

Penerapan Teknik Editing Animasi *Kinetic Typography* Pada Pencegahan Penyebaran Virus *COVID-19* Di Desa Jipang

¹Moh Inwan Baikuni, ²Abednego Dwi Septiadi, ³Dhanar Intan Surya Saputra

^{1,2,3} Informatika/Universitas Amikom Purwokerto

^{1,2,3}Jl. Letjend Pol. Soemarto, Purwokerto Utara, Banyumas, Jawa Tengah 53127

email : ¹mohinwanb@gmail.com, ²abednego@amikompurwokerto.ac.id,

³dhanarsaputra@amikompurwokerto.ac.id

ABSTRACT

Most of the village of jipang had not fully grasped the knowledge of covid-19 in terms of its spread and prevention. The information that is presented to the community only using verbal means so that the spread of information on the covid-19 is less than optimal and cause concern and anxiety in the face of the covid-19. Therefore media tools as communication tools play a very important role in informing to the community. Researches makes video technique kinetic typography that are meant to the community and anticipation of how the covid-19 are released. The study uses data collection methods conducted using fact finding techniques, work environment observations interviews and planning. The research result consists of covid-19 spread prevention videos the uses technique editing kinetic typography the uses testing alpha beta testing.

Keywords – Covid-19 dispersal video, Technique editing typography

ABSTRAK

Sebagian besar masyarakat desa Jipang belum sepenuhnya memahami pengetahuan tentang Covid-19 baik dari segi penyebarannya maupun pencegahannya. Informasi yang disampaikan kepada masyarakat hanya menggunakan cara lisan atau dari mulut ke mulut sehingga penyebaran informasi mengenai Covid-19 tersebut kurang optimal dan menimbulkan kekhawatiran serta kegelisahan dalam menghadapi Covid-19. Oleh karena itu sarana media sebagai alat komunikasi mempunyai peranan yang sangat penting dalam menginformasikan kepada masyarakat. Peneliti membuat video dengan Teknik kinetic typography yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada masyarakat serta upaya mengantisipasi merabaknya Covid-19. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data yang dilaksanakan menggunakan teknik penemuan fakta, yaitu observasi lingkungan kerja, wawancara, dan perencanaan. Hasil penelitian ini berupa video pencegahan penyebaran Covid-19 yang menggunakan teknik editing kinetic typography pengujian menggunakan alpha beta testing.

Kata Kunci - Video pencegahan penyebaran Covid-19, Teknik editing typography

1. Introduction

Dunia dikejutkan dengan adanya wabah pada awal tahun 2020, bermula dari Wuhan yang kemudian menyebar dengan cepat ke seluruh dunia. Wabah ini sebelumnya dinamakan sebagai *novel coronavirus* (2019-nCoV) yang kemudian WHO mengumumkan nama baru pada tanggal 11 Februari 2020 yaitu *Coronavirus Disease (COVID-19)* yang disebabkan oleh virus *Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus-2* (SARS-CoV-2). Virus ini menyebar secara luas dikarenakan dapat ditularkan dari manusia ke manusia dan telah ditetapkan sebagai pandemik. Hingga tanggal 29 maret 2020 terdapat 634.835 kasus dan 33.106 jumlah kematian diseluruh dunia.

COVID-19 pertama kali muncul di Indonesia yaitu pada tanggal 2 Maret 2020 dengan dua kasus, Hingga saat ini kasus *COVID-19* di Indonesia sendiri hampir mencapai 57.770 kasus positif dan bisa bertambah jika kesadaran manusia kurang dalam mencegahnya. Tingkat mortalitas *COVID-19* di Indonesia sebesar 8,9%, angka ini merupakan yang tertinggi di Asia Tenggara. Dengan adanya virus tersebut perlu dilaksanakannya pencegahan guna memutus penyebaran virus *COVID-19* seperti yang telah dianjurkan oleh pemerintah di Indonesia. Sementara itu di wilayah kabupaten Banyumas tercatat kasus terinfeksi *covid -19* sebanyak 75 kasus. Sehingga masyarakat di himbau untuk menjaga kebersihan dan selalu menggunakan masker serta mematuhi protokol *Covid -19* yang sudah ditetapkan oleh menteri kesehatan.

