaatkan media sebuah animasi akan lebih mudah dan efektif untuk dilakukan.

3) Protokol kesehatan Covid-19 sebagai upaya pencegahan penularan

Ada 3 tahapan yang perlu dilakukan masyarakat agar dapat mengurangi penularan dan tertular terhadap virus Covid-19, yaitu dengan menerapkan protokol kesehatan Covid-19 yaitu (3M) memakai masker, menjaga jarak dan menghindari kerumunan serta mencuci tangan pakai sabun.

Berdasarkan penjelasan di atas kita dapat mencegah dan mengurangi penularan virus Covid-19 ini dengan menerapkan protokol kesehatan yang benar dan tepat sesuai dengan anjuran Satuan tugas penangan Covid-19 yaitu dengan melakukan 3M yaitu memakai masker, menjaga jarak dan mencuci tangan sehingga kita dapat meminimalkan penyebaran virus tersebut.

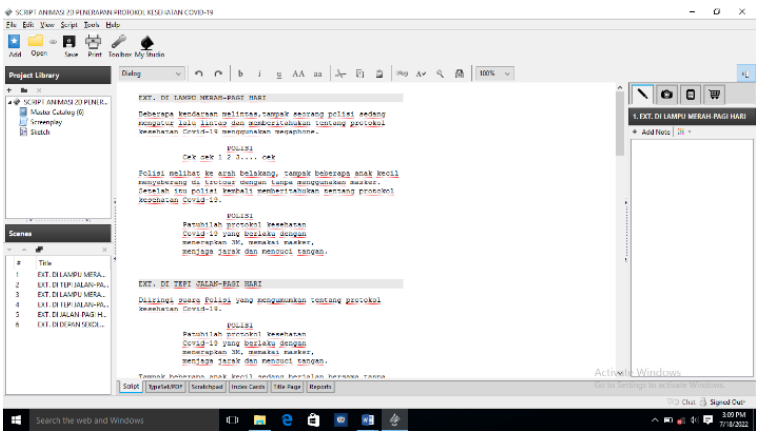
b. Pembuatan konsep, script dan storyboard

1) Konsep

Konsep cerita mengenai animasi 2 dimensi iklan untuk menerapkan protokol kesehatan Covid-19 menggunakan teknik *frame by frame* memiliki 7 aktor yaitu terdapat 1 karakter polisi, 1 karakter bu Guru dan 5 orang anak kecil. Ide cerita tentang penerapan protokol kesehatan Covid-19, premis: Polisi memberitahukan tentang protokol kesehatan Covid-19 yang baik dan benar. Bertujuan untuk menginformasikan dan mengingatkan tentang Covid-19 yang masih ada serta mensosialisasikan dan mengedukasi mengenai protokol kesehatan Covid-19 dengan baik dan benar.

2) Script

Script cerita dibuat menggunakan aplikasi Celtx kemudian di-*screenshot* untuk mengambil hasilnya.



Gambar 2. *Script* cerita animasi

Pada Gambar 2 menampilkan hasil *screenshot script* cerita dari aplikasi celtx, tampak pada gambar di atas menunjukan *script* cerita bagian *scene* 1 dan sebagian dari *scene* 2.

3) Storyboad

Untuk visualisasi pada *storyboard* ini dilakukan menggunakan aplikasi *clipstudio paint ex*.

Product: Iklan Layanan Masyarakat
Judul : PENERAPAN PROTOKOL KESEHATAN COVID-19 (3M)
Durasi :01:15 menit

Vol. 2, No. 2 - November 2022, Hal. 60-71
DOI: 10.25008/abdiformatika.v2i2.166

Tabel 1. *Storyboard*

	Scene 1 Durasi: 2” Deskripsi adegan: Beberapa kendaraan melintas tampak seorang polisi sedang mengatur lalu lintas dan memberitahukan tentang protokol kesehatan Covid-19 menggunakan *megaphone*. Sudut Pandang: Full shot Sound: Sfx: Suara kendaraan, Dialog: Polisi “cek cek 123… cek”
	Scene 2 Durasi: 6” Deskripsi adegan: Tampak beberapa anak kecil sedang berjalan bersama tanpa menggunakan masker. Sudut Pandang: Full shot Sound: Sfx: langkah kaki. Dialog: Masih berlanjut suara Polisi “Patuhilah protokol kesehatan Covid-19 yang berlaku dengan menerapkan 3M, memakai masker, menjaga jarak dan mencuci tangan”. Sudut Pandang: *Medium shot*

