

Pembuatan Video Infografis Dengan Teknik *Motion Graphics* Mengenai Kesehatan di Kota Batam Berdasarkan Data Statistik Sektor Pemerintah Kota Batam Semester 1 Tahun 2024

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Oleh:

Dely Martcelin

4312101089

Disusun untuk pengajuan proposal Tugas Akhir Program Diploma IV



**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI REKAYASA MULTIMEDIA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI BATAM
BATAM
2024**

HALAMAN PENGESAHAN

Pembuatan Video Infografis Dengan Teknik *Motion Graphics* Mengenai Kesehatan di Kota Batam Berdasarkan Data Statistik Sektor Pemerintah Kota Batam Semester 1 Tahun 2024

Oleh:

Dely Martcelin

4312101089

Telah diuji dan dipertahankan di depan Tim Penguji
dalam Sidang Tugas Akhir

Batam, 27 November 2024

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I,

Rini Amadia, S.Sn., M.Sn.

NIK. 122256

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR.....	5
DAFTAR TABEL.....	6
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	4
2.1 Tinjauan Pustaka.....	4
2.2 Dasar Teori.....	5
2.2.1 Kesehatan.....	5
2.2.2 Statistik.....	6
2.2.3 Statistika Deskriptif sebagai Kumpulan Informasi.....	6
2.2.4 Media Informasi.....	6
2.2.5 Motion Graphic.....	7
2.2.6 Infografis.....	7
2.2.7 Pengertian Model ADDIE.....	8
2.2.8 Pengertian EPIC Model.....	8
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	9
3.1 Metode Penelitian.....	9
3.1.1 Analysis (Analisis).....	9
3.1.2 Design (Perancangan).....	10
3.1.3 Development (Pengembangan).....	13
3.1.4 Implementation (Implementasi).....	15
3.1.5 Evaluation (Evaluasi).....	15
3.2 Analisis Efektifitas.....	16
DAFTAR PUSTAKA.....	18
LAMPIRAN.....	20

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Diagram Alur Penelitian ADDIE.....	9
Gambar 2. Tampilan Naskah.....	11
Gambar 3. Tampilan Storyboard scene 1-6.....	12
Gambar 4. Tampilan Storyboard scene 7-12.....	12
Gambar 5. Proses Pembuatan Karakter.....	13
Gambar 6. Proses Pembuatan Motion Graphic.....	14
Gambar 7. Proses Pengeditan Video.....	14

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tinjauan Pustaka.....	5
Tabel 2. Konsep Visual.....	11
Tabel 3. Konsep Informasi.....	12
Tabel 4. Deskripsi Produk Akhir.....	13
Tabel 5. Kriteria Penilaian Validasi Ahli.....	16
Tabel 6. Bobot Penilaian.....	17
Tabel 7. Tabel skala EPIC Model.....	18

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Batam sebagai salah satu kota besar di Provinsi Kepulauan Riau. Kota Batam memiliki kesehatan yang beragam, kesehatan masyarakat merupakan salah satu aspek dalam pembangunan kota yang berkelanjutan. Kota Batam, sebagai kota yang terus berkembang, menghadapi berbagai tantangan dalam bidang kesehatan. Informasi dikumpulkan dari beberapa informan yang digunakan untuk memahami proses yang berkaitan dengan fenomena penyakit, kondisi kesehatan, serta perilaku yang berhubungan dengan kesehatan (Mekarisce, A. 2020). Terdapat data kesehatan mengenai jumlah fasilitas kesehatan, tenaga kesehatan dan angka persalinan. pada kesehatan di Kota Batam yang berdasarkan data statistik sektoral Kota Batam.

Data Statistik Sektoral Kota Batam Semester 1 Tahun 2024 yang dipublikasikan oleh Dinas Komunikasi dan Informatika (DISKOMINFO) Kota Batam. Berdasarkan data statistik sektoral pada Semester 1 tahun 2023 dan 2024, terdapat perbandingan data yang menunjukkan adanya perubahan pada beberapa indikator tersebut. Dari sisi fasilitas kesehatan, jumlah total fasilitas mengalami penurunan dari 846 unit pada tahun 2023 menjadi 831 unit pada tahun 2024. Penurunan ini terjadi pada beberapa jenis fasilitas seperti klinik/polindes dan rumah sakit swasta, meskipun terdapat peningkatan pada puskesmas pembantu dan posyandu (Jsrol, M. 2024). Selain fasilitas kesehatan, keberadaan tenaga kesehatan dapat memberikan pelayanan yang lebih baik kepada masyarakat. Jumlah tenaga kesehatan justru mengalami peningkatan dari 5.461 orang pada tahun 2023 menjadi 6.590 orang pada tahun 2024. Tenaga perawat menjadi jumlah terbanyak, yaitu sekitar 2.600 orang pada tahun 2024 (Jsrol, M. 2024) . Yang menunjukkan bahwa perawat memiliki pelayanan kesehatan di berbagai fasilitas kesehatan di Kota Batam. Permasalahan kesehatan juga terlihat dari indikator persalinan. Pada Semester 1 tahun 2023, jumlah ibu bersalin tercatat sebanyak 16.853 jiwa, sedangkan pada tahun 2024 menurun menjadi 12.264 jiwa. Namun, angka bayi lahir mati mengalami peningkatan dari 44 kasus pada tahun 2023 menjadi 55 kasus pada tahun 2024 (Jsrol, M. 2024). Kondisi ini mengindikasikan adanya potensi permasalahan dalam pelayanan kesehatan ibu dan anak. Hal ini menandakan bahwa kondisi kesehatan masyarakat di Kota Batam masih terdapat permasalahan dan tentunya kondisi ini perlu diperhatikan oleh masyarakat.