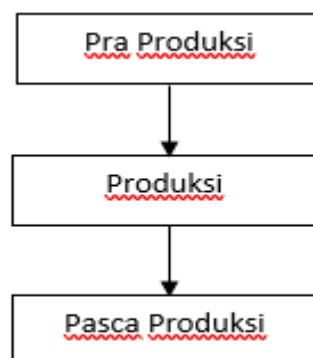
Desa Jipang merupakan salah satu desa di kabupaten Banyumas tepatnya di wilayah kecamatan karanglewas. Mayoritas masyarakat desa Jipang masih kurang memahami pengetahuan tentang *COVID-19* baik dari segi penyebarannya dan pencegahannya. Informasi yang disampaikan kepada masyarakat masih banyak kekurangan hanya menggunakan cara lisan atau dari mulut ke mulut sehingga penyebaran informasi tersebut kurang optimal dan menimbulkan kekhawatiran serta kegelisahan menghadapi *COVID-19*. Oleh karena itu sarana media sebagai alat komunikasi mempunyai peranan yang sangat penting dalam menginformasikan kepada masyarakat. Hal ini sangat komunikatif dan menarik disaat mobilitas manusia yang semakin tinggi sehingga dibutuhkan bentuk media komunikasi. Melalui media berupa video diharapkan masyarakat memahami cara mencegah penyebaran *Covid-19*. Hal tersebut sesuai dengan Lembaga riset dan penerbitan komputer. *Computer Technology Reseach (CTR)*, menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar, dan 80% yang dilihat didengar dan dilakukan sekaligus (Suyanto, 2005).

Berdasarkan wawancara dengan kepala desa bahwa perlu adanya video pencegahan penyebaran virus *COVID-19* yang dapat dipublikasikan di sosial media berupa *youtube*, *facebook*, *whaatsap*, web desa dikarenakan saat ini dalam penyampaian informasi pencegahan dan penyebaran *COVID-19* hanya dalam bentuk banner.

Dari permasalahan yang ada, peneliti bermaksud melakukan penelitian untuk membuat video teknik editing animasi *kinetic typography* yang digunakan untuk menginformasikan pencegahan penyebaran *COVID-19* dengan menggunakan teknik *Kinetich Typography* melalui video animasi yang diharapkan dapat dipahami oleh masyarakat.

2. Research Method

Metode penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini sebagaimana ditunjukkan pada gambar 1 dibawah ini:



Gambar 1. Pengembangan Sistem (Suyanto, 2006)

Dalam metode ini diawali dengan tahap pra produksi, pada tahap ini terdapat ide dan konsep, skenario, naskah, *storyboard*, *take voice & backsound*. Selanjutnya tahap produksi, pada tahap produksi

terdapat proses *modelling*, *typography*, *animation*, *rendering*. Dan selanjutnya pada tahap terakhir yaitu tahap pasca produksi, pada tahap ini terdapat proses *editing*, *compositing*, *preview*, pengujian.

3. Result and Analysis

3.1 Pra Produksi

3.1.1 Ide dan konsep

Konsep dalam animasi ini merupakan gagasan peneliti yang menjadi landasan pembuatan.

- 1) Menampilkan dan menjelaskan berbagai cara pencegahan penyebaran *COVID-19*.
- 2) Untuk pembuatan video ini ditampilkan berbagai jenis huruf agar tampilan lebih menarik dan dapat memberikan kesan dan pesan khusus dalam penyampaian yang sudah ada.

3.1.2 Skenario

Video Animasi ini berisi tentang pemvisualisasian materi tentang bagaimana pencegahan penyebaran *COVID-19*. Isi video ini adalah pengetahuan tentang *COVID-19* serta cara pencegahan untuk memutus rantai penyebaran virus tersebut dengan teknik *editing kinetic typography*.

3.1.3 Naskah

Naskah yang dibuat merupakan rancangan cerita untuk menentukan urutan kejadian atau *scene*. Pada proses ini penulis membuat rancangan urutan *scene* video tersebut.

3.1.4 Storyboard

Storyboard adalah gambaran video animasi dalam bentuk berurutan sesuai dengan alur cerita yang dibuat kemudian diimplementasikan dalam video tersebut kegunaan storyboard adalah sebagai dasar perancangan objek pada video animasi.

3.1.5 Take Voice & backsound

Proses ini adalah proses perekaman suara dan *backsound* untuk menjelaskan pencegahan penyebaran *COVID-19* dengan menggunakan *Adobe Audition*.

3.2 Produksi

3.2.1 Modeling

Pada tahap ini penulis menggunakan software *Corel Draw X7* menggunakan *ellips tools* untuk membuat modelling objek komponen. Penulis membuat objek ini menggunakan *Corel DrawX7* dikarenakan objek yang dihasilkan tidak akan pecah saat di *import* ke *adobe after effect* dan ukuran tetap sama.