Pada Tabel 1 tersebut merupakan *storyboard* atau gambaran dari animasi yang akan dibuat, pada *storyboard* tersebut terdapat sketsa animasi yang terbagi dalam beberapa *scene* yang ada dalam animasi yang akan dibuat, yaitu terbagi menjadi 6 *scene*. Setiap *scene* dalam *storyboard* akan memuat durasi sehingga dapat diketahui berapa panjangnya durasi animasi yang akan dibuat. Adapun terdapat juga deskripsi adegan dari setiap *scene* sehingga dapat dengan jelas diketahui setiap adegan yang akan dibuat. Pada bagian sudut pandang juga dibuat dalam *storyboard* sehingga dapat diketahui arah kamera dalam pengambilan objek atau penggambaran dari objek animasi. Dan yang terakhir pada *Storyoard* yaitu terdapat sound yang akan mempermudah dalam perekaman suatu dialog dan pembuatan *sound effect* dari animasi yang sesuai dengan yang dibuat. *Storyboard* ini dibutuhkan dalam pembuatan animasi karena dapat mempermudah pekerjaan seorang animator dalam membuat animasi.

c. Desain karakter, properti dan *environment*

1) Desain karakter

Desain karakter dilakukan menggunakan *software clipstudio paint ex*, terdapat 7 karakter yang digunakan dalam pembuatan animasi ini.



Gambar 3. Desain karakter polisi tampak depan

Gambar 3 merupakan desain karakter Polisi tampak depan, pada desain ini akan menggambarkan bagaimana visual Polisi jika dilihat dari depan, sehingga dapat menjadi panduan dalam membuat animasi.

Vol. 2, No. 2 - November 2022, Hal. 60-71
DOI: 10.25008/abdiformatika.v2i2.166



Gambar 4. Desain karakter bu guru tampak depan

Gambar 4 merupakan desain karakter bu Guru tampak depan, pada desain ini akan menggambarkan bagaimana visual bu Guru jika dilihat dari depan, sehingga dapat menjadi panduan dalam membuat animasi.



Gambar 5. Desain karakter Otto tampak depan

Gambar 5 merupakan desain karakter Otto tampak depan, pada desain ini akan menggambarkan bagaimana visual Otto jika dilihat dari depan, sehingga dapat menjadi panduan dalam membuat animasi.

2) Properti

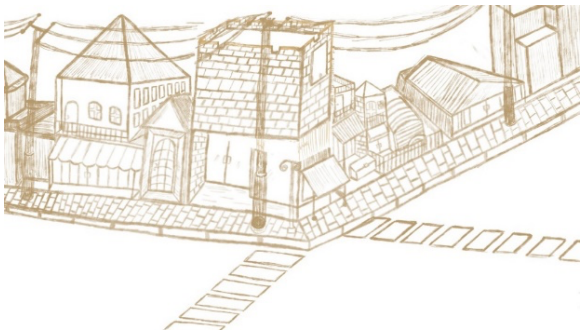
Pada bagian properti ada beberapa properti yang dibutuhkan dan disesuaikan terhadap pembuatan animasi ini. Properti dibutuhkan sebagai tambahan dalam animasi sehingga terlihat lebih menarik.



Gambar 6. Desain properti mobil 1

Gambar 6 merupakan desain properti mobil 1, penggunaan mobil 1 sebagai properti sudah disesuaikan dengan kebutuhan animasi yang ingin dibuat. Dengan penambahan properti mobil 1 sehingga tampak lebih menarik.

