

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Hasil

Berdasarkan metodologi Luther ini terdapat enam tahapan yang dihasilkan sebagai berikut.



1. Konsep

Video edukasi yang dibuat untuk masyarakat bertema COVID-19. Tujuan pembuatan video edukasi COVID-19 adalah untuk menghimbau bahaya penyakit COVID-19 pada masyarakat sebagai media pendukung putusnya mata rantai penyebaran virus corona. Video ini bersifat naratif yang menceritakan tentang seorang pembawa acara yang akan memandu penonton dalam memahami isi video. Video edukasi COVID-19 ini juga bersifat informatif, dimana isi dari video tersebut menerangkan dan memberikan informasi apa itu COVID-19. Video tersebut berbentuk file Mp4 yang berukuran kurang lebih 10Mb yang ditonton oleh masyarakat agar masyarakat dapat mendownload dengan kapasitas yang tidak begitu besar.

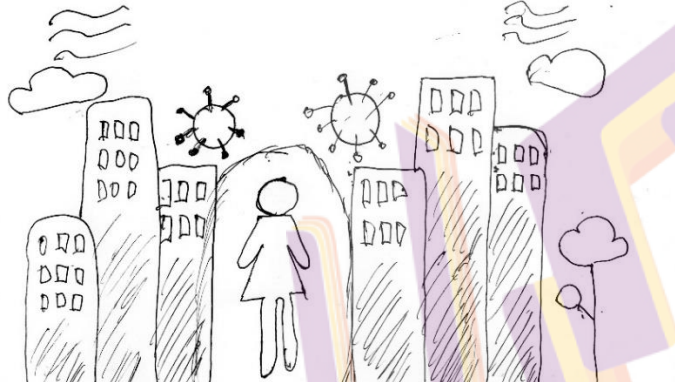
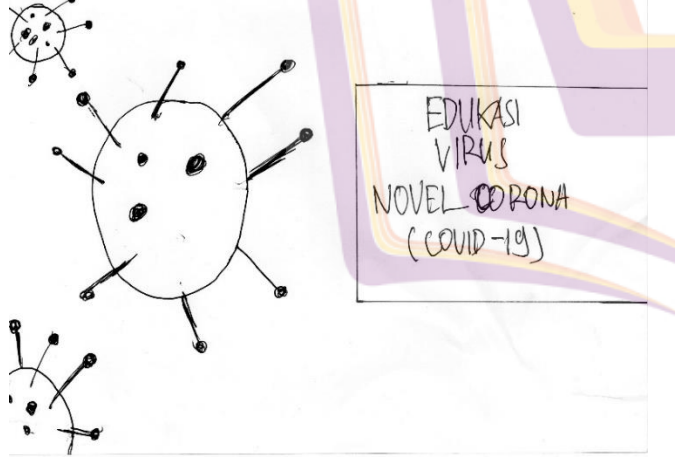
2. Desain

Perancangan video edukasi COVID-19 berupa *storyboard* berisi adegan cuplikan video yang di gambarkan pada kertas sebagai berikut.


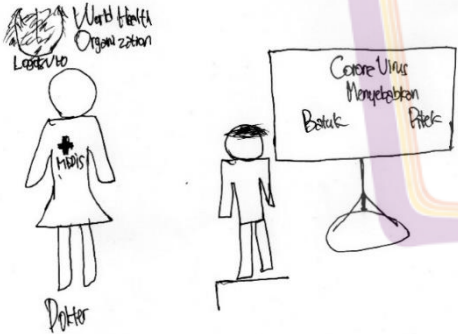
Tabel 4.1. *Storyboard*

Gambar	Keterangan	Scene	Narasi	Durasi
	<p>Introduksi Judul Video Animasi</p>	1	<p>Pengenalan judul video terkait edukasi covid-19</p>	6 detik
	<p>Introduksi pembuat animasi</p>	2	<p>Sebagai identitas pembuat video animasi</p>	3 detik

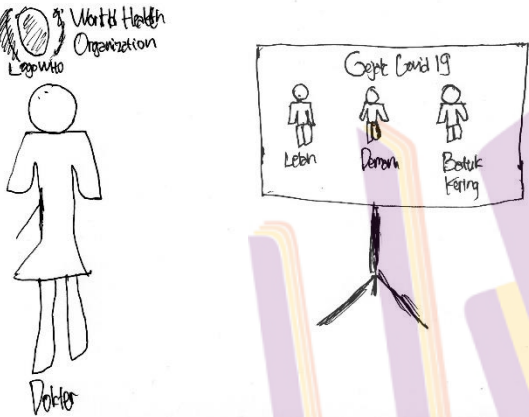
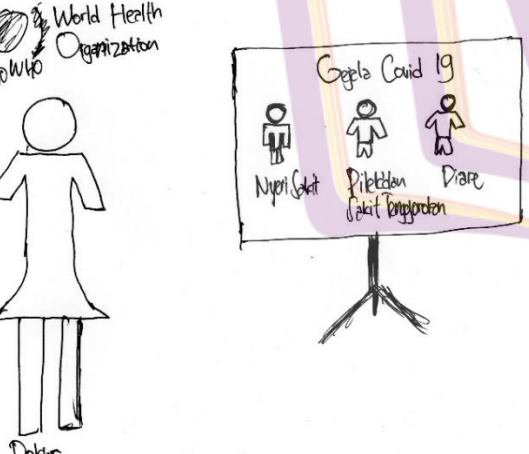
Tabel 4.1. *Storyboard* (Lanjutan)

Gambar	Keterangan	Scene	Narasi	Durasi
	<p>Introduksi karakter pembawa acara</p>	3	<p>Pembukaan video animasi covid-19</p>	12 detik
 <p>EDUKASI VIRUS NOVEL CORONA (COVID-19)</p>	<p>Pengenalan Judul</p>	4	<p>Pengenalan judul dalam teks yang diiringi oleh suara pembawa acara dalam video terkait edukasi covid-19</p>	9 detik

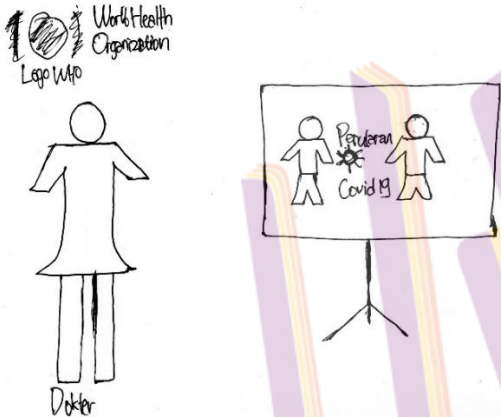
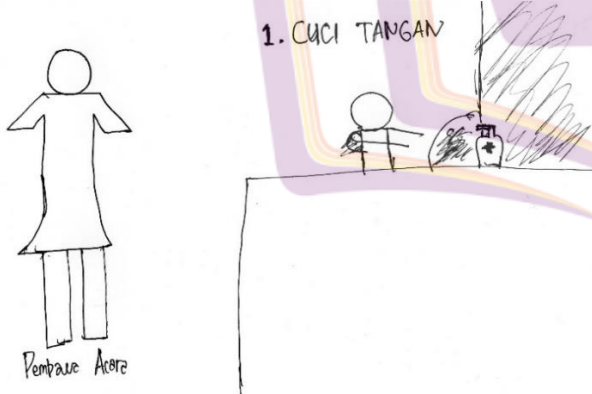
Tabel 4.1. *Storyboard* (Lanjutan)

Gambar	Keterangan	Scene	Narasi	Durasi
	Pengenalan virus corona	5	Asal mula negara dan penyebaran ke negara lain penyakit covid-19	13 detik
	Pengenalan Virus COVID-19	6	Pengenalan dan pengertian penyakit covid-19 menurut WHO	26 detik

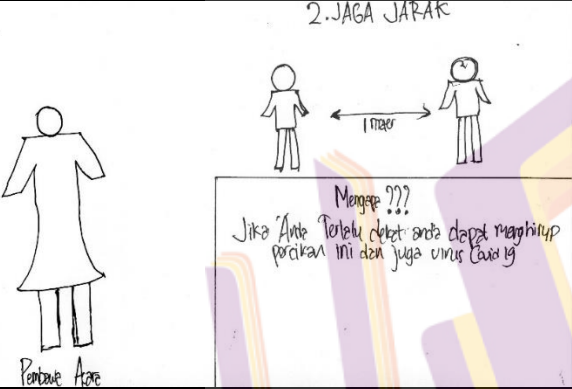
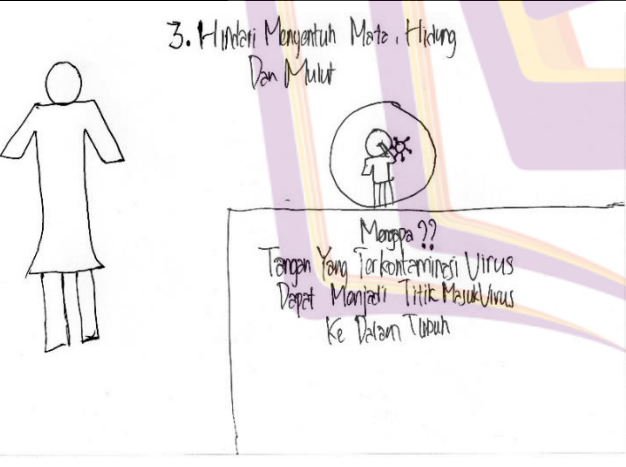
Tabel 4.1. Storyboard (Lanjutan)

Gambar	Keterangan	Scene	Narasi	Durasi
	Gejala Penyakit COVID-19	7	Gejala-gejala covid-19 yang paling umum (lelah, demam, batuk) menurut WHO	20 detik
	Gejala Penyakit COVID-19	8	Gejala-gejala covid-19 seperti nyeri sakit, pilek dan sakit tenggorokan, serta diare	24 detik

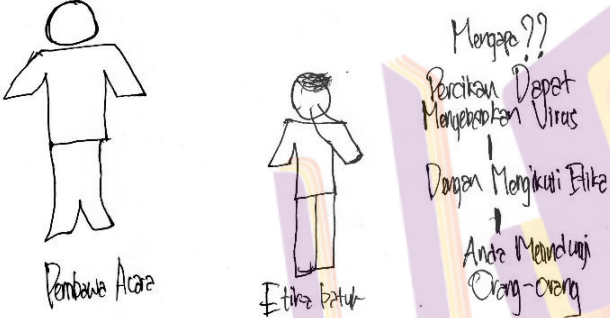

Tabel 4.1. *Storyboard* (Lanjutan)