Menurut Martias, L. (2021), penyebaran informasi statistik sektoral kesehatan kepada masyarakat sangat penting untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran tentang kondisi kesehatan di Kota Batam. Berdasarkan informasi dari pihak instansi melalui wawancara dengan Kepala Bidang Statistik DISKOMINFO Kota Batam, bahwa data statistik disajikan dalam bentuk tabel, gambar, dan grafik sering kali sulit dipahami karena susah untuk dibaca dengan jumlah data yang sangat banyak, dalam penyebaran informasi tidak harus terbatas pada media cetak seperti buku, tetapi dapat dilakukan melalui berbagai format yang lebih menarik dan mudah dipahami, seperti video, iklan layanan masyarakat, dan infografis. Hal ini menyebabkan kesadaran masyarakat menurun terhadap kesehatan seperti jumlah fasilitas kesehatan, tenaga kesehatan dan angka persalinan. Oleh karena itu, penulis melakukan penyajian data statistik salah satunya dengan merangkum informasi penting ke dalam bentuk video infografis berbasis *motion graphics*.

Infografis sendiri merupakan penyajian informasi yang kompleks secara ringkas dan mudah dimengerti oleh pembaca (Nugraha, D.2020). Infografis hadir dalam berbagai bentuk, salah satunya adalah *motion graphic*. *Motion graphic* yaitu bentuk grafis yang memanfaatkan animasi untuk menciptakan ilusi gerakan atau transformasi untuk menjelaskan informasi yang kompleks (Deu, I., 2022). *Motion graphic* dipilih karena didominasi oleh elemen bergerak dan ilustrasi sehingga dapat menyajikannya secara singkat, seperti *motion graphic* pada bagan batang (*bar chart*) yang bergerak naik secara dinamis untuk menunjukkan perbedaan angka di setiap kategori, sehingga data menjadi lebih mudah dipahami.

Informasi yang akan ditampilkan dalam video infografis ini mencakup data utama dari Statistik Sektoral Kota Batam Semester 1 Tahun 2024, seperti jumlah fasilitas kesehatan, tenaga kesehatan dan angka persalinan. Data tersebut akan disajikan dalam bentuk *motion* yang bergerak, serta dilengkapi dengan elemen diagram, teks singkat dan narasi audio untuk memperkuat pemahaman mengenai kondisi kesehatan di Kota Batam. Video ini dirancang dengan durasi yang singkat agar lebih optimal untuk dipublikasikan di media sosial. Dengan demikian, penggunaan video infografis dengan teknik *motion graphic* membantu menyederhanakan informasi dan meningkatkan daya tarik serta pemahaman masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana merancang infografis dengan teknik *motion graphics* sebagai media video untuk menyampaikan informasi, sehingga dapat memberikan wawasan yang jelas dan mudah dipahami oleh masyarakat?
2. Bagaimana menganalisis efisiensi video infografis berbasis *motion graphics* dalam menyampaikan informasi kesehatan di Kota Batam dengan menggunakan metode pengembangan ADDIE dan pendekatan kuantitatif?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang diterapkan dalam penelitian ini adalah:

- a. Penyampaian media informasi yang dapat dibaca oleh masyarakat, melalui media video infografis yang menggunakan teknik *motion graphics*, seperti animasi grafik batang yang bergerak untuk menunjukkan data kondisi kesehatan.
- b. Video infografis ditujukan untuk masyarakat umum di Kota Batam sebagai upaya meningkatkan pemahaman dan kesadaran masyarakat.

1.4 Tujuan

Tujuan utama dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan kesadaran masyarakat tentang kesehatan melalui edukasi yang efektif, agar masyarakat lebih memahami pentingnya menjaga kesehatan
- b. Membuat infografis dengan menggunakan teknik *motion graphics* untuk memberikan informasi tentang kesehatan di Kota Batam berdasarkan Data Statistik kepada masyarakat.

1.5 Manfaat

Dengan dilakukannya penelitian ini, dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Memberikan wawasan dalam pengembangan infografis dengan teknik *motion graphic* untuk memperkuat pemahaman mengenai data kesehatan dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat.
- b. Infografis yang dihasilkan dapat digunakan sebagai media edukasi untuk meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai data kesehatan di Kota Batam, sehingga masyarakat dapat lebih memahami dan merespons informasi dengan baik.

BAB 2 LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Bagian ini mencakup dua tahap utama, yaitu tinjauan pustaka dan dasar teori. Pada tahap tinjauan pustaka, dilakukan pencarian referensi dari jurnal-jurnal terkait yang membahas topik serupa. Selain itu, materi dan teori-teori yang relevan dengan pengembangan serta metode analisis yang diterapkan juga dikumpulkan. Detail penelitian ini disajikan dalam **Tabel 1**.