3.2.2 Typography

Pada tahap ini peneliti melakukan proses pembuatan huruf yang menggunakan *Adobe After Effect*. Font yang digunakan adalah *Gill Sans Mt*, *Impact*, *Franklin Gothic Book*, *Franklin Gothic Demi*, *Franklin Gothic Medium*, *Franklin Gothic Heavy*.

3.2.3 Animation

Animation adalah proses pembuatan gerakan animasi untuk model animasi dapat berupa gerakan dari objek ataupun tulisan agar terlihat hidup dan menarik. Pada tahap animation peneliti menggerakkan objek huruf menggunakan *kinetic falling text* kemudian menyesuaikan *frame* yang dibutuhkan. *Keyframe* untuk mengatur panjang durasi. Pada pembuatan video *effect* yang digunakan adalah *scale* dan *Position*.

3.2.4 Rendering

Proses ini adalah *proses* pengkalkulasian pada video dari gambar dan teks yang telah di *animation*. Penulis melakukan *rendering* dengan menggunakan *Adobe After Effect*.

3.3 Pasca Produksi

3.3.1 Editing Animation and voice

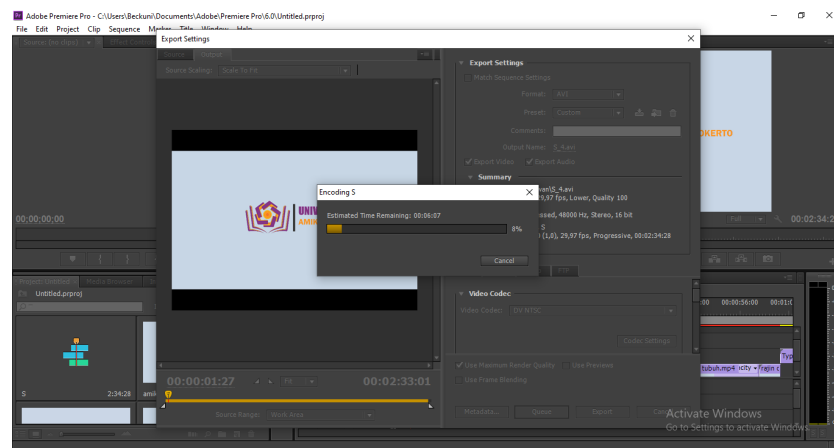
Editing Animation and Voice merupakan proses pengeditan music, audio dengan animasi yang telah dibuat. Pada proses ini penulis akan membuang animasi yang tidak diperlukan menggunakan *Adobe Premiere Pro*.

3.3.2 Compositing

Dalam proses compositing, semua elemen animasi dan tulisan yang telah dibuat disatukan dan kemudian digabungkan menjadi satu kesatuan untuk membentuk sebuah video. Ditahap ini penulis menggunakan *Software Adobe Premiere Pro*.

3.3.3 Rendering Akhir

Tahap rendering akhir merupakan proses mengkompilasi untuk menggabungkan seluruh elemen animasi, tulisan, suara, dan gambar. Pada tahap ini penulis menggunakan *Software Adobe Premiere Pro*.



Gambar 2. Rendering Akhir

3.3.4 Pengujian

3.3.4.1 Rancangan Pengujian Alpha Test

Alpha test merupakan pencocokan dari apa yang telah direncanakan pada *storyboard* dengan hasil *output* pada video animasi.

3.3.4.2 Beta Test

Pengujian yang dilakukan oleh *end user* (pengguna terakhir) dengan menggunakan metode kuisioner pengujian dilakukan dengan cara likert. Pengujian dilakukan dengan meminta responden untuk menjawab 4 pertanyaan dimana untuk setiap pertanyaan memiliki 5 pilihan jawaban, yaitu Sangat Setuju (SS) dengan bobot 5, Setuju (S) dengan bobot 4, Kurang Setuju (KS) dengan bobot 3, Tidak Setuju (TS) dengan bobot 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) dengan bobot 1. Pengujian dilakukan kepada 30 warga di Desa Jipang untuk melihat kualitas video tersebut.