Gambar	Keterangan	Scene	Narasi	Durasi
 <p>World Health Organization Logo WHO</p> <p>Penularan Covid-19</p> <p>Dokter</p>	<p>Penularan Virus COVID-19</p>	<p>9</p>	<p>Penularan covid-19 melalui perciksn dari hidung atau mulut masuk ke mata, hidung atau mulut</p>	<p>45 detik</p>
 <p>1. CUCI TANGAN</p> <p>Pembawa Acara</p>	<p>Pencegahan Virus COVID-19</p>	<p>10</p>	<p>Pencegahan covid-19 dengan cara cuci tangan secara rutin memakai sabun dan air mengalir</p>	<p>25 detik</p>

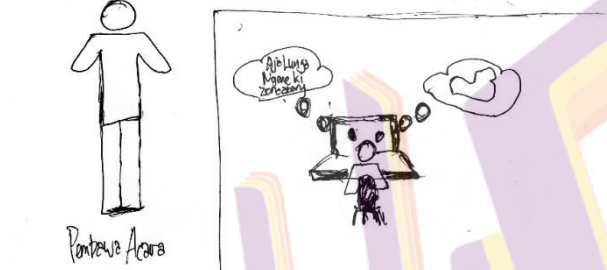

Tabel 4.1. Storyboard (Lanjutan)

Gambar	Keterangan	Scene	Narasi	Durasi
 <p>2. JAGA JARAK</p> <p>Mengapa ??? Jika Anda Terdekat orang dapat menghirup partikel ini dan juga virus Covid 19</p> <p>Pembawa Asam</p>	<p>Pencegahan Virus COVID-19</p>	<p>11</p>	<p>Pencegahan covid-19 dengan cara menjaga jarak dengan orang lain agar mengurangi resiko penularan</p>	<p>26 detik</p>
 <p>3. Hindari Menyentuh Mata, Hidung Dan Mulut</p> <p>Mengapa ?? Tangan Yang Terkontaminasi Virus Dapat Menjadi Titik Masukan Virus Ke Dalam Tubuh</p>	<p>Pencegahan Virus COVID-19</p>	<p>12</p>	<p>Pencegahan covid-19 dengan cara tidak menyentuh mata, hidung dan mulut yang dapat menjadi titik masuk virus</p>	<p>26 detik</p>

Tabel 4.1. Storyboard (Lanjutan)

Gambar	Keterangan	Scene	Narasi	Durasi
<p data-bbox="589 419 965 475">4. Mengikuti Etika Batuk dan Bersin</p> 	<p data-bbox="1126 603 1323 703">Pencegahan Virus COVID-19</p>	<p data-bbox="1384 639 1424 671">13</p>	<p data-bbox="1480 547 1738 762">Pencegahan covid-19 dengan cara ikuti etika batuk dan bersin untuk melindungi orang sekitar dari virus</p>	<p data-bbox="1787 619 1854 687">27 detik</p>
<p data-bbox="600 903 864 943">5. Tetap Tinggal Di Rumah</p> 	<p data-bbox="1126 1066 1323 1166">Pencegahan Virus COVID-19</p>	<p data-bbox="1384 1102 1424 1134">14</p>	<p data-bbox="1480 1026 1738 1209">Pencegahan covid-19 dengan cara tetap tinggal di rumah jika tidak ada keperluan mendesak</p>	<p data-bbox="1787 1082 1854 1150">18 detik</p>

Tabel 4.1. *Storyboard* (Lanjutan)

Gambar	Keterangan	Scene	Narasi	Durasi
<p data-bbox="629 416 913 456">6. Ikuti Informasi Mengenai Covid 19</p> 	<p data-bbox="1126 560 1323 663">Pencegahan Virus COVID-19</p>	<p data-bbox="1384 600 1424 624">15</p>	<p data-bbox="1480 523 1738 703">Pencegahan covid-19 dengan cara ikuti informasi terbaru dimana virus menyebar luas</p>	<p data-bbox="1787 576 1854 647">14 detik</p>
	<p data-bbox="1126 999 1323 1031">Penutup Video</p>	<p data-bbox="1384 999 1424 1023">16</p>	<p data-bbox="1496 959 1720 1102">Penutup video edukasi covid-19 dengan ucapan terimakasih</p>	<p data-bbox="1776 1015 1865 1046">7 detik</p>



3. Pengumpulan Material

Pengumpulan materi merupakan proses untuk pengumpulan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam proyek. Material yang dibutuhkan sebagai berikut :

1. Karakter Animasi 2D

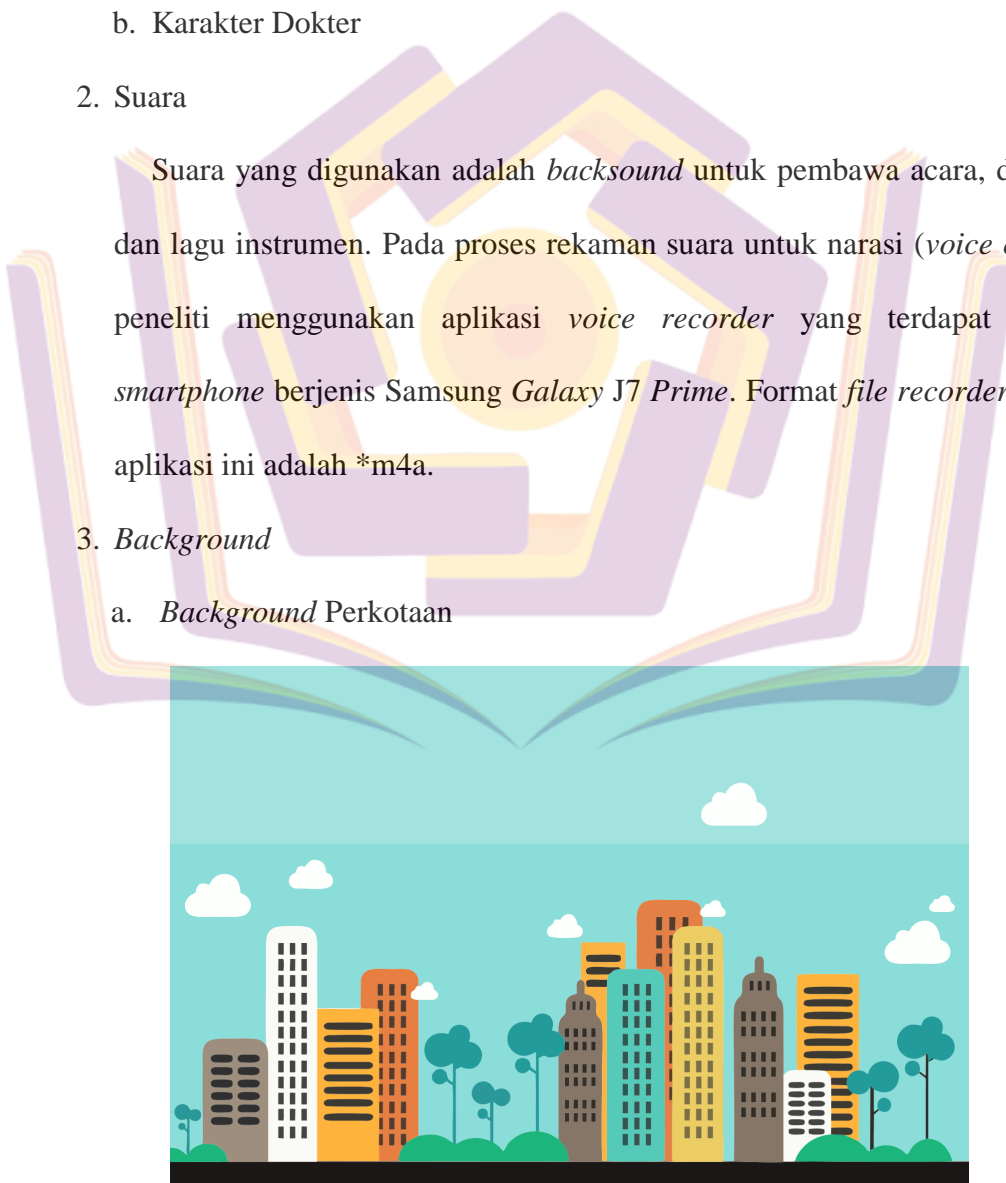
- a. Karakter Pembawa Acara
- b. Karakter Dokter

2. Suara

Suara yang digunakan adalah *backsound* untuk pembawa acara, dokter dan lagu instrumen. Pada proses rekaman suara untuk narasi (*voice over*), peneliti menggunakan aplikasi *voice recorder* yang terdapat pada *smartphone* berjenis Samsung *Galaxy J7 Prime*. Format *file recorder* pada aplikasi ini adalah **m4a*.