Tabel 1. Tinjauan Pustaka

Judul Penelitian	Penulis, Tahun	Metode Penelitian	Deskripsi	Hasil Penelitian
Implementasi Motion Grafis Dalam Tujuh Langkah Pelayanan Di Kfc	Ade Yudha Setyawan, Arta Uly Siahaan, 2020	ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation).	Tujuan dari penelitian ini adalah pengembangan media video 2D Motion Graphic untuk membantu karyawan, khususnya kasir di KFC, dalam memahami dan mengimplementasikan prosedur Seven Steps Service secara tepat dan konsisten sesuai dengan SOP.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran mengenai tujuh langkah pelayanan ini telah dibuat dengan mengikuti metode ADDIE. Video motion grafis ini telah diimplementasikan pada karyawan KFC.
Perancangan dan Implementasi Video Animasi Pentingnya Berinvestasi di Instrumen Pasar Modal Menggunakan Metode ADDIE.	Muhammad Ardiansyah, Robin Sunjaya, 2024	ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation).	Sebuah video animasi 2D pentingnya berinvestasi di instrumen pasar modal kepada masyarakat.	Penelitian ini adalah penelitian yang memfokuskan diri pada penerapan video animasi 2D mengenai pentingnya berinvestasi di pasar modal.
Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Infografis Pada Mata Pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi Dan 3 Dimensi Kelas Xi	Ainun Nor Sholeh, 2023	ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation).	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran berupa video animasi infografis berbasis Android sebagai sarana	Media pembelajaran berupa video animasi infografis dapat meningkatkan hasil belajar siswa, serta video animasi infografis

Multimedia Di Smkn 1 Driyorejo.			pendukung proses belajar mengajar	
Pengembangan Media Edukasi Melalui Model ADDIE (Motion Graphic Tata Cara Pembayaran PBB di Kantor BAPENDA Kota Batam)	Evaliata Br Sembiring, Novia Sukma 2023	ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation).	Mengembangkan media edukasi berbentuk video motion graphic sebagai sarana penyampaian informasi kepada masyarakat mengenai tata cara pembayaran Pajak Bumi dan Bangunan (PBB) di Kantor BAPENDA Kota Batam.	Menghasilkan media edukasi elektronik tentang tata cara pembayaran pajak daerah Kota Batam dalam bentuk motion graphic dengan dilengkapi objek desain sebagai visualisasi informasi.

2.2 Dasar Teori

2.2.1 Kesehatan

Kesehatan adalah kondisi sejahtera dari tubuh, pikiran, dan jiwa yang memungkinkan seseorang untuk hidup dengan baik secara fisik, mental, dan sosial. Kesehatan harus menjadi hak yang terpenuhi untuk semua kalangan masyarakat sesuai dengan cita-cita bangsa Indonesia (Effendi, K. 2020). Sebagaimana tertuang dalam Pancasila dan UUD 1945 yang mengamanatkan pemerintah untuk menjaga dan meningkatkan kesejahteraan rakyat, termasuk dalam aspek kesehatan.

Dengan meningkatkan akses masyarakat terhadap layanan kesehatan yang aman, berkualitas, dan terjangkau, setiap individu memiliki kesempatan yang setara untuk memperoleh layanan kesehatan yang mereka butuhkan. Selain itu, partisipasi aktif masyarakat dalam menjaga dan meningkatkan kesehatan bersama akan memperkuat kesehatan masyarakat secara keseluruhan.

2.2.2 Statistik

Statistik merupakan bidang ilmu yang berfokus pada metode pengumpulan, analisis, interpretasi, serta penyajian data. Tujuannya adalah untuk menarik kesimpulan atau membuat keputusan berdasarkan data yang ada. Statistik dapat digunakan untuk menggambarkan ciri-ciri data yang dikumpulkan melalui metode deskriptif, seperti rata-rata, median, atau grafik, serta untuk membuat prediksi atau generalisasi tentang populasi yang lebih besar dengan menggunakan metode inferensial (Martias, L. 2021). Secara keseluruhan, statistik membantu dalam pengambilan keputusan berbasis data di berbagai bidang, seperti ilmu sosial, ekonomi, kesehatan, dan teknik.

Menurut Sholikhah yang dikutip oleh (Martias, L. 2021). Statistika deskriptif merupakan cabang statistika yang berfokus pada proses menghimpun, mengorganisasi, dan data diolah sedemikian rupa sehingga dapat disajikan dengan jelas yang memberikan gambaran tentang suatu kondisi atau peristiwa tertentu berdasarkan informasi yang ada. Statistika deskriptif digunakan untuk menyusun data secara terstruktur sehingga mudah dipahami.

2.2.3 Statistika Deskriptif sebagai Kumpulan Informasi

Statistika deskriptif sesuai definisinya merupakan statistika yang berfokus pada pengumpulan, pengorganisasian, dan penyajian data dalam bentuk yang dapat memberikan informasi yang jelas dan berguna. Tujuan utama dari statistika deskriptif adalah untuk menyajikan data sedemikian rupa sehingga pembaca atau pengguna informasi dapat dengan mudah mengerti dan menggunakan data tersebut untuk keperluan analisis lebih lanjut. (Martias, L. 2021). Pendekatan dalam statistika deskriptif mencakup ukuran penyebaran data melalui grafik, diagram, atau tabel.

Dengan pendekatan statistika dapat membantu menyajikan informasi yang rumit menjadi lebih mudah dicerna dan diterapkan, memberikan dasar yang kuat untuk pengambilan keputusan atau penelitian lebih lanjut.

2.2.4 Media Informasi

Media informasi merupakan sarana untuk menerima dan menyebarkan informasi yang dapat dimanfaatkan kembali untuk menciptakan wawasan atau pengetahuan baru yang lebih memberikan manfaat bagi masyarakat. Melalui sarana informasi, masyarakat tidak hanya memperoleh akses terhadap berbagai informasi yang relevan tetapi juga dapat berinteraksi dengan konten yang disajikan (Riyadi, A. 2022). Sehingga mereka dapat mengolah, menginterpretasikan dan bahkan menyebarkan informasi tersebut secara lebih luas.