Hasil Pengujian setiap aspek memiliki 3 rumus adalah sebagai berikut:

Perhitungan skor tertinggi dihitung dengan rumus berikut :

$$Y = \text{Skor tertinggi Likert} \times \text{jumlah responden}$$

Selanjutnya menghitung jumlah skor dan total skor, dengan rumus sebagai berikut :

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

T = Total responden yang memilih

P_n = Pilihan angka *Skor Likert*

Dan kemudian untuk mengetahui total skor dan skor tertinggi, maka dihitung rumus index dengan rumus :

$$\text{Rumus Index \%} = \text{Total Skor} / Y \times 100$$

a) Aspek Pertanyaan Ke-1

Jumlah Skor

- | | |
|------------------------|--------------------|
| 1) Sangat Setuju | (5) = 22 x 5 = 110 |
| 2) Setuju | (4) = 8 x 4 = 32 |
| 3) Kurang Setuju | (3) = 0 x 3 = 0 |
| 4) Tidak Setuju | (2) = 0 x 2 = 0 |
| 5) Sangat Tidak Setuju | (1) = 0 x 1 = 0 |

Hasil total skor = 142

Sehingga diperoleh hasil Index = 142 / 150 x 100 = 94.6 %

b) Aspek Pertanyaan Ke-2

Jumlah Skor

- | | |
|------------------------|-------------------|
| 1) Sangat Setuju | (5) = 7 x 5 = 35 |
| 2) Setuju | (4) = 19 x 4 = 76 |
| 3) Kurang Setuju | (3) = 3 x 3 = 9 |
| 4) Tidak Setuju | (2) = 1 x 2 = 2 |
| 5) Sangat Tidak Setuju | (1) = 0 x 1 = 0 |

Hasil total skor = 122

Sehingga diperoleh hasil index = 122 / 150 x 100 = 81.3 %

c) Aspek Pertanyaan Ke-3

Jumlah Skor

- | | |
|------------------------|--------------------|
| 1) Sangat Setuju | (5) = 20 x 5 = 100 |
| 2) Setuju | (4) = 8 x 4 = 32 |
| 3) Kurang Setuju | (3) = 2 x 3 = 6 |
| 4) Tidak Setuju | (2) = 0 x 2 = 0 |
| 5) Sangat Tidak Setuju | (1) = 0 x 1 = 0 |

Hasil total skor = 138

Sehingga diperoleh hasil index = 135 / 150 x 100 = 90 %

d) Aspek Pertanyaan Ke-4

Jumlah Skor

- | | |
|------------------------|-------------------|
| 1) Sangat Setuju | (5) = 16 x 5 = 80 |
| 2) Setuju | (4) = 8 x 4 = 32 |
| 3) Kurang Setuju | (3) = 6 x 3 = 18 |
| 4) Tidak Setuju | (2) = 0 x 2 = 0 |
| 5) Sangat Tidak Setuju | (1) = 0 x 1 = 0 |

Hasil total skor = 130

Sehingga diperoleh hasil index = 130 / 150 x 100 = 86.6 %

Setelah menghitung rumus index, diperlukan skor berdasarkan interval. Rumus interval sebagai berikut :

$$I = 100 / \text{Jumlah Skort Likert}$$

$$\text{Maka } I = 100 / 5 = 20$$

Sehingga dihasilkan interval sebesar 20 ini merupakan interval dari jarak terendah 0% hingga tertinggi 100%. Berikut interpresntasi skornya berdasarkan interval :

- | | |
|---------------------|-----------------------|
| 1) Angka 0% - 19.9% | = Sangat Tidak Setuju |
|---------------------|-----------------------|

- 2) Angka 20% - 39.9% = Tidak Setuju
- 3) Angka 40% - 59.9% = Kurang Setuju
- 4) Angka 60% - 79.9% = Setuju
- 5) Angka 80% - 100% = Sangat Setuju

Tabel 1. Hasil Akhir Pengujian

Pertanyaan	Index	Kategori
1	94.6 %	Sangat Setuju
2	81.3 %	Sangat Setuju
3	90 %	Sangat Setuju
4	86.6 %	Sangat Setuju

Dari Tabel 1 menunjukkan dapat diambil rata-rata rumus index hasil pengujian sebagai berikut :

$$(94.3 \% + 81.3 \% + 90 \% + 86.6 \%) / 4 = 88.05 \%$$

Jadi rata-rata rumus index dari responden sebesar 88.05 %, sehingga termasuk dalam kategori Sangat Setuju.