3. *Background*

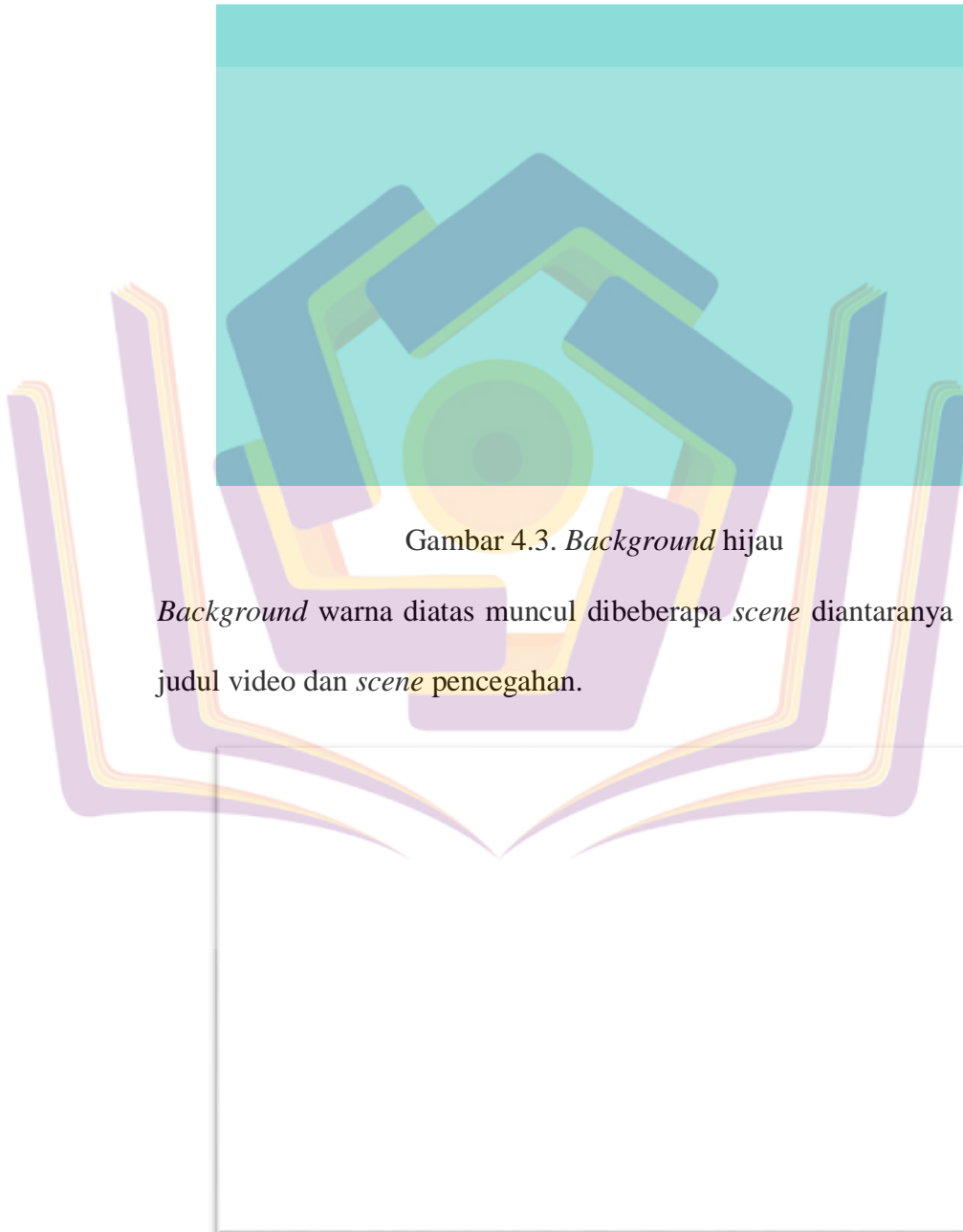
- a. *Background* Perkotaan



Gambar 4.2. *Background* Perkotaan

Background perkotaan muncul pada *scene* pertama dan terakhir yang akan berpadu dengan pembawa acara untuk membuka video dan menutup video.

b. *Background 1 Warna*

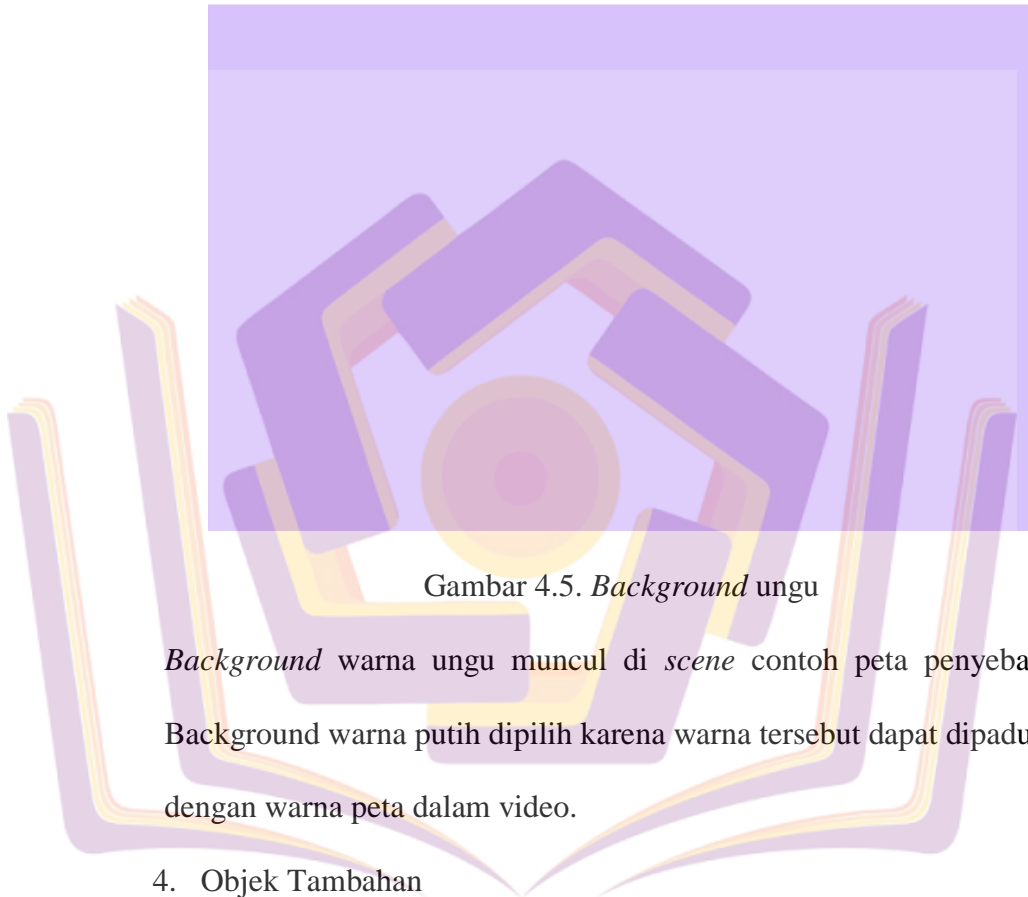


Gambar 4.3. *Background* hijau

Background warna diatas muncul di beberapa *scene* diantaranya *scene* judul video dan *scene* pencegahan.

Gambar 4.4. *Background* putih

Background warna putih muncul di beberapa scene diantaranya *scene* pengenalan pembuat video dan *scene* pengertian virus covid-19. Background warna putih dipilih karena warna tersebut dapat dipadukan dengan banyak warna.



4. Objek Tambahan

a. Logo Universitas Amikom Purwokerto

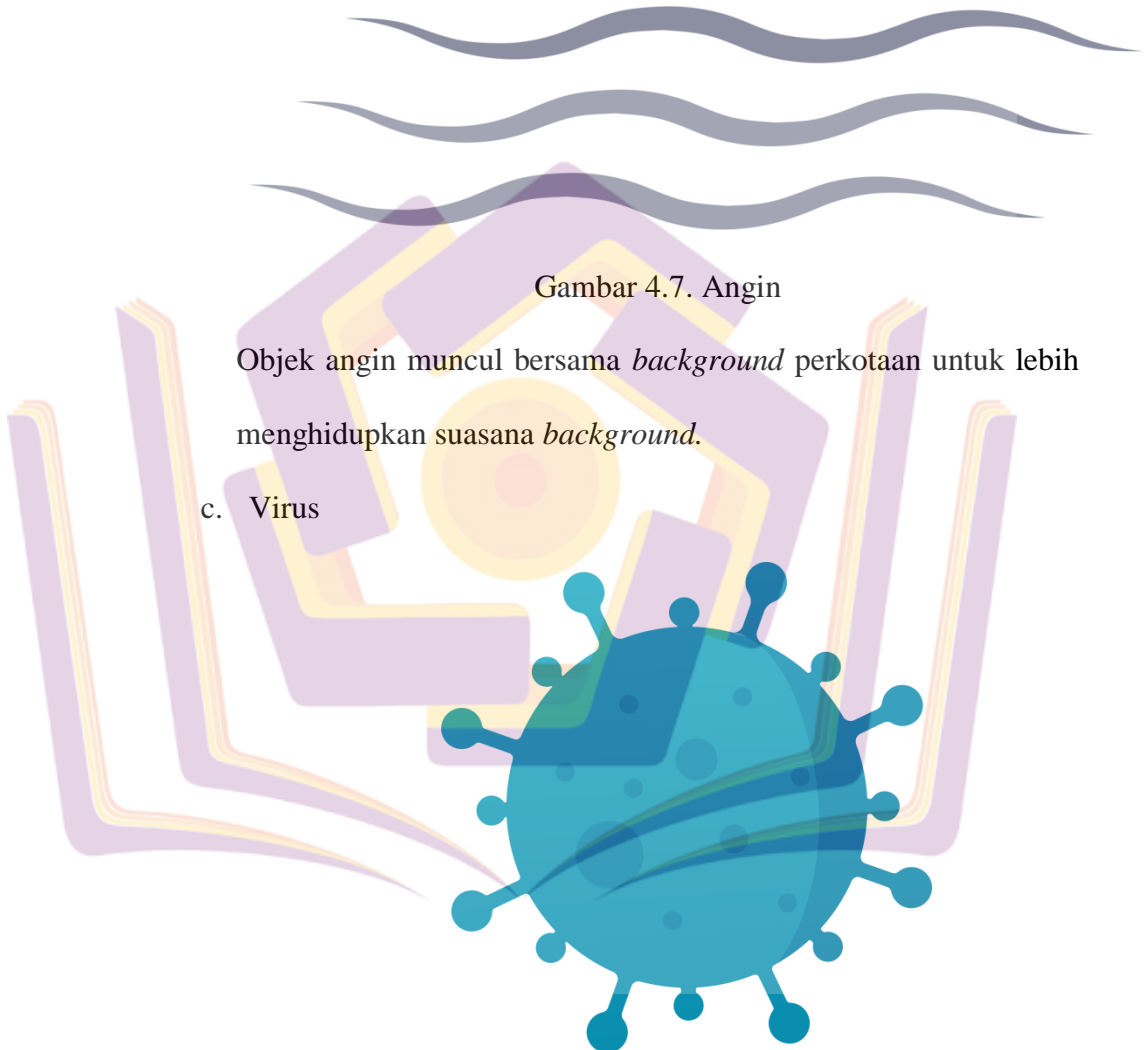


Gambar 4.6. Logo Universitas Amikom Purwokerto

(sumber: www.logogratis.id)

Logo Universitas Amikom Purwokerto muncul bersamaan dengan nama pembuat video animasi edukasi untuk memperjelas darimana pembuat video berasal.

b. Angin



Gambar 4.7. Angin

Objek angin muncul bersama *background* perkotaan untuk lebih menghidupkan suasana *background*.

c. Virus

Gambar 4.8. Virus

Gambar virus muncul di beberapa *scene* yaitu *scene* dimana virus tersebut menjelaskan bagaimana virus masuk kedalam tubuh manusia.