3) Environment



Gambar 7. Desain *environment background*

Vol. 2, No. 2 - November 2022, Hal. 60-71
DOI: 10.25008/abdiformatika.v2i2.166

Gambar 7 merupakan desain *environment* *background* 1, pada *background* 1 menampilkan suasana yang terletak di persimpangan tempat kendaraan melintas.

3.2 Produksi

Setelah tahap pra produksi sebelumnya telah dilakukan, maka langkah selanjutnya yaitu melakukan tahap produksi.

a. Layout

Tahap produksi dimulai dengan pembuatan *layout* atau mengatur tata letak sebuah animasi yang ingin dibuat.

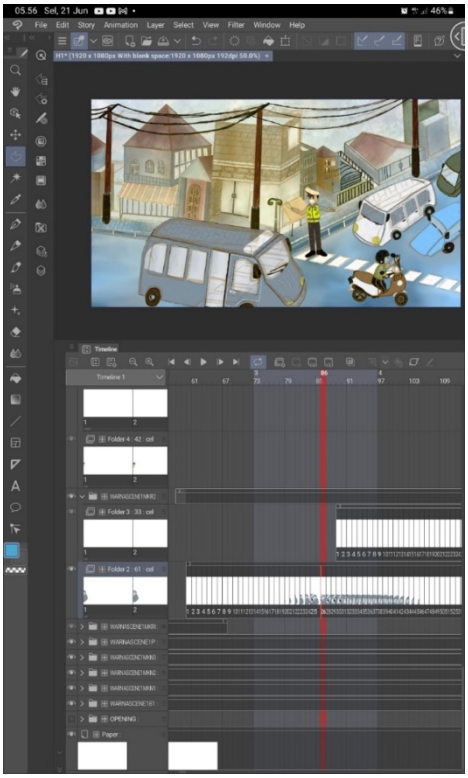


Gambar 8. *Layout scene*

Gambar 8 merupakan *layout scene* 1, pada *layout scene* 1 ini akan disesuaikan terhadap tata letaknya. Di mana posisi yang sesuai untuk *background*, properti dan karakter yang telah ditentukan pada *storyboard* sebelumnya.

b. Animating

Proses *animating* dilakukan pada *software Clip studio paint ex*, proses *animating* yaitu menggambar *frame by frame* setiap gerakan, pada proses *animating* menggunakan 24fps agar terlihat lebih *smooth*. Teknik yang digunakan dalam animasi yaitu teknik *frame by frame*, merupakan teknik animasi yang disusun atau dibuat dari kumpulan banyak gambar yang berbeda (Purwanto et al. 2019).



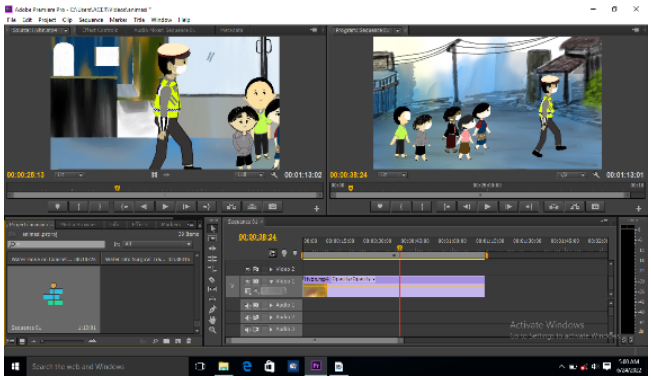
Gambar 9. Proses animasi

Vol. 2, No. 2 - November 2022, Hal. 60-71
DOI: 10.25008/abdiformatika.v2i2.166

Gambar 9 merupakan proses *animating* yang dilakukan untuk proses penganimasian berupa gerakan model atau objek atau juga gerakan dari arah kamera yang disesuaikan dengan panduan pada *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya.

c. Compositing

Compositing dilakukan pada *software adobe premier pro cs6* setelah proses *animating* dan *dubbing, sound effect* dan *music* telah selesai maka dilakukan proses *compositing* yaitu penggabungan *scene, dubbing, sound effect* dan *music*.