3. Conclusion

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Telah berhasil dibuat video pencegahan penyebaran *covid-19* dengan menerapkan teknik *editing kinetic typography*. Metode pengembangan pembuatan animasi menurut M Suyanto (2006) yaitu berupa Pra produksi, Produksi, Pasca produksi. Software yang digunakan dalam pembuatan yaitu *Adobe After Effect*, *Adobe Premiere*, *Adobe Audition*, dan *Corel Draw*.
2. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan kepada 30 warga desa Jipang menggunakan 4 aspek pertanyaan dihasilkan rata-rata 88.05 %, sehingga video masuk dalam kategori sangat setuju. Demikian dapat disimpulkan bahwa video ini dapat memudahkan masyarakat dalam memahami pencegahan penyebaran *covid-19*.

Berdasarkan hasil uraian di atas, ada beberapa saran dari penulis supaya menjadi lebih baik yaitu :

1. Gunakan teknik lain agar terlihat menarik serta perhalus gerakan agar tidak terlihat kaku
2. Untuk pengembangan lebih lanjut bisa dengan menggabungkan teknik 3D atau membuat konsep yang berbeda.

References

- [1] Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangannya*. (N. WK, Ed.) (1st ed.). Yogyakarta: ANDI.
- [2] Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi
- [3] Jamaludin, R. (2005). *Multimedia Dalam Pendidikan* (1st ed.). Kuala Lumpur: PRIN-AD SDN.BHD.
- [4] Jogiyo. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [5] Jogiyo. 2008. *Metodologi Penelitian Sistem Informasi : Pedoman dan Contoh Melakukan Penelitian di Bidang Sistem Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- [6] Jubaedi. (2015). *Perancangan Program Acara Televisi Menggunakan Teknik Editing Kinetic Typography*. *Perancangan Program Acara Televisi Menggunakan Teknik Editing Kinetic Typography*, 2(September), 12–19.
- [7] Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- [8] Prabantini, D., 2009. *Panduan Praktis Pengolahan Audio Digital dengan Adobe Audition 3.0*. Yogyakarta: Wahana Komputer dan Andi.
- [9] Prawibowo, dan Purnamasari. 2018. *Strategi Kementerian Pariwisata Indonesia Dalam Branding Wonderful Indonesia Melalui Media Sosial*. *Jurnal PERSPEKTIF Komunikasi*, Vol.1(3).
- [10] Purnama. 2013. *Konsep Dasar Multimedia*. Yogyakarta: Graha ilmu.

- [11] Tumimomor, A. (2017). Perancangan Video Advertorial “Kampung Tanggap Sampah” Di Gang Buaya, (692013067).
- [12] Sugiyono. 2015. Metode Penelitian dan Pengembangan. Bandung: Alfabeta
- [13] Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif. (Setiyawami, Ed.) (1st ed.). Bandung: Alfabeta.
- [14] Suyanto, M. (2004). Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan (1st ed.). Yogyakarta: ANDI.
- [15] Suyanto, M. (2005). MULTIMEDIA- Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing (2nd ed.). Yogyakarta: ANDI.
- [16] Sentana, D, A., dan Ilham Haqiqi 2019. Efektivitas Pendidikan Kesehatan Dengan Video Tentang Pencegahan Penularan penyakit Terhadap pengetahuan Pasien Tuberculosis Di Wilayah Kerja Puskesmas Sedau Tahun 2019. Jurnal Keperawatan Terpadu, Vol.1,No.2.
- [17] Gustomi, F, L., M, Iqbal Hanfr., Heni Susanti. 2018. Pengembangan Iklan Layanan Masyarakat berbasis Animasi 2D Pada BPJS ketenagakerjaan. Jurnal Sisfotek Global, Vol.8,No.1.
- [18] Rumende, M, G. Adityo Susilo, dkk. 2020. Coronavirus Disease 2019: Tinjauan Literatur Terkini Coronavirus Disease 2019: Review of Current Literatures. Jurnal Penyakit dalam Indonesia, Vol.7,No.1.
- [19] Mathtana Yusa, I Made., I Putu Septian Saputra. 2016. Pemanfaatan Animasi 2 Dimensi Model Infografik dalam perancangan Video Iklan layanan masyarakat tentang Pengolahan sampah Rumah Tangga di Denpasar. Jurnal nasional Pendidikan Teknik Informatika, Vol.5, No.1.
- [20] Pribadi, P., Dhanar Intan Surya Saputra,. dkk. (2019). Virtual Reality Video 360 Sebagai Alternatif Penyampaian Informasi Pelayanan Rumah Sakit. Jurnal RESTI., vol. 3, no. 03, pp.336-342.
- [21] Tripustikasari, Eka., Abednego Dwi Septiadi. (2019). Film Animasi Pengenalan Saham Dengan Metode Motion Graphic. Jurnal Infotekmesin., vol. 10, no. 02.