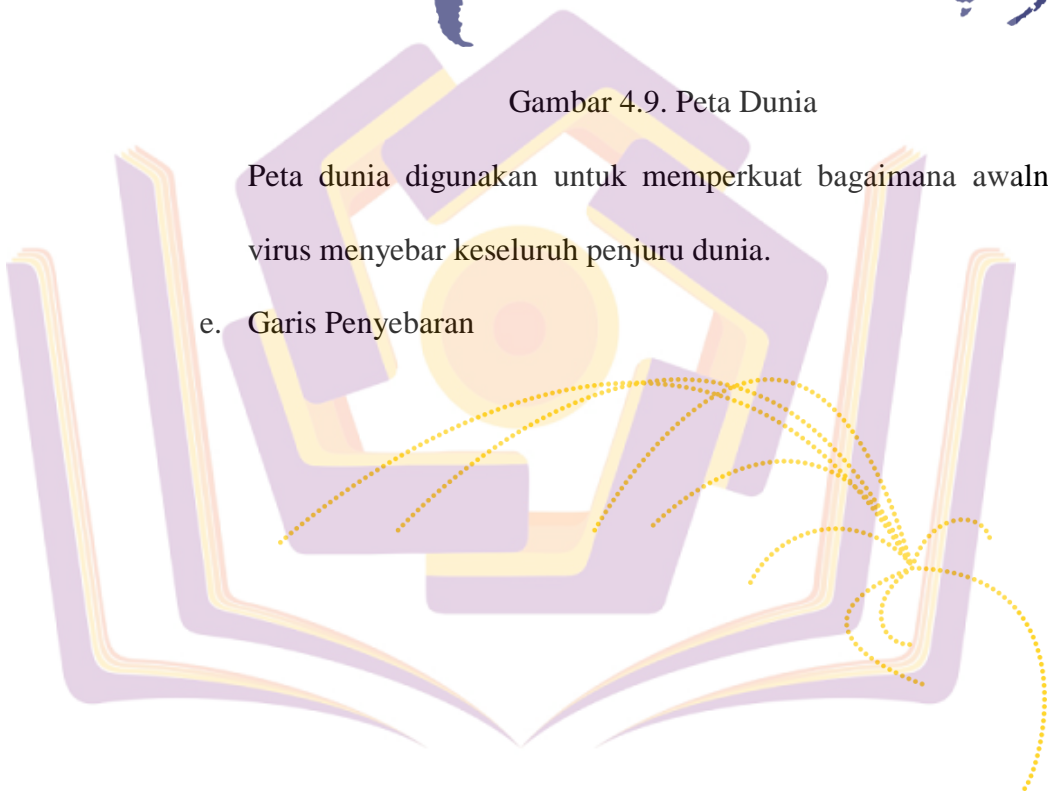
d. Peta Dunia



Gambar 4.9. Peta Dunia

Peta dunia digunakan untuk memperkuat bagaimana awalnya virus menyebar keseluruh penjuru dunia.

e. Garis Penyebaran



Gambar 4.10. Garis Penyebaran

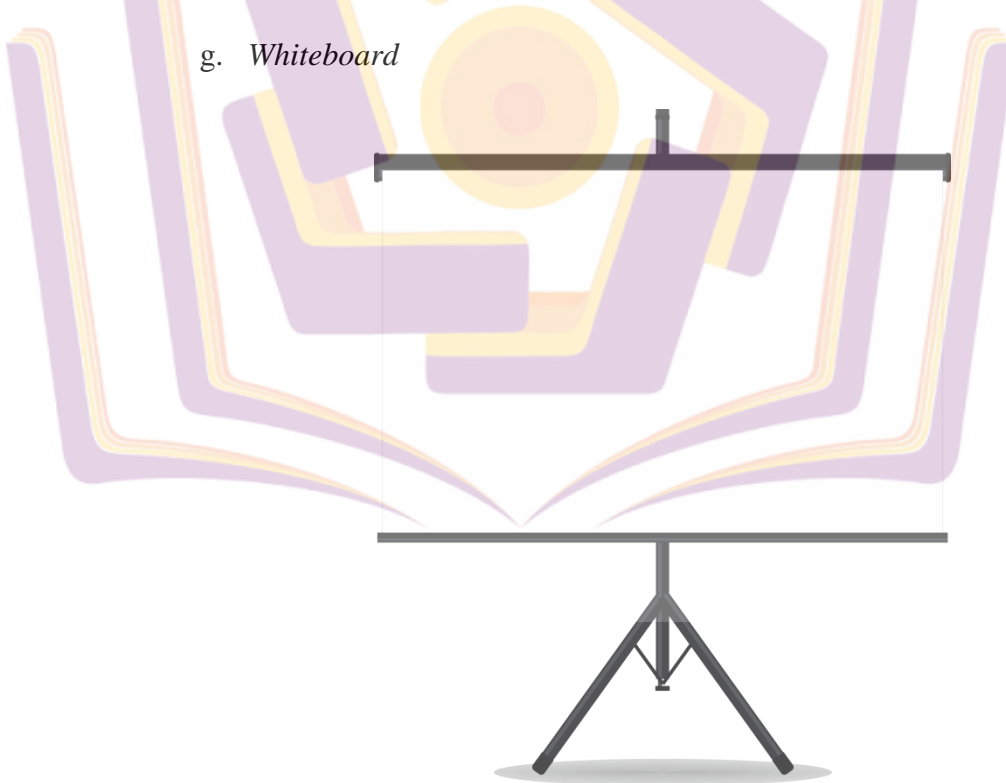
Garis penyebaran muncul setelah gambar peta dunia dan berfungsi menunjukkan bagaimana virus menyebar

f. Titik lokasi



Gambar 4.11. Titik Lokasi

Titik lokasi muncul setelah garis penyebaran, titik lokasi akan menunjuk dimana titik titik penyebaran berhenti.

g. *Whiteboard*Gambar 4.12. *Whiteboard*

Whiteboard ada pada *scene* pengertian virus corona sebagai sarana dokter dalam menjelaskan pengertian corona virus.

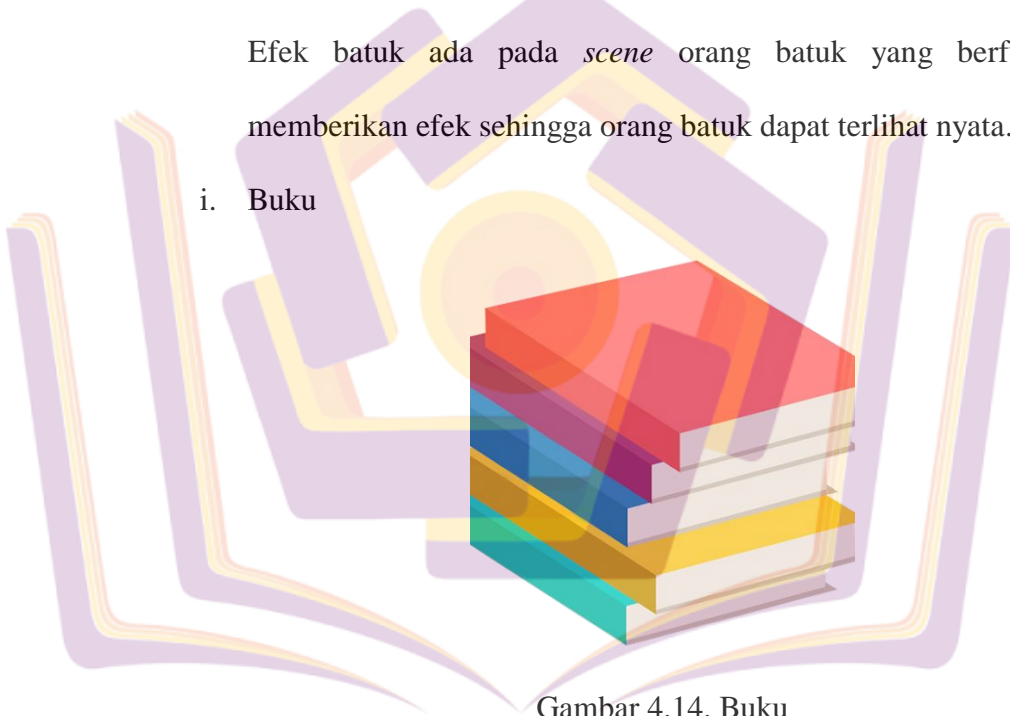
h. Efek Batuk



Gambar 4.13. Efek Batuk

Efek batuk ada pada *scene* orang batuk yang berfungsi memberikan efek sehingga orang batuk dapat terlihat nyata.

i. Buku



Gambar 4.14. Buku

Buku muncul pada *scene* penularan virus corona yang menunjukkan virus dapat hidup di benda.

j. Kotak Teks

Gambar 4.16. Rumah Sakit (sumber: www.freepik.com)

Rumah sakit menjadi objek tambahan dalam pencegahan penularan penyakit COVID-19.

1. Peta Jawa Tengah



Gambar 4.17. Peta Jawa Tengah (sumber: www.tribunnews.com)

Peta Jawa Tengah dengan zona merah berfungsi sebagai peringatan agar penonton video dapat memahami dengan dirumah saja lebih aman dari penyakit COVID-19 dan menghindari zona-zona rawan tertentu.

m. Orang Batuk

Orang batuk akan mencontohkan beberapa cuplikan tentang gejala dan penularan COVID-19.



Gambar 4.18. Orang Batuk (sumber: www.freepik.com)

n. Orang Demam

Orang demam akan mencontohkan beberapa cuplikan tentang gejala COVID-19.



Gambar 4.19. Orang Demam

o. Orang Lelah

Orang lelah akan mencontohkan beberapa cuplikan tentang gejala COVID-19.



Gambar 4.20. Orang Lelah

p. Orang Nyeri Sakit

Orang nyeri sakit akan mencontohkan beberapa cuplikan tentang gejala COVID-19.



