

ABSTRAK

Campak merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh virus dan masih menjadi salah satu masalah kesehatan, khususnya pada anak-anak. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di Dinas Kesehatan dan Keluarga Berencana Kabupaten Banyumas, media informasi yang digunakan masih berupa pamflet sehingga kurang efektif dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang animasi 2D menggunakan teknik *motion graphic* sebagai media informasi penyakit campak. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Pada tahap *development*, dilakukan pembuatan animasi 2D, proses dubbing, pembuatan aset, animating, editing, rendering, dan *alpha test*. Selanjutnya, pada tahap *implementation*, video animasi dipublikasikan melalui platform YouTube dan diuji kepada 30 responden yang merupakan orang tua balita menggunakan kuesioner dengan skala Likert. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media animasi memperoleh persentase kelayakan sebesar 87,067% dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa animasi 2D menggunakan teknik *motion graphic* yang dikembangkan layak digunakan sebagai media informasi untuk membantu penyampaian informasi mengenai penyakit campak kepada masyarakat.

Kata kunci: animasi 2D, *motion graphic*, media informasi, campak, ADDIE.

ABSTRACT

Measles is a contagious viral disease that remains a significant public health issue, particularly among children. Based on observations and interviews conducted at the Banyumas Regency Health and Family Planning Office, the informational materials currently in use are limited to pamphlets, which are ineffective in conveying information to the public. Therefore, this study aims to design a 2D animation using motion graphics techniques as an informational medium about measles. The research method used was Research and Development (R&D) based on the ADDIE model, which includes the stages of Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. During the development stage, the following processes were carried out: 2D animation creation, dubbing, asset creation, animating, editing, rendering, and alpha testing. Next, during the implementation stage, the animated video was published on YouTube and tested on 30 respondents—parents of toddlers—using a Likert-scale questionnaire. The evaluation results showed that the animated media achieved a feasibility percentage of 87.067%, falling into the “very good” category. These results indicate that the 2D animation, developed using motion graphics techniques, is suitable for use as an informational medium to help convey information about measles to the public.

Keywords: 2D animation, motion graphic, information media, measles, ADDIE