Dengan adanya media informasi, komunikasi antara penyedia informasi dan penerima menjadi lebih interaktif, memungkinkan masyarakat untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses penyebaran informasi. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman tetapi juga memperkaya perspektif publik terhadap topik yang dibahas, sehingga media informasi berperan dalam pembentukan opini dan pengambilan keputusan yang lebih informatif.

2.2.5 *Motion Graphic*

Motion graphics merupakan perpaduan antara teks, gambar, atau elemen yang bergerak dengan memanfaatkan gerakan dan ritme untuk menyampaikan pesan dengan cara yang lebih dinamis dan menarik. Gerakan ini tidak hanya berfungsi untuk menarik perhatian audiens, tetapi juga untuk memperjelas pesan yang ingin disampaikan. *motion graphics* merupakan bentuk desain grafis naratif dimana elemen-elemen desain, seperti teks dan gambar, digerakkan secara komposisi yang terbentuk dalam ruang dan waktu, menciptakan pengalaman visual yang komunikatif (Marina, S. 2021). *Motion graphics* dapat menambahkan lapisan interaktivitas dan emosional pada pesan yang ingin disampaikan.

Dalam praktiknya, *motion graphic* menggabungkan unsur-unsur desain visual yang sebelumnya statis dan memberikannya dimensi baru melalui animasi atau gerakan dengan menggunakan transisi dan durasi yang tepat. Teknik ini sangat efektif dalam mengkomunikasikan informasi yang kompleks dengan cara yang mudah dicerna, menarik, dan memikat audiens berbagai bentuk media video.

2.2.6 *Infografis*

Infografis, atau *infographics*, merupakan gabungan dari kata *information* dan *graphics*, yang mengacu pada penyampaian informasi dalam bentuk visual yang dirancang dengan cara yang sederhana dan menarik, sehingga mudah dimengerti oleh pengguna atau penerima informasi. Salah satu keunggulan utama dari infografis merupakan kemampuannya dalam menyampaikan informasi secara lebih efisien dibandingkan teks. Infografis memiliki tujuan yang serupa dengan *public speaking*, yaitu untuk menginformasikan, menghibur, dan mempengaruhi audiens (Anggraini, E. 2020). Infografis tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan informasi secara jelas dan akurat, tetapi juga untuk menarik perhatian audiens, membuat mereka meluangkan waktu untuk membaca dan memahami pesan yang disampaikan.

Dengan desain yang tepat, infografis dapat dipahami oleh siapa saja, memungkinkan masyarakat luas untuk mengakses informasi yang mereka butuhkan. Bahkan informasi yang rumit, yang mungkin sulit dipahami dalam bentuk teks, dapat dikemas dalam format yang lebih sederhana, singkat, dan menarik, sehingga informasi tersebut menjadi lebih mudah diingat.

2.2.7 Pengertian Model ADDIE

Model ADDIE kerangka kerja dalam penelitian dan pengembangan dirancang secara sistematis dan menyeluruh, sehingga dapat diterapkan dalam berbagai bentuk pengembangan produk. ADDIE membantu menciptakan pembelajaran yang tidak hanya efektif tetapi juga dinamis, mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal (Syahid, I. M., 2024). ADDIE terdapat lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*.

2.2.8 Pengertian EPIC Model

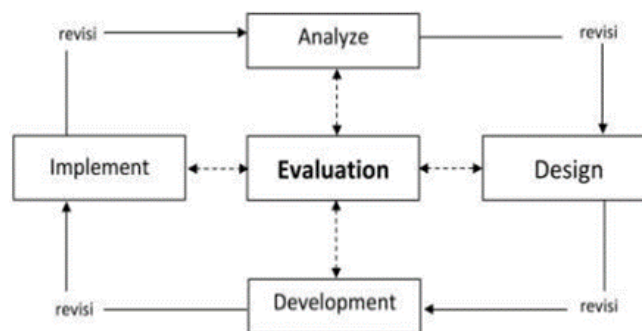
EPIC Model merupakan sebuah metode yang digunakan untuk menghitung efektivitas melalui pendekatan komunikasi. Dalam EPIC Model, memiliki empat dimensi berupa empati, persuasi, impact, serta komunikasi (Riyadi, A., 2022).

- Empati berkaitan dengan kemampuan suatu pesan dalam menarik perhatian serta menumbuhkan ketertarikan terhadap suatu merek.
- persuasi menunjukkan bagaimana suatu produk dapat mempengaruhi sikap konsumen, baik dalam memperkuat maupun meningkatkan citra merek, serta membantu produsen memahami pengaruh produk terhadap motivasi pembelian.
- dampak mengacu pada perubahan yang terjadi pada penerima pesan, baik dari segi pemikiran, perasaan, maupun tindakan, sebelum dan sesudah menerima informasi.
- komunikasi berfokus pada kemampuan audiens dalam memahami, mengingat, dan menilai kekuatan pesan yang telah disampaikan.

BAB 3 METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Pengembangan proyek video infografis dengan teknik *motion graphics* dalam penelitian ini menggunakan metode ADDIE. Metode ADDIE terdiri atas lima tahapan utama, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi)[8]. Setiap langkah dilakukan secara sistematis untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan sesuai dengan tujuan pengguna.