Gambar 4.21. Orang Nyeri Sakit

q. Pilek dan Sakit Tenggorokan

Orang pilek dan sakit tenggorokan akan mencontohkan beberapa cuplikan tentang gejala COVID-19.



Gambar 4.22. Orang Pilek dan Sakit Tenggorokan

r. Orang Diare

Orang diare akan mencontohkan beberapa cuplikan tentang gejala COVID-19.



Gambar 4.23. Orang Diare

s. Orang Sehat

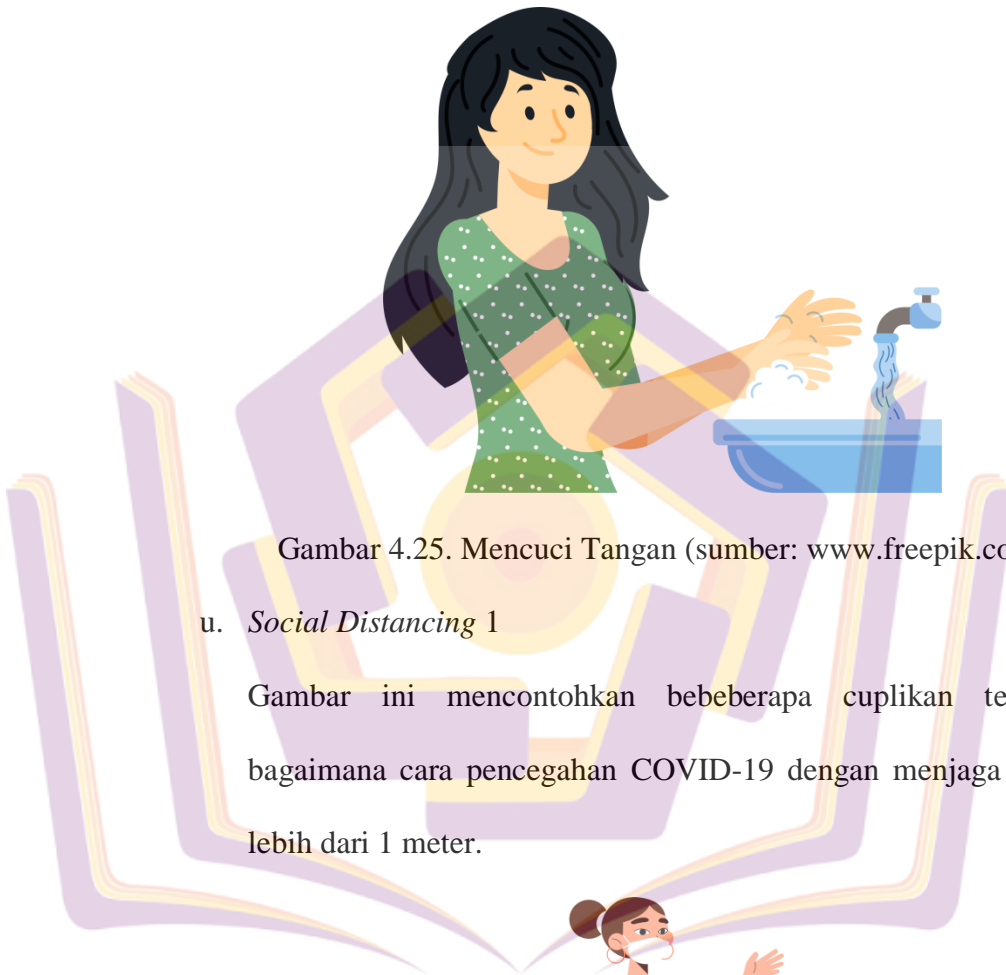
Orang sehat akan mencontohkan beberapa cuplikan tentang bagaimana cara pencegahan COVID-19.



Gambar 4.24. Orang Sehat(sumber:www.freepik.com)

t. Mencuci Tangan

Mencuci tangan berada pada klip pencegahan COVID-19 agar dapat lebih dimengerti penonton.



Gambar 4.25. Mencuci Tangan (sumber: www.freepik.com)

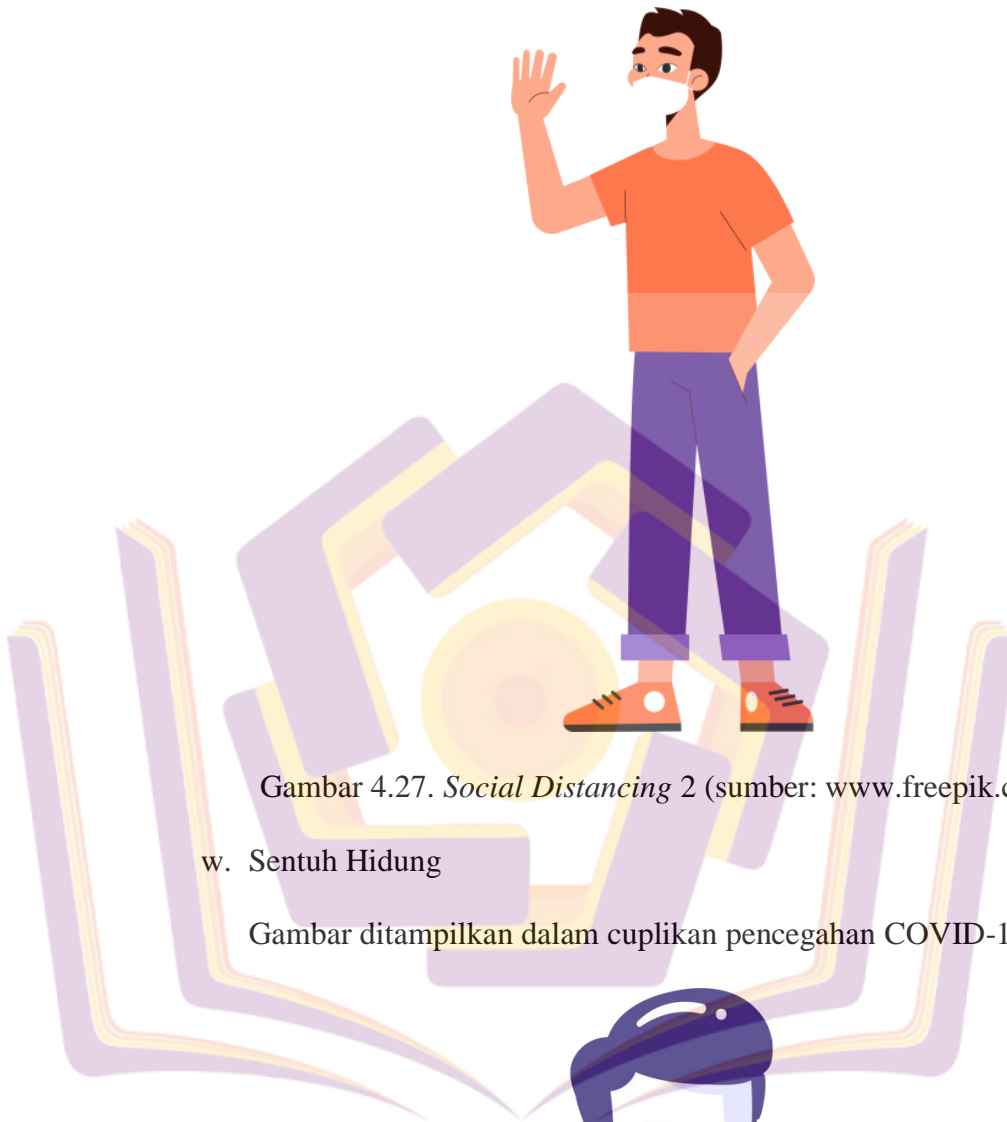
u. *Social Distancing 1*

Gambar ini mencontohkan beberapa cuplikan tentang bagaimana cara pencegahan COVID-19 dengan menjaga jarak lebih dari 1 meter.



Gambar 4.26. *Social Distancing 1* (sumber: www.freepik.com)

v. *Social Distancing 2*



Gambar 4.27. *Social Distancing 2* (sumber: www.freepik.com)

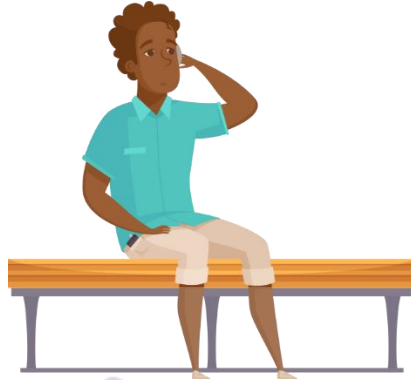
w. *Sentuh Hidung*

Gambar ditampilkan dalam cuplikan pencegahan COVID-19.



Gambar 4.28. *Sentuh Hidung* (sumber: www.freepik.com)

x. Orang Telefon



Gambar 4.29. Orang Telefon (sumber: www.freepik.com)

Orang telefon dimunculkan pada cuplikan pencegahan penyebaran penyakit COVID-19 yang menjelaskan jika orang dalam keadaan sakit harus terlebih dahulu menghubungi pihak medis dan mengikuti arahan medis.

y. Karakter Orang Tetap Tinggal di Rumah



Gambar 4.30. Orang Tetap Tinggal Dirumah (sumber: www.freepik.com)

Gambar dibutuhkan untuk menjelaskan orang tetap mengikuti perkembangan informasi tentang COVID-19 dengan dirumah saja.