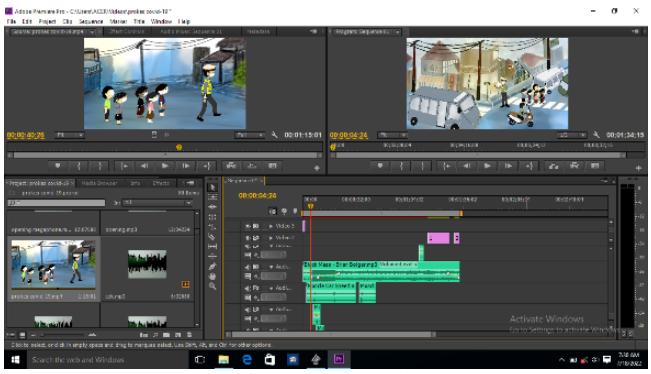
Gambar 10. Proses *compositing*

Gambar 10 merupakan proses *compositing*, yaitu proses penggabungan beberapa *scene*, *dubbing, sound effect* dan *music* yang sudah disiapkan sebelumnya menggunakan *software adobe premier pro cs6.*

3.3 Pasca Produksi

Pasca produksi merupakan tahap akhir dari perancangan film animasi yang akan dibuat.

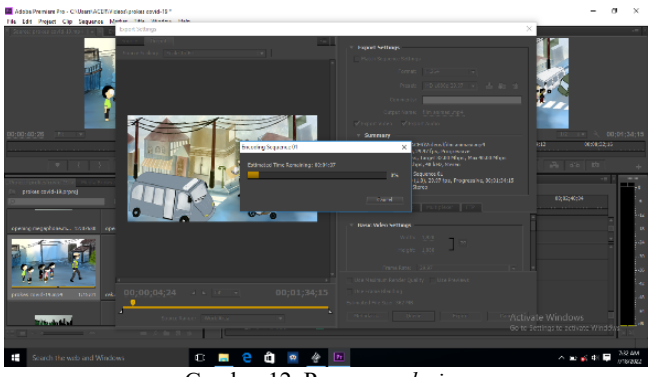
a. Editing



Gambar 11 Proses *editing*

Gambar 11 Merupakan proses *editing* yang dilakukan yaitu memangkas video ataupun audio yang tidak dibutuhkan.

b. Rendering



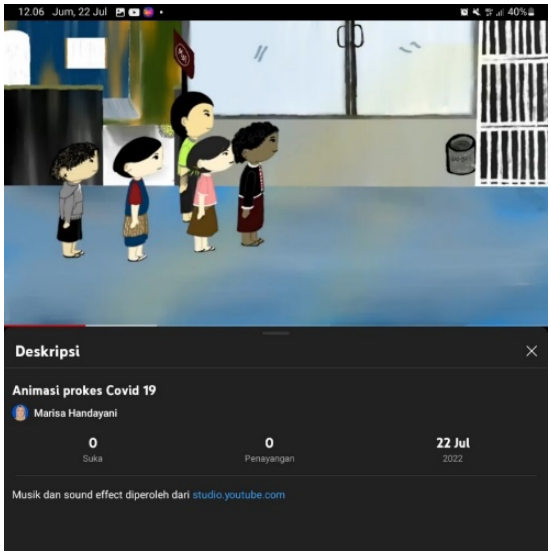
Gambar 12. Proses *rendering*

Vol. 2, No. 2 - November 2022, Hal. 60-71
DOI: 10.25008/abdiformatika.v2i2.166

Gambar 12 merupakan prosses *rendering*, hasil dari animasi yang telah dilakukan dari awal hingga akhir akan menjadi film animasi, format film animasi ini yaitu mp4.

c. Publishing

Proses *publishing* yaitu proses menampilkan hasil animasi yang dibuat. Hasil animasi di*publish* melalui media sosial *youtube*. Film animasi dapat diakses melalu link https://youtu.be/uUuufEc9HoE atau bisa juga dengan mengetikkan animasi prokes covid19 pada pencarian *youtube*.