Gambar 1. Diagram Alur Penelitian ADDIE
Sumber: Dokumen Hidayat (2021)

Berikut merupakan penjelasan mengenai alur penelitian yang diterapkan dalam studi ini. Pada tahap ini, telah dilakukan deskripsi mendalam terkait langkah yang diambil dengan menggunakan metode ADDIE, adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

3.1.1 *Analysis* (Analisis)

Tahap awal dalam model ADDIE adalah analisis yaitu langkah awal dalam proses pengembangan media. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada serta menentukan solusi yang sesuai. Pada tahap ini, penulis melakukan wawancara dan observasi sebagai metode pengumpulan data.. Wawancara dilakukan dengan Kepala Bidang Statistik DISKOMINFO Kota Batam dan peneliti juga menganalisis dokumen berupa data statistik sektoral dari pemerintah Kota Batam. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif untuk merangkum informasi yang relevan. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa terdapat permasalahan dalam beberapa materi yang membutuhkan media pendukung. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya (1) Data statistik disajikan dalam bentuk tabel, gambar, dan grafik yang kurang menarik sulit

dipahami oleh masyarakat awam. (2) Informasi yang selama ini disebarakan dalam bentuk buku cetak kurang efektif, sehingga dibutuhkan media digital lebih interaktif dan mudah diakses.

3.1.2 Design (Perancangan)

Tahapan desain merupakan tahap kedua dalam model ADDIE. Pada tahapan ini mencakupi konsep visual, konsep informasi, naskah, storyboard hingga deskripsi akhir produk yang diperlukan dalam pembuatan video. Berikut rincian konsep visual dan konsep informasi yang dapat dilihat pada **Tabel 2** dan **Tabel 3**:

Tabel 2. Konsep Visual

Sumber: dok

Komponen	Penjelasan
Gaya visual (style)	Flat Style 2D Simple.
Konsep Video	Video ini merupakan video infografis dengan teknik <i>motion graphic</i> dibuat dengan konsep penyajian dalam bentuk animasi 2D dengan gaya desain yang sederhana sehingga data angka dan statistik dapat ditampilkan secara lebih menarik. Video ini menampilkan berbagai informasi seperti fasilitas kesehatan, tenaga kesehatan, serta data angka persalinan. Penyampaian informasi didukung oleh <i>voice over</i> yang jelas. Teknik <i>motion graphic</i> digunakan untuk menampilkan data melalui animasi transisi, pergerakan grafik, serta penggunaan karakter ilustratif sebagai pemandu informasi, sehingga penyajian data tidak terkesan kaku. Perpindahan antar scene dirancang lebih dinamis dengan penggunaan transisi serta ditambahkan <i>background</i> untuk mendukung keseluruhan video.
Warna	Video ini menggunakan warna dominan biru, hijau, dan putih yang identik dengan tema kesehatan. Selain itu, terdapat kombinasi beberapa warna pendukung seperti merah, abu-abu, oranye, kuning dan lain-lain yang disesuaikan agar tampilan visual terlihat harmonis
Karakter	Karakter berperan sebagai pemandu (narrator visual) yang memberi ekspresi atau gerakan tangan untuk mendukung penjelasan data.
Tipografi	Tipografi yang digunakan berupa font yang tegas, sederhana, dan mudah dibaca. Font yang dipilih yaitu <i>arial bold</i> dengan ukuran lebih besar agar menjadi fokus utama dalam penyampaian informasi.
Layout & Komposisi	Tata letak dibuat seimbang antara karakter, objek, dan informasi data. Pada beberapa scene, karakter ditempatkan di sisi kiri layar sementara infografis atau ilustrasi lainnya berada di sisi kanan agar fokus tetap pada informasi utama.
Audio Narasi	Teks didukung oleh narasi suara yang menjelaskan data secara ringkas agar lebih mudah memahami data.

Tabel 3. Konsep Informasi

Sumber: dok

Komponen	Penjelasan
Sumber Data	Data Kompilasi Statistik Sektorial Kota Batam Semester 1 Tahun 2024 yang dipublikasikan oleh Dinas Komunikasi dan Informatika (DISKOMINFO) Kota Batam.
Isi Informasi	Video ini menampilkan jumlah fasilitas kesehatan, tenaga kesehatan, dan angka persalinan. Informasi divisualisasikan dalam bentuk ilustrasi bergerak, ikon kesehatan, serta teks singkat beserta narasi audio.
Tujuan Informasi	Memberikan pemahaman kepada masyarakat mengenai kondisi kesehatan di Kota Batam berdasarkan data statistik sektoral melalui penyajian video infografis dengan teknik <i>motion graphic</i> yang informatif, dan mudah dipahami.

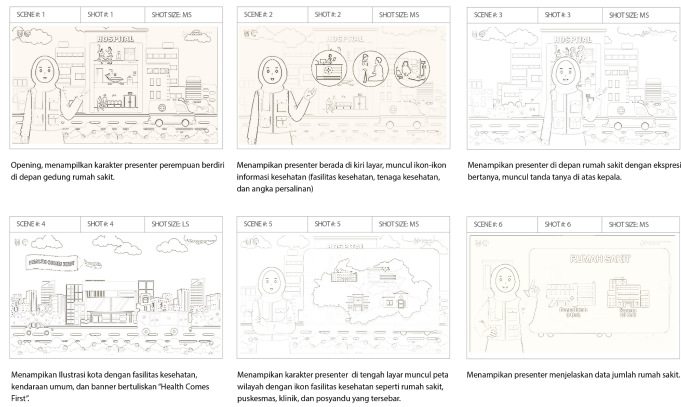
Pada tahapan penyusunan naskah digunakan sebagai alur cerita video dalam penyampaian informasi, khususnya untuk materi pengisi suara oleh narator. Berikut dapat dilihat pada **Gambar 2**.