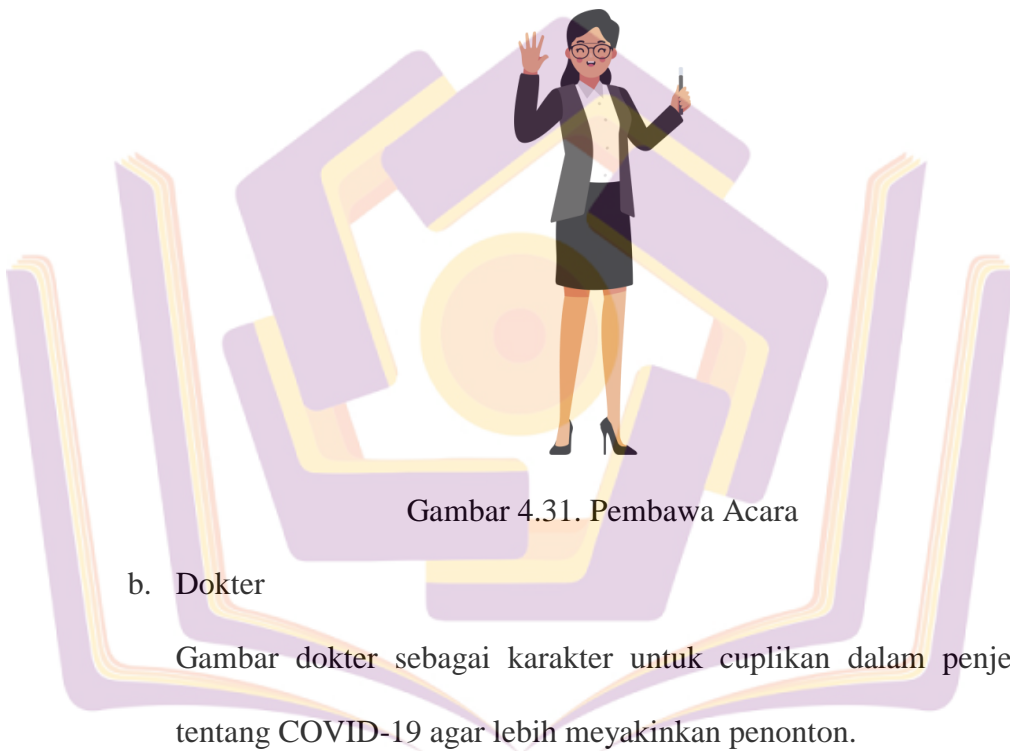
4. Pembuatan

1. *Modelling 2D*

Tahap ini dibuat beberapa macam karakter 2D sebagai berikut :

a. Pembawa acara

Pembawa acara berperan sebagai karakter yang memandu penonton dalam video.



Gambar 4.31. Pembawa Acara

b. Dokter

Gambar dokter sebagai karakter untuk cuplikan dalam penjelasan tentang COVID-19 agar lebih meyakinkan penonton.





Gambar 4.32. Dokter (sumber: www.freepik.com)

2. Animating

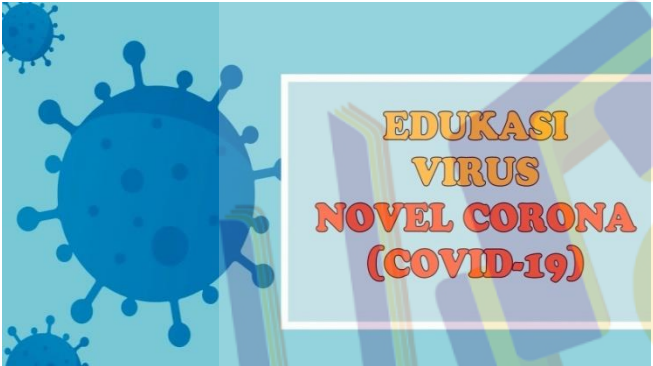

Tabel 4.2. Animating

<i>Scene</i>	Visual	Keterangan	Suara	Teknik Animasi
1		Introduksi Judul Video Animasi	<i>Backsound</i> lagu Instrumen	<i>Position, Scale, Opacity</i>

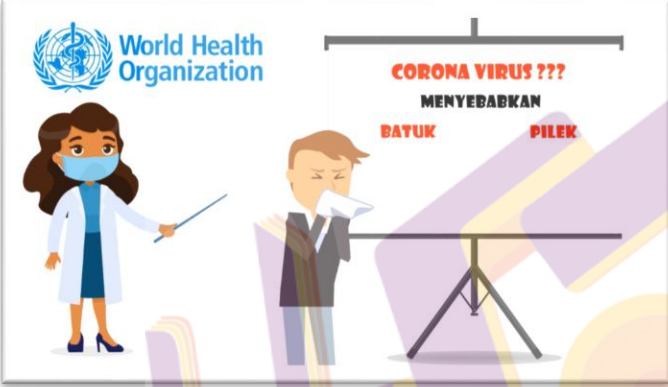
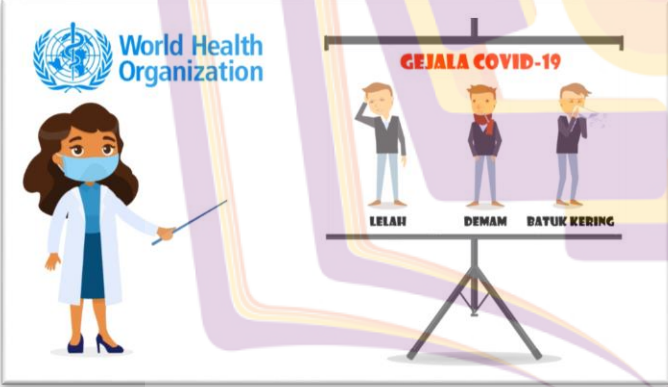
Tabel 4.1. *Animating* (Lanjutan)

<i>Scene</i>	Visual	Keterangan	Suara	Teknik Animasi
2		Introduksi pembuat animasi	<i>Backsound</i> Lagu Instrumen	<i>Position dan Opacity</i>
3		Introduksi karakter pembawa acara	<i>Backsound</i> Lagu Instrumen dan narasi pembawa acara	<i>Position, Opacity, Rotation, Anchor Point, dan Scale</i>

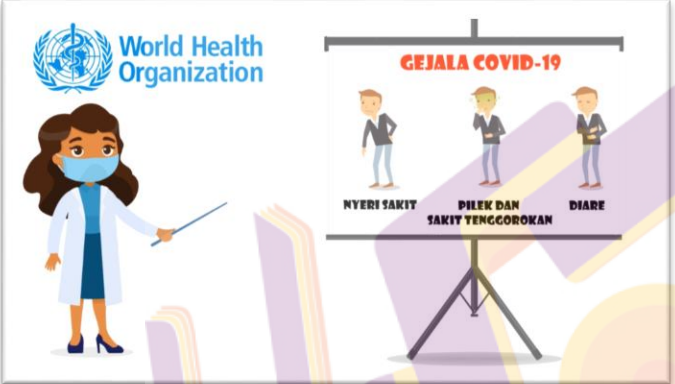

Tabel 4.1. *Animating* (Lanjutan)

<i>Scene</i>	Visual	Keterangan	Suara	Teknik Animasi
4		Pengenalan Judul	<i>Backsound</i> Lagu Instrumen dan narasi pembawa acara	<i>Position, Opacity, Rotation dan Scale</i>
5		Pengenalan virus corona	<i>Backsound</i> Lagu Instrumen dan narasi pembawa acara	<i>Position, Opacity, Rotation dan Scale, dan Anchor Point</i>



Tabel 4.1. *Animating* (Lanjutan)

Scene	Visual	Keterangan	Suara	Teknik Animasi
6		Pengenalan Virus COVID-19	<i>Backsound</i> Lagu Instrumen dan narasi pembawa acara	<i>Anchor Point, Position, Opacity dan Rotation</i>
7		Gejala Penyakit COVID-19	<i>Backsound</i> Lagu Instrumen dan narasi pembawa acara	<i>Position, Opacity, Rotation dan Anchor Point</i>



Tabel 4.1. Animating (lanjutan)

Scene	Visual	Keterangan	Suara	Teknik Animasi
8		Gejala Penyakit COVID-19	<i>Backsound</i> Lagu Instrumen dan narasi pembawa acara	<i>Position, Opacity, Rotation dan Anchor Point</i>
9		Penularan Virus COVID-19	<i>Backsound</i> Lagu Instrumen dan narasi pembawa acara	<i>Position, Opacity, Rotation dan Anchor Point</i>

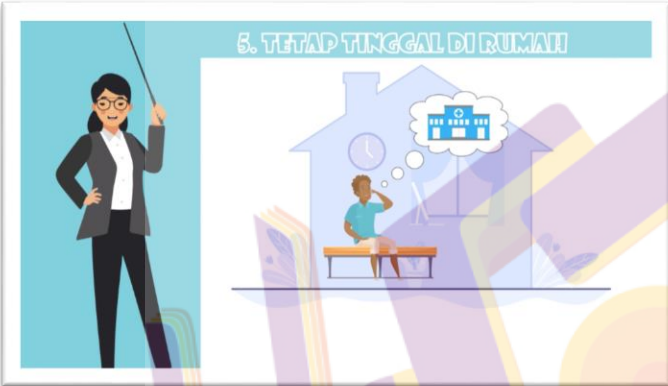
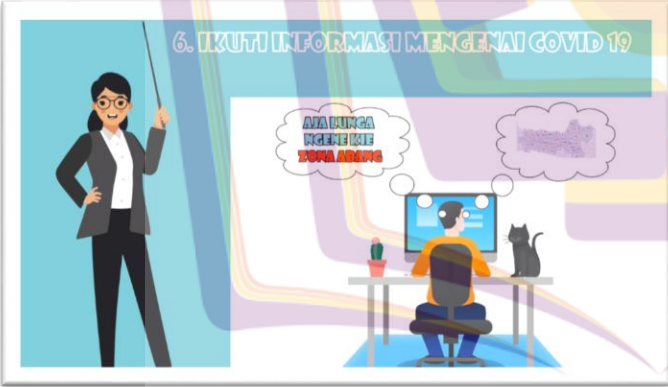
Tabel 4.1. Animating (Lanjutan)

Scene	Visual	Keterangan	Suara	Teknik Animasi
10		Pencegahan Virus COVID-19	<i>Backsound</i> Lagu Instrumen dan narasi pembawa acara	<i>Position, Opacity, Rotation, Scale dan Anchor Point</i>
11		Pencegahan Virus COVID-19	<i>Backsound</i> Lagu Instrumen dan narasi pembawa acara	<i>Position, Opacity, Rotation Anchor Point</i>


Tabel 4.1. *Animating* (Lanjutan)

Scene	Visual	Keterangan	Suara	Teknik Animasi
12		Pencegahan Virus COVID-19	<i>Backsound</i> Lagu Instrumen dan narasi pembawa acara	<i>Position, Opacity, Rotation Anchor Point</i>
13		Pencegahan Virus COVID-19	<i>Backsound</i> Lagu Instrumen dan narasi pembawa acara	<i>Position, Opacity, Rotation, dan Anchor Point</i>

Tabel 4.1. *Animating* (Lanjutan)