Gambar 13. *Publish film* animasi pada media sosial youtube

Gambar 13 merupakan hasil *screenshot film* animasi yang sudah dipublikasi di media sosial Youtube. Pada tahap publikasi ini merupakan tahap akhir dari pembuatan film animasi.

3.4 Pengujian Hasil Animasi

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat akan dilakukan berupa kegiatan menunjukkan hasil animasi agar masyarakat mengetahui tentang protocol kesehatan Covid-19 dengan baik dan benar dan pengisian kuesioner kepada masyarakat, terlihat pada gambar 14.



Gambar 14. Penyampaian informasi tentang animasi protokol kesehatan Covid-19 kepada masyarakat

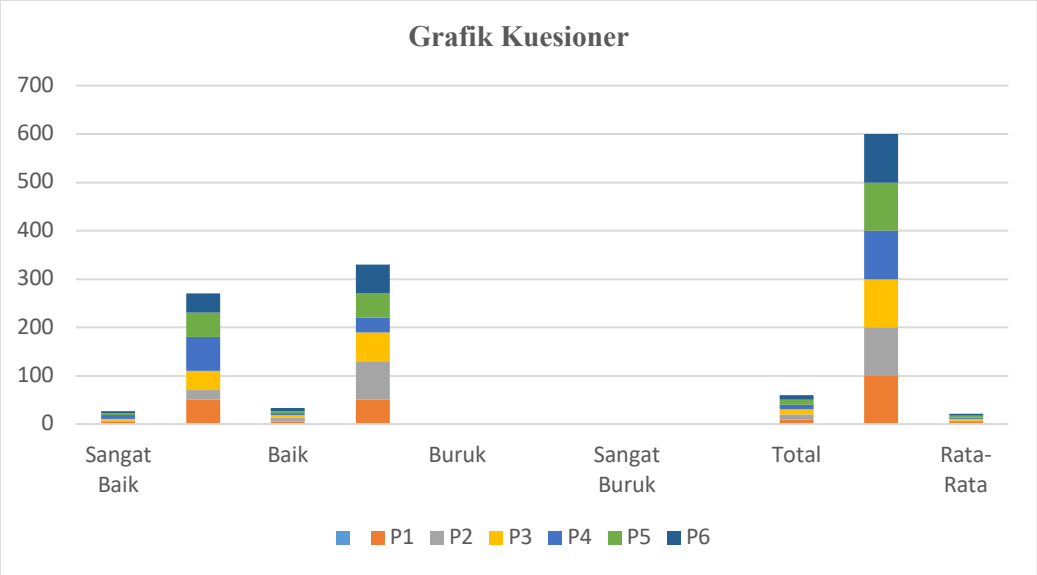
Vol. 2, No. 2 - November 2022, Hal. 60-71
DOI: 10.25008/abdiformatika.v2i2.166

Pengujian menggunakan kuesioner, yang disebar sebanyak 10 kuesioner kepada responden, terdapat 6 pertanyaan. Perhitungan dilakukan menggunakan *skala Likert*.

Tabel 2. Frekuensi hasil kuesioner

P	Sangat Baik		Baik		Buruk		Sangat Buruk		Total		Rata-Rata
	f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	
P1	5	50	5	50	0	0	0	0	10	100	3.5
P2	2	20	8	80	0	0	0	0	10	100	3.2
P3	4	40	6	60	0	0	0	0	10	100	3.4
P4	7	70	3	30	0	0	0	0	10	100	3.7
P5	5	50	5	50	0	0	0	0	10	100	3.5
P6	4	40	6	60	0	0	0	0	10	100	3.4

Pada tabel 2 Frekuensi Hasil Kuesioner, kuesioner yang memiliki 6 pertanyaan dengan 10 responden. Tampak pada tabel tersebut menampilkan frekuensi dan persentase dari jawaban responden serta total dan rata-ratanya. Dapat dilihat pada option Buruk dan sangat buruk tidak ada yang terpilih kesimpulannya menunjukan bahwa hasil kuesioner yaitu sangat baik.