FADE IN:	
1. EXT. OPENING - DEPAN GEDUNG RUMAH SAKIT - DAY Opening, menampilkan karakter presenter perempuan berdiri di depan gedung rumah sakit. Terlihat aktivitas di dalam rumah sakit dan ambulans melintas di jalan. DELY (V.O.) Halo, Sobat Statistik, pada kesempatan ini, kita akan membahas mengenai kondisi kesehatan di Kota Batam.	
CUT TO:	
2. EXT. DEPAN GEDUNG RUMAH SAKIT DENGAN INFOGRAFIS- DAY Background sedikit blur, muncul ikon informasi kesehatan seperti fasilitas kesehatan, tenaga kesehatan, dan angka persalinan. DELY (V.O.) Mulai dari ketersediaan fasilitas kesehatan, banyaknya tenaga kesehatan, hingga data terkait persalinan.	
CUT TO:	
3. EXT. DEPAN GEDUNG RUMAH SAKIT (AJARAN MEMONTON) - DAY Presenter kembali tampil di depan rumah sakit dengan ekspresi bertanya. Muncul tanda tanya di atas kepala presenter sebagai efek animasi. DELY (V.O.) Penasaran kan? yuk, simak videonya sampai selesai!	
CUT TO:	
4. EXT. ILUSTRASI LINGKUNGAN KOTA - DAY Menampilkan ilustrasi lingkungan kota dengan fasilitas kesehatan, kendaraan yang melintas, dan banner bertuliskan <i>Health Comes First</i>. DELY (V.O.) Kesehatan adalah aspek yang sangat penting bagi kehidupan kita semua. Untuk itu, ketersediaan fasilitas kesehatan yang memadai menjadi faktor utama dalam memberikan pelayanan yang baik bagi masyarakat.	
CUT TO:	
5. EXT. DEPAN GEDUNG RUMAH SAKIT DENGAN PETA FASILITAS KESEHATAN - DAY Presenter berdiri di depan gedung rumah sakit. Muncul tampilan peta wilayah yang menampilkan berbagai ikon fasilitas kesehatan seperti rumah sakit, puskesmas, klinik, dan posyandu. DELY (V.O.) Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik, Kota Batam memiliki beragam fasilitas kesehatan mulai dari rumah sakit, puskesmas, klinik, hingga posyandu yang tersebar di hampir seluruh wilayah.	
CUT TO:	
6. INT. ILUSTRASI RUMAH SAKIT - DAY Presenter berdiri menampilkan animasi gedung rumah sakit. DELY (V.O.) Pada tahun 2024, Kota Batam memiliki 3 unit rumah sakit pemerintah dan 18 unit rumah sakit swasta yang melayani kebutuhan kesehatan masyarakat.	
CUT TO:	
7. INT. ILUSTRASI PUSKEMAS - DAY Presenter berdiri menampilkan animasi gedung puskesmas. DELY (V.O.) Selain itu, terdapat 21 unit Puskesmas dan 63 unit Puskesmas pembantu yang berperan dalam memenuhi pelayanan kesehatan dasar di berbagai wilayah. Tak hanya itu, klinik atau poliklinik juga tersedia sebanyak 156 unit. Memberikan kemudahan akses layanan kesehatan yang lebih terjangkau bagi masyarakat.	
CUT TO:	
8. INT. ILUSTRASI POSYANDU - DAY Menampilkan ilustrasi kegiatan posyandu penimbangan balita dan imunisasi anak. DELY (V.O.) Kota Batam juga memiliki posyandu sebanyak 570 unit yang berfungsi sebagai pusat pelayanan kesehatan dasar bagi ibu dan anak di tingkat desa atau kelurahan.	
CUT TO:	

Gambar 2. Tampilan Naskah

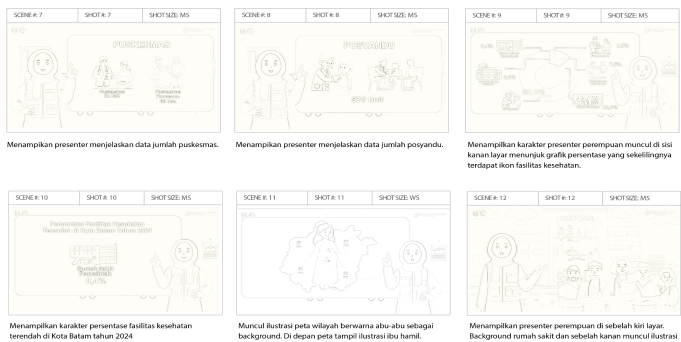
Sumber: dok

Selanjutnya, dilakukan pembuatan storyboard yang berisi rancangan konten sesuai alur video infografis dengan teknik *motion graphic* guna mempermudah proses pembuatan video. Rancangan tersebut berupa *scene*, *description*, *timing*, *shot list* dan *timing*. Terdapat 24 scene yang disusun dan ditampilkan dalam 6 panel, di mana setiap panel memuat 6 scene. Berikut ini dilakukan pembuatan storyboard yang dapat dilihat pada **Gambar 3** dan **Gambar 4**:



Gambar 3. Tampilan *Storyboard* scene 1-6

Sumber: dok



Gambar 4. Tampilan *Storyboard* scene 7-12

Sumber: dok

Berikut ini merupakan deskripsi dari produk akhir yang telah dikembangkan. Rincian deskripsi produk akhir yang dilihat pada **Tabel 4**.

