

## RINGKASAN

Gaya hidup merupakan suatu kebiasaan yang dibudayakan oleh setiap orang. Gaya hidup yang dijalani oleh seseorang dapat menentukan kualitas hidupnya. Selama ini gaya hidup remaja lebih cenderung mengikuti tren yang sedang berkembang, mereka lebih senang dengan hal-hal instan seperti makan makanan cepat saji. Selain itu dengan perubahan teknologi yang semakin canggih menyebabkan remaja lebih banyak menghabiskan waktu luang hanya melakukan hal-hal yang kurang bermanfaat seperti bersosial media, bermain *game online*. Sehingga hal tersebut menyebabkan kesehatan mereka menjadi menurun. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah video 2D kinetik tipografi yang digunakan sebagai media pembelajaran, dengan mengangkat tema tentang gaya hidup sehat. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, studi pustaka dan data sekunder sedangkan metode pengembangan sistem pada penelitian ini menggunakan metode M.Suyanto yang terdiri dari Pra Produksi, Produksi, Pasca Produksi. Hasil penelitian ini berupa video 2d yang digunakan sebagai media pembelajaran dengan menggunakan teknik kinetik tipografi. Penilaian video ini membagikan 395 kuesioner kepada 395 responden dengan 6 pertanyaan, jumlah penelitian dari presentase menggunakan skala likert dengan hasil rata-rata index 395 responden sebesar 86,83% dan termasuk kategori sangat setuju.

Kata kunci : Video, Kinetik Tipografi, Media Pembelajaran



## **ABSTRACT**

*Lifestyle is a habit that is cultivated by everyone. The lifestyle lived by someone can determine the quality of life. As long as these teenagers' lifestyles are more likely to follow a growing trend, they are more happy with instant things like eating fast food. In addition, with increasingly sophisticated technological changes, teenagers spend more free time just doing things that are less useful such as social media, playing online games. So that this causes their health to decline. The purpose of this study is to produce a 2D kinetic typographic video that is used as a learning medium, with the theme of a healthy lifestyle. Data collection methods used are interviews, literature studies and secondary data while the system development method in this study uses the M.Suyanto method which consists of Pre Production, Production, Post Production. The results of this study are 2d videos that are used as learning media using typographic kinetic techniques. This video assessment distributed 395 questionnaires to 395 respondents with 6 questions, the number of studies from the percentage using the Likert scale with the results of the average index of 395 respondents as much as 86.83% and included in the category strongly agree.*

*Keywords : Video, Kinetic Typography, Learning Media*