Gambar 15. Grafik kuesioner

Gambar 15 menunjukan merupakan grafik hasil jawaban Kuesioner yang telah dilakukan, tampak grafik tersebut *option* buruk dan sangat buruk kosong maka dapat disimpulkan bahwa hasil kuesioner yaitu sangat baik.

Perhitungan *Skala Likert* terhadap Animasi 2 dimensi iklan untuk menerapkan protokol kesehatan Covid-19 menggunakan teknik *frame by frame* dengan jumlah responden 10 dan 6 petanyaan.

a. Responden yang menjawab sangat baik (Skor 4) berjumlah 27
b. Responden yang menjawab baik (Skor 3) berjumlah 33
c. Responden yang menjawab buruk (Skor 2) berjumlah 0
d. Responden yang menjawab sangat buruk (Skor 1) berjumlah 0

Rumus: (1)

Ket: T = Total jumlah responden yang memilih
Pn= Pilihan angka skor Likert

a. Responden yang menjawab sangat baik (Skor 4) = 27 x 4 = 108
b. Responden yang menjawab baik (Skor 3) = 33 x 3 = 99
c. Responden yang menjawab buruk (Skor 2) = 0 x 2 = 0
d. Responden yang menjawab sangat buruk (Skor 1) = 0 x 1 = 0

Semua hasil dijumlahkan, total skor = 207

Interpretasi Skor perhitungan:

Vol. 2, No. 2 - November 2022, Hal. 60-71
DOI: 10.25008/abdiformatika.v2i2.166

Y = skor tertinggi likert x jumlah responden
= 4 x 10 x 6
= 240
X = skor terendah likeert x jumlah responden
= 1 x 10 x 6
= 60
Rumus Interval:
I = 100/jumlah skor
Maka = 100/4 =25 (intervalnya jarak dari terendah 0% hingga tertinggi 100%)
Berikut kriteria interpretasi skor berdasarkan interval:
a. Angka 0% - 24,99% = sangat buruk
b. Angka 25% - 49,99% = buruk
c. Angka 50% - 74,99% = baik
d. Angka 75% - 100% = sangat baik
Penyelesaian Akhir
Rumus Indeks % = (2)
= 207/240 x 100
= 86,25% (sangat baik)

Kesimpulan akhir dari kuesioner yang telah disebar yaitu memperoleh indeks 86,25% artinya yaitu sangat baik.

4. KESIMPULAN

Secara umum, perancangan animasi ini ditujukan sebagai media sosialisasi dan edukasi untuk menerapkan protokol kesehatan Covid-19 dalam mengurangi penyebarannya. Animasi yang ditampilkan adalah animasi 2d yang terdiri dari 7 aktor , yaitu seorang polisi, bu Guru dan 5 anak kecil serta terdiri dari beberapa properti dan *environment* yang digunakan. Dalam animasi ini menggunakan unsur *dubbing* untuk merekam narasi dari penjelasan tentang penerapan protokol kesehatan Covid-19 untuk memperjelas informasi yang disampaikan. Animasi 2d iklan untuk menerapkan protokol kesehatan Covid-19 menggunakan teknik *frame by frame* ini memiliki durasi 1 menit 34 detik dengan format mp4 dan resolusi 1080p, adapun animasi ini dipublikasikan melalui *chanel youtube*. Animasi ini juga telah dilakukan pengujian dengan menyebarkan kuesioner kepada 10 responden dengan 6 pertanyaan yang menghasilkan kesimpulan akhir dengan menggunakan perhitungan *skala likert* yaitu memperoleh indeks 86,25% artinya yaitu sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

Antony, Antony, and Tony Wibowo. 2020. "Perancangan Video Animasi Tentang Proses Pengembangan Video Game." *Journal of Information System and Technology* 1(2):76–91.

Ayu, Putu, Riyanta Lestari, and I. Ketut Setiawan. 2019. "Adaptasi Cerita Rakyat Jayaprana Dan Layonsari Dalam Bentuk Animasi 2D." *Nawala Visual* 1(2):88–94.

Darmoyo, Darmoyo. 2020. "Pembuatan Film Pendek Berjudul ' Jangan Menyerah ' Dengan Menggunakan Kamera Smarphone." *Journal of Information System and Technology* 08(08):80–86.