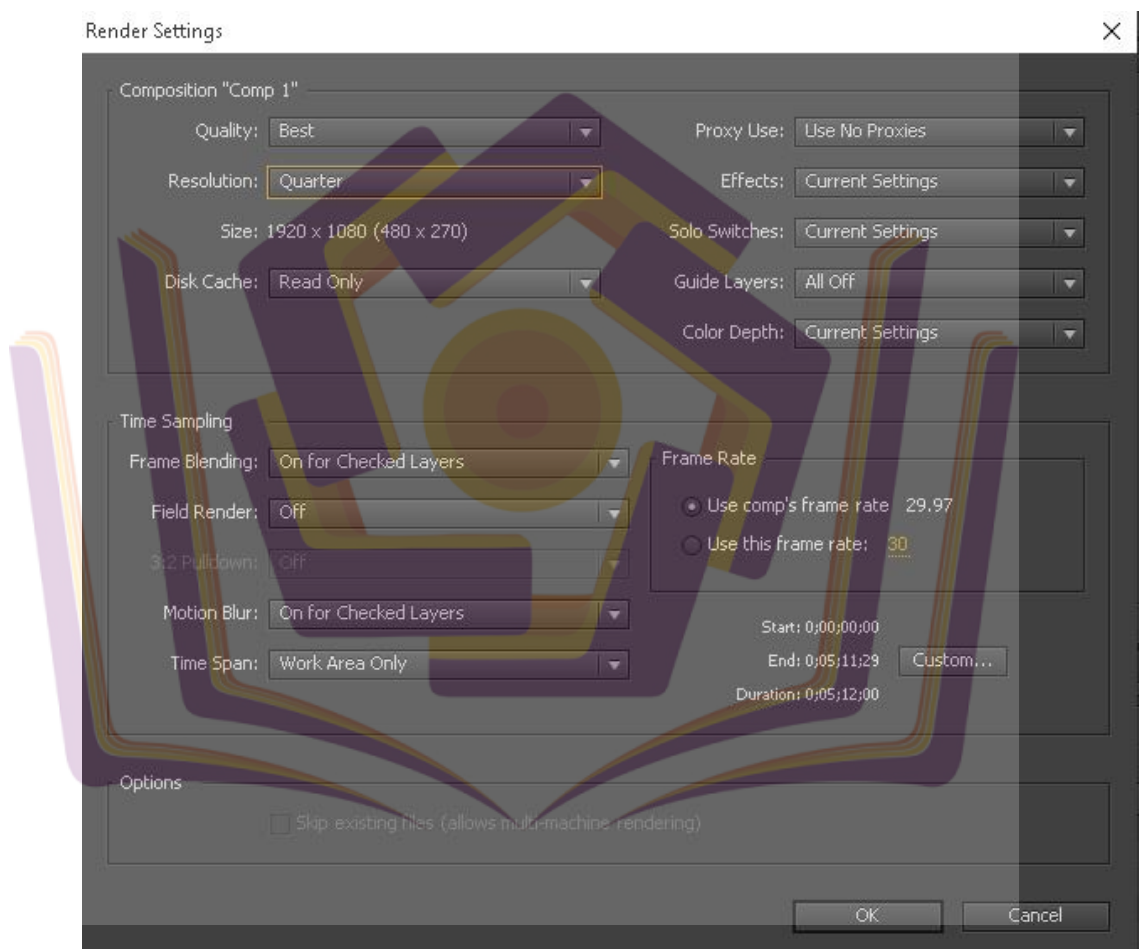
<i>Scene</i>	Visual	Keterangan	Suara	Teknik Animasi
14		Pencegahan Virus COVID-19	<i>Backsound</i> Lagu Instrumen dan narasi pembawa acara	<i>Position, Opacity, Rotation Scale dan Anchor Point</i>
15		Pencegahan Virus COVID-19	<i>Backsound</i> Lagu Instrumen dan narasi pembawa acara	<i>Position, Opacity, Rotation, Scale dan Anchor Point</i>

Tabel 4.1. *Animating* (Lanjutan)

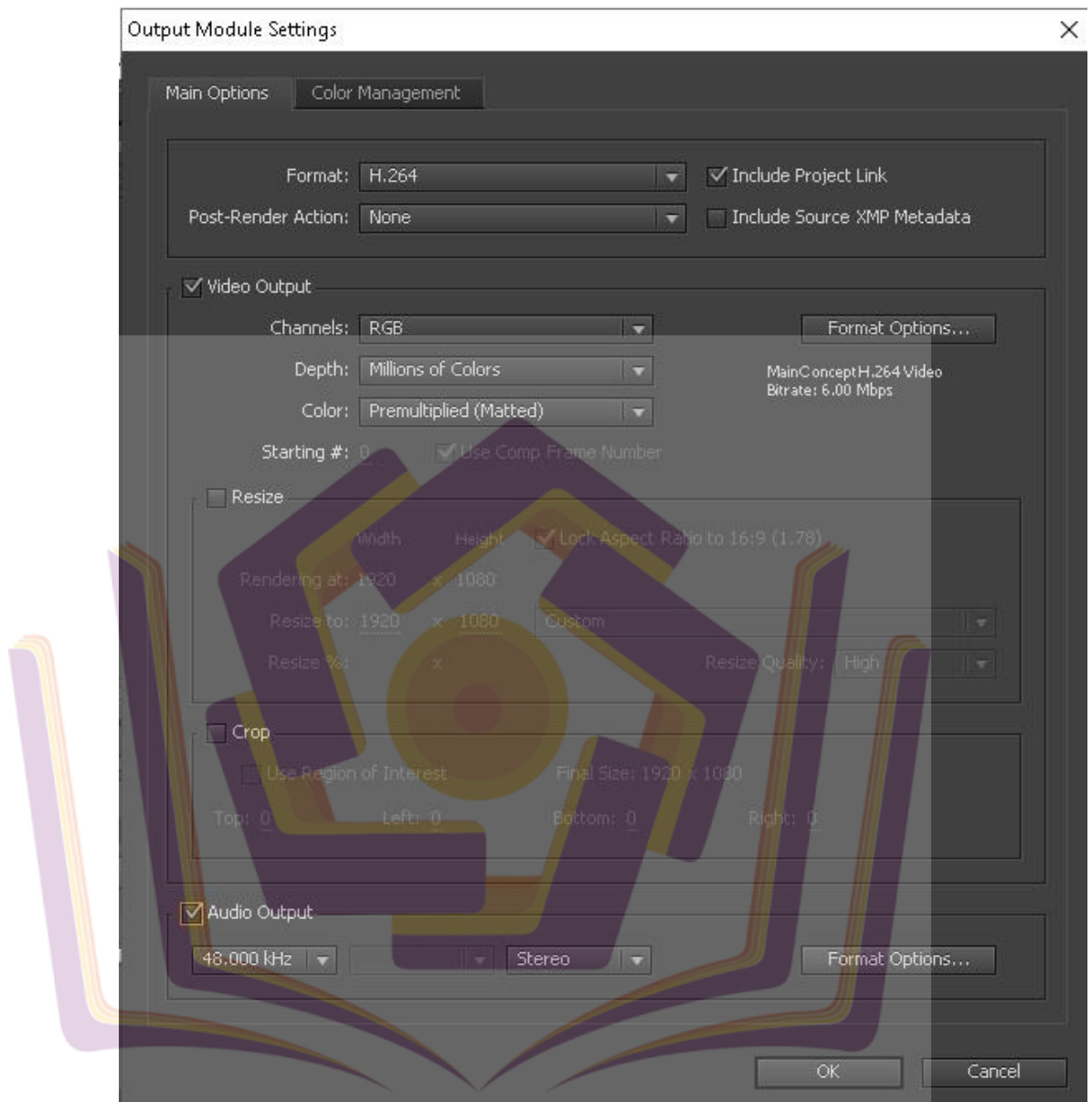
<i>Scene</i>	Visual	Keterangan	Suara	Teknik Animasi
16		Penutup Video	<i>Backsound</i> Lagu Instrumen dan narasi pembawa acara	<i>Position, Opacity, Rotation, dan Anchor Point</i>

3. *Render*

Penulis menggunakan *setting render* dengan spesifikasi *quality best* tetapi menggunakan resolusi *quarter* untuk meminimalkan besar hasil video yang dihasilkan. Format yang dipakai oleh penulis yaitu H-264 agar menghasilkan hasil Mp4. *Setting render* tersebut terdapat pada gambar 4.33 dibawah ini.

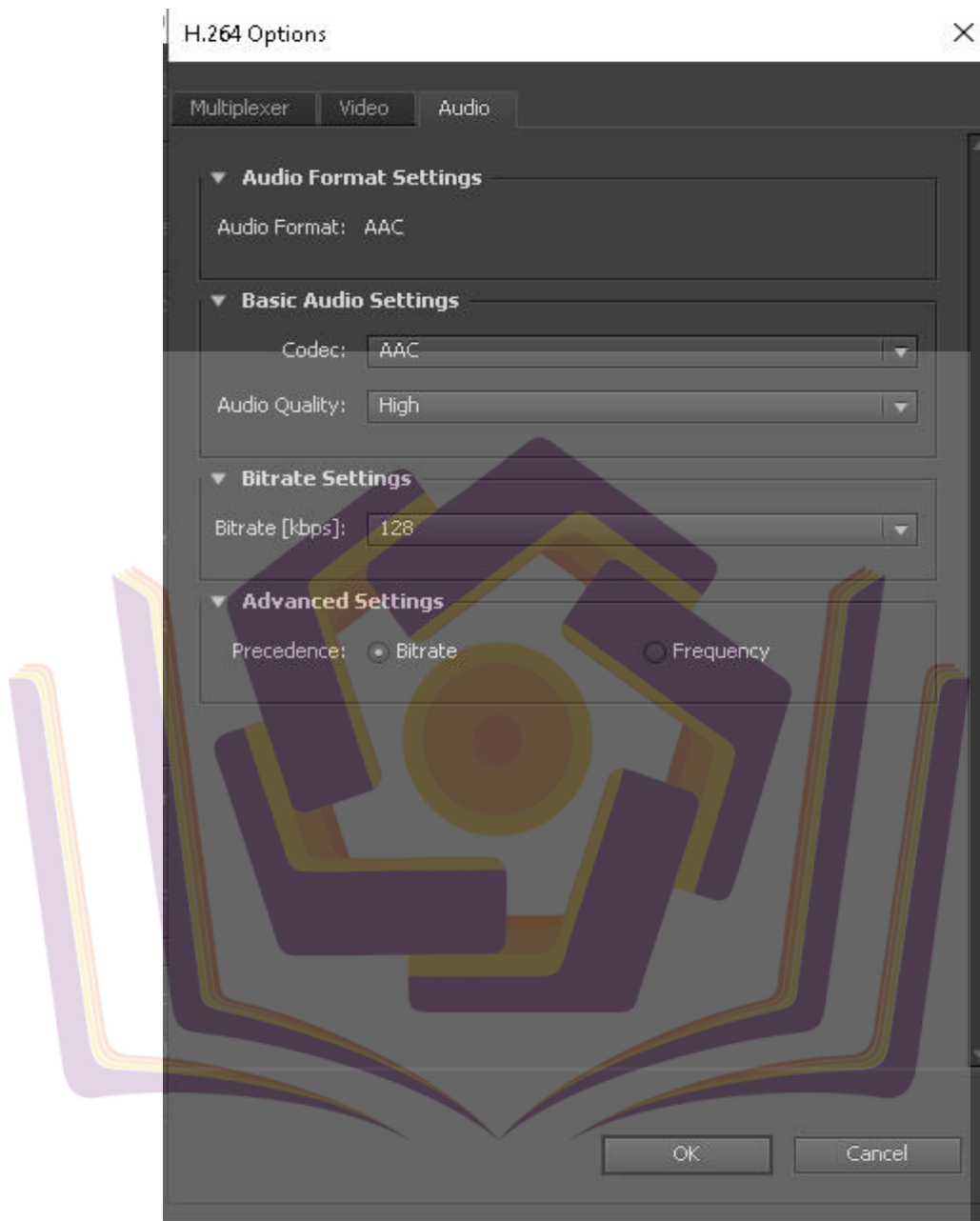


Gambar 4.33. *Render Settings* 1

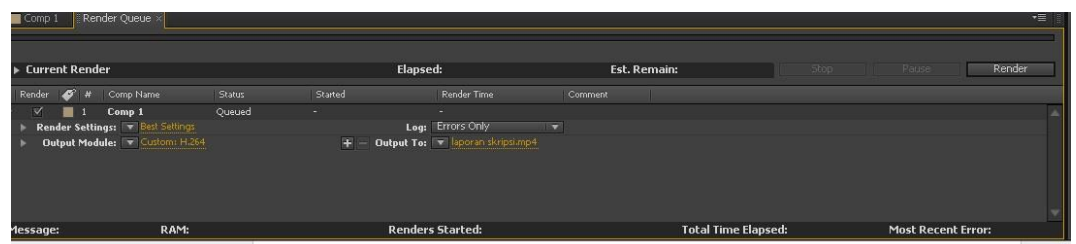


Gambar 4.34. *Render Settings 2*

Gambar 4.34 menunjukkan *setting render* pada bagian *main option*, aktifkan *audio output* dengan pilihan 48.000 kHz dan *Stereo*. Selanjutnya untuk *setting audio* dapat dilihat pada gambar 4.35 berikut.



Gambar 4.35. Render Settings 3



Gambar 4.36. Rendering

5. *Testing*

Setelah video telah selesai dibuat, tahapan selanjutnya adalah dilakukan pengujian untuk mengetahui seberapa layak video ini dijadikan sebagai media edukasi penyakit COVID-19. Pengujian akan dilakukan menggunakan *Non probability sampling* dengan pendekatan *quota sampling*. Menurut Sugiyono (2017), *non probability sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. *Quota sampling* adalah teknik *sampling* yang menentukan jumlah sampel dari populasi yang memiliki ciri tertentu sampai jumlah kuota yang diinginkan peneliti. Pengujian dilakukan oleh 25 responden masyarakat Kelurahan Sokanegara untuk memenuhi sampel. Berdasarkan banyaknya RW kelurahan Sokanegara yang memiliki 12 RW dan dengan itu setiap RW mendapatkan kuota 2 responden serta ada 1 RW yang mendapat 3 responden untuk melengkapi sampel.

Pengujian akan dilakukan dengan kuesioner yang diberikan oleh peneliti kepada responden yang sebelumnya telah menonton video edukasi COVID-19. Penilaian yang dilakukan dalam kuesioner ini adalah dari segi kualitas pesan yang disampaikan dan tampilan dalam video. Kualitas pesan digunakan untuk mengetahui apakah informasi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik atau tidak serta apakah dapat membuat masyarakat menjadi lebih tertarik untuk mengetahuinya atau tidak. Selain itu, tujuan pelibatan penonton adalah untuk mengamati bagaimana proses kognitif itu berlangsung melalui pengamatan penonton terhadap unsur filmis dalam hal ini iklan layanan

masyarakat (Hasan, 2018). Pernyataan-pernyataan yang diberikan kepada responden terdapat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3. Pernyataan Kuesioner

NO.	PERNYATAAN
1.	Informasi/ penjelasan tentang COVID-19 dalam animasi ini tersampaikan dengan jelas?
2.	Pesan dan informasi tentang bahaya COVID-19 melalui video animasi ini sudah tersampaikan dengan baik?
3.	Ilustrasi resiko penularan COVID-19 dapat dipahami?
4.	Video animasi pencegahan COVID-19 yang sudah ditayangkan menarik untuk ditonton?
5.	Informasi tulisan pada video animasi mudah terbaca?
6.	Suara narator dalam video ini terdengar jelas?
7.	Dengan adanya video animasi, anda dapat memahami virus COVID-19?

Tabel 4.3 menunjukkan pernyataan-pernyataan yang diajukan kepada responden. Pernyataan pertama bertujuan agar responden dapat dengan jelas mengetahui informasi pengertian COVID-19 melalui video animasi. Pernyataan kedua yang diajukan bertujuan agar responden paham akan bahaya COVID-19 yang telah dijelaskan pada video animasi. Pernyataan ketiga diajukan dengan tujuan responden dapat memahami resiko penularan COVID-19 melalui ilustrasi pada video animasi. Pernyataan keempat diajukan dengan tujuan mengetahui apakah responden tertarik untuk menonton video animasi tentang COVID-19 sampai dengan selesai. Pernyataan kelima bertujuan apakah penonton video dapat memahami tulisan yang ada dalam video animasi

tentang COVID-19. Pernyataan keenam bertujuan sebagai tolak ukur kejelasan suara narrator dalam video animasi. Pernyataan diajukan agar penulis dapat mengetahui pendapat dari responden untuk tolak ukur mengenai pemahaman video animasi edukasi COVID-19.

Terdapat lima pilihan jawaban yang dapat dipilih responden, yaitu STS (Sangat Tidak Setuju), TS (Tidak Setuju), Cukup (Cukup), S (Setuju), dan SS (Sangat Setuju). Jawaban-jawaban responden tersebut akan diberi bobot nilai sebagai berikut:

Tabel 4.4. Bobot Penilaian

Skala Penilaian	Bobot Nilai
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Adapun daftar nama responden dari sampel masyarakat sebagai berikut:

Tabel 4.5. Daftar Nama Responden

NO	Nama Responden	RT	RW
1	Ilham Sambodo	03	01
2	Faisal Riyandi	03	01
3	Salsa Erlanda	01	02
4	Warsiyah	01	02
5	Widyaningsih	05	03
6	Supyan	05	03
7	Alifudin Zarkasih	03	04
8	Dini Avriani	03	04
9	Yusuf Perdana	02	05
10	Tri Yunanto	02	05
11	Irfan Widiyanto	05	06
12	Suprapti	05	06
13	Hilma Annida	04	07
14	Gerarda Clara	04	07
15	Pradipta Mirnawati	01	08
16	Ali Faizin	01	08
17	Alda Yulia	03	09
18	Laili Nurul	03	09
19	Oky Julian	02	10
20	Annisa IR	02	10
21	Sujadi	04	11
22	Siti Malichah	04	11
23	Suryanto	03	09
24	Rita Rosita	01	12
25	Rema Sekar	01	12

Tabel 4.6. *Rating Scale*

Jawaban	Keterangan
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Tidak Baik
0% - 20%	Sangat Tidak Baik

Adapun pertanyaan dan hasil penilaian yang diajukan sebagai berikut:

Tabel 4.7. Hasil Penilaian

NO.	PERNYATAAN	SS	S	C	TS	STS
1.	Informasi/ penjelasan tentang COVID-19 dalam animasi ini tersampaikan dengan jelas	2	23			
2.	Pesan dan informasi tentang bahaya COVID-19 melalui video animasi ini sudah tersampaikan dengan baik.	1	24			
3.	Ilustrasi resiko penularan COVID-19 dapat dipahami	5	20			
4.	Video animasi pencegahan COVID-19 yang sudah ditayangkan menarik untuk ditonton	3	22			
5.	Informasi tulisan pada video animasi mudah terbaca	4	21			
6.	Suara narator dalam video ini terdengar jelas	6	19			
7.	Dengan adanya video animasi anda dapat memahami tentang COVID-19	8	16	1		
	Jumlah	29	145	1		

Rumus untuk menghitung kuesioner menggunakan perhitungan skala likert (Rumus Index % + Total Skor / Skor Tertinggi x 100) (Sugiyono, 2017). Dari hasil kuesioner tersebut didapat hasil sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Total Skor} &= (\text{total responden} \times \text{skor}) \\ &= (29 \times 5) + (145 \times 4) + (1 \times 3) \\ &= 728\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Skor Tertinggi} &= (\text{Nilai Tertinggi} \times \text{Jumlah Pertanyaan} \times \text{Jumlah Responden}) \\ &= 5 \times 7 \times 25 \\ &= 875\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Rumus Index \%} &= \text{Total Skor} / \text{Skor Tertinggi} \times 100 \\ &= 728/875 \times 100 = 83,2\%\end{aligned}$$

Dari hasil perhitungan kuesioner yang dilakukan didapatkan presentase nilai 83,2% tergolong dalam kriteria sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa video animasi edukasi COVID-19 mudah dipahami oleh masyarakat.

6. Distribusi

Tahap mempublikasikan video edukasi COVID-19 yang telah dibuat kemudian disebarluaskan melalui media sosial *instagram*, *youtube*, dan *facebook* agar dapat ditonton masyarakat luas.