Tabel 4. Deskripsi Produk Akhir

Sumber: dok

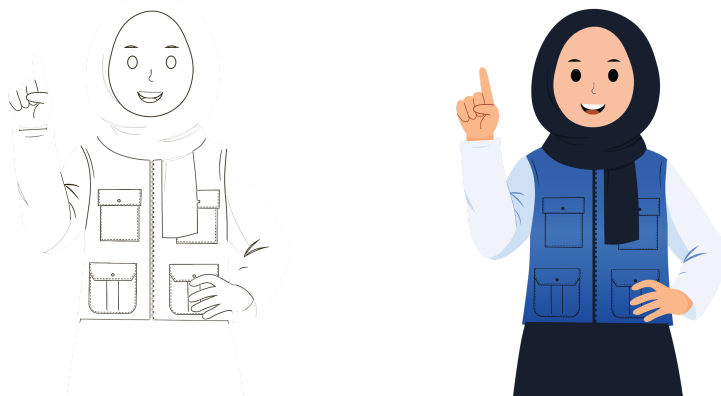
Aspek	Keterangan
Ukuran	Resolusi HD (1920 x 1080 piksel)
Bentuk	Gambar format PNG. <i>voice over</i> , serta <i>backsound music</i> dari referensi situs <i>motion array</i> dan video dalam format MP4.
Konten	Video, gambar, audio, dan text
Sasaran Pengguna	Masyarakat di Kota Batam
Platform Penayangan	Website Satu Data Kota Batam.
Durasi	37 Detik

3.1.3 *Development* (Pengembangan)

Tahapan pengembangan merupakan lanjutan dari tahap *design*. Setelah storyboard selesai, langkah berikutnya adalah mengembangkan semua komponen tersebut menjadi video infografis dengan teknik *motion graphic*. Beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahapan *development* ini terdiri dari *Adobe Illustrator 2022*, *Adobe After Effects 2020* dan *CapCut*.

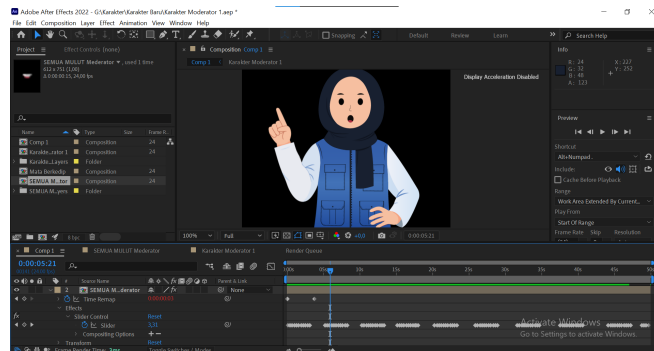
1. *Adobe Illustrator 2022* perangkat lunak desain grafis berbasis vektor yang sering dimanfaatkan untuk menghasilkan berbagai elemen visual, termasuk dalam pembuatan karakter. Hasil desain kemudian diekspor ke dalam format PNG.
2. *Adobe After Effects 2022* digunakan untuk membuat animasi *motion graphic* dengan menggerakkan objek. Setelah proses selesai, hasil animasi diekspor ke dalam format MP4.
3. *CapCut* adalah perangkat lunak pengeditan yang digunakan untuk mengolah video agar terlihat lebih menarik. Sehingga dihasilkan video dalam format MP4.

Proses perancangan karakter dilakukan menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator 2022*. Pada tahap ini, penulis membuat desain ilustrasi karakter yang bertujuan untuk menyampaikan pesan atau cerita kepada penonton. Dengan memanfaatkan berbagai *tools* yang tersedia, seperti *pen tool*, *curvature tool*, *shape builder*, *eyedropper tool* serta fitur pewarnaan. Yang dapat dilihat pada **Gambar 5**.



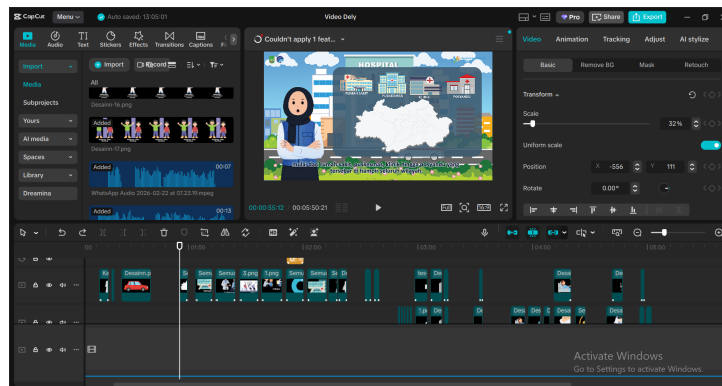
Gambar 5. Proses Pembuatan Karakter
Sumber: dok

Proses pembuatan video *motion graphic* pada diagram ini merupakan tahapan dimana penulis menyusun seluruh elemen desain dan mengaturnya sedemikian rupa sehingga dapat dianimasikan menjadi sebuah video. Aplikasi yang digunakan pada proses pembuatan motion adalah *adobe after effect 2020*. Yang dapat dilihat pada **Gambar 6**.



Gambar 6. Proses Pembuatan *Motion Graphic*
Sumber: dok

Selanjutnya, proses pengeditan merupakan tahap di mana penulis melakukan penggabungan video, penambahan *voice over*, serta penyesuaian *background music* pada video infografis dengan teknik *motion graphic*. Untuk *voice over* penulis melakukan narasi atau suara yang direkam secara terpisah dari gambar video, kemudian ditambahkan untuk memberikan penjelasan atau menceritakan informasi disampaikan dalam video. Sementara itu, *background music* penulis menggunakan referensi situs *Motion Array* yang berguna untuk mengisi *background* pada video tersebut. Proses pengeditan ini dilakukan menggunakan aplikasi *CapCut*. Sebagaimana ditunjukkan pada **Gambar 7**.



Gambar 7. Proses Pengeditan Video
Sumber: dok

Selanjutnya setelah video selesai dibuat, dilakukan proses validasi kepada dua orang pakar ahli dalam bidang video dan *motion graphic* guna memastikan kualitas serta kelayakan produk yang dihasilkan. Proses pengujian ini dilaksanakan pada tahap akhir pengembangan, yaitu dengan cara menyebarkan kuesioner kepada target user. Metode yang digunakan dalam pengujian ini adalah analisis kuantitatif menggunakan skala likert. Hasil rata-rata penilaian ahli kedalam kriteria pada validasi yang dilakukan oleh ahli skor memperoleh minimal 2,5[9]. Adapun pengujian yang

diberikan kepada validator dan responden mencakup tiga aspek utama yaitu aspek visual, aspek bahasa, dan aspek kesesuaian pada video dapat dilihat pada **Tabel 5**.

Tabel 5. Kriteria Penilaian Validasi Ahli

NO	Rentang Skor	Kriteria
1	$X > 3,25$	Sangat Layak
2	$2,5 < X \leq 3,25$	Layak
3	$1,75 < X \leq 2,5$	Kurang Layak
4	$X < 1,75$	Tidak Layak

Untuk menghitung skor rata-rata tiap aspek penilaian validasi ahli[10]. Dengan menggunakan rumus berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = Skor rata – rata

$\sum x$ = Jumlah skor

n = Jumlah penilai

3.1.4 *Implementation (Implementasi)*

Selanjutnya tahap implementasi merupakan tahap di mana produk yang telah dirancang dan dikembangkan, yaitu video infografis dengan teknik *motion graphics*. Dalam penelitian ini, hasil akhir berupa video akan diserahkan kepada Kepala Bidang Statistik di Dinas Komunikasi dan Informatika (DISKOMINFO) Kota Batam untuk dijadikan bahan publikasi informasi kesehatan melalui website diskominfo yang dapat mudah diakses oleh masyarakat. Target audiens dari video ini adalah Humas DISKOMINFO Kota Batam dan juga masyarakat Kota Batam. Metode penyebaran video dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan pengambilan sampel sebanyak 100 responden yang dilakukan melalui kuesioner online dengan perhitungan total skor skala likert untuk mengetahui interval penilaian kuesioner.

3.1.5 *Evaluation (Evaluasi)*

Setelah tahap implementasi, proses dilanjutkan dengan tahap evaluasi. Pada tahap evaluasi dimulai dengan penyebaran kuesioner untuk menilai analisis efektivitas. Metode penyebaran kuesioner dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, dimana data dikumpulkan melalui kuesioner online yang dapat diakses oleh responden. Jawaban yang diperoleh dari responden kemudian dianalisis

menggunakan perhitungan total skor berdasarkan skala likert untuk mengetahui interval penilaian kuesioner. Penilaian efektivitas dalam tahap ini adalah mengevaluasi sejauh mana media video infografis mampu menyampaikan informasi dengan jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh audiens.

3.2 Analisis Efektifitas

Analisis efektivitas dilakukan pada tahap evaluasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan melibatkan masyarakat Kota Batam melalui penyebaran kuesioner secara online sebagai metode pengumpulan data. Analisis efektivitas dilakukan untuk menilai sejauh mana media video infografis dengan teknik *motion graphics* mampu meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap informasi kesehatan. Selain itu, untuk memastikan kualitas serta ketepatan instrumen penelitian, dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas pada kuesioner yang digunakan.

Proses pengujian validitas dan reliabilitas terhadap hasil kuesioner dilakukan dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics untuk menilai tingkat keakuratan serta konsistensi data yang diperoleh. Penelitian akan dinilai sebagai valid jika sesuai dengan tes validitas *Pearson Bivariate Correlation* sedangkan reliabilitas diuji berupa *Cronbach's Alpha* untuk mengetahui alat ukur[11]. Peneliti akan menggunakan analisa EPIC Model dalam menilai dan mencapai kesimpulan dari penelitian dengan tujuan memperoleh nilai efektivitas video berdasarkan empat variabel, yaitu *empathy* (empati), *persuasion* (persuasi), *impact* (dampak), dan *communication* (komunikasi).

Tabel 6. Bobot Penilaian

Pernyataan	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Setelah responden memberikan jawaban, data dapat dihitung kemudian diolah untuk menentukan persentase pada responden[13]. Dengan menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

p : Persentase

f : Frekuensi jawaban

n : Banyaknya responden

Untuk menghitung skor rata-rata, setiap nilai bobot dikalikan dengan jumlah frekuensinya, kemudian seluruh hasil perkalian dijumlahkan dan dibagi dengan total frekuensi. Perhitungan