Firmansyah, Angga, and M. P. Kurniawan. 2013. "Pembuatan Film Animasi 2D Menggunakan Metode Frame by Frame Berjudul Kancil Dan Siput." *Jurnal Ilmiah DASI* 14(04):10–13.

Hanafri, Muhammad Iqbal, Leo Fajar Gustomi, Heni Susanti, Dosen Stmik, Bina Sarana, Mahasiswa Stmik, and Bina Sarana. 2018. "Pengembangan Iklan Layanan Masyarakat Berbasis Animasi 2D Pada BPJS Ketenagakerjaan." *Sisfotek GLobal* 8(1).

Kementerian Kesehatan RI. 2022. "Kasus Konfirmasi COVID-19 Menurun Signifikan, Pemerintah Terus Menghimbau Disiplin Prokes Dan Vaksinasi." *Sehat Negeriku*. Retrieved (https://sehatnegeriku.kemkes.go.id/baca/rilis-media/20220220/2839361/kasus-konfirmasi-covid-19-menurun-signifikan-pemerintah-terus-mengimbau-disiplin-prokes-dan-vaksinasi/).

Krisbiantoro, Dwi, Sitaresmi Wahyu Handani, and Ilfa Jawahiril Falah. 2021. "Video Animasi Motion Graphic Dan Tipografi Kinetik Sebagai Media Sosialisasi Pencegahan Virus Corona." *Bahasa Rupa* 04(02):125–33.

Vol. 2, No. 2 - November 2022, Hal. 60-71
DOI: 10.25008/abdiformatika.v2i2.166

Purwanto, Ibnu Hadi, Laila Qodarsih, Fatimah Hafizh Majid, and Khalida Arlinta Syamrahmarini. 2019. "Implementasi Pose To Pose Pada Simulasi Gerak Panda Berjalan Dengan Teknik Frame By Frame." *Explore STMIK Mataram* 9(1):43–46.

Putu, Ngakan, Darma Yasa, I. Gede Adi, and Sudi Anggara. 2022. "Teknik Animasi Frame By Frame Pada Karakter Ikan Badut Dalam ' Game Edukasi : Petualangan Ikan Badut ."" *Jurnal Desain* 9(2):244–58.

Salahuddin, Samsudin, Vanie Wijaya, and Sriwahyuni Sriwahyuni. 2018. "Pengembangan Media Komik Sebagai Alternatif Bahan Ajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar (SD) Kabupaten Sambas." Pp. 156–62 in *Prosiding Seminar Nasional Pengembangan Teknologi Pertanian*.

Satuan Tugas Penanganan Covid-19. 2020. *Pedoman Perubahan Perilaku*.

Satuan Tugas Penanganan Covid-19. 2021. "Analisis Data Covid-19 Indonesia."

Susilo, Adityo, Cleopas Martin Rumende, Ceva Wicaksono Pitoyo, Widayat Djoko Santoso, Mira Yulianti, Herikurniawan Herikurniawan, Robert Sinto, Gurmeet Singh, Leonard Nainggolan, Erni Juwita Nelwan, Lie Khie Chen, Alvina Widhani, Edwin Wijaya, Bramantya Wicaksana, Maradewi Maksum, Firda Annisa, Cynthia Olivia Maurine Jasirwan, and Evy Yunihastuti. 2020. "Coronavirus Disease 2019: Tinjauan Literatur Terkini." *Jurnal Penyakit Dalam Indonesia* 7(1):45. doi: 10.7454/jpdi.v7i1.415.

Tafonao, Talizaro. 2018. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2(2):103. doi: 10.32585/jkp.v2i2.113.

Thifala, Anisa Zalfa, Mitra Istiar Wardhana, and Arif Sutrisno. 2021. "Perancangan Animasi 2D Mengenai Upaya Pencegahan Penyakit Saat Musim Hujan." *JoLLA* 1(7):995–1009. doi: 10.17977/um064v1i72021p995-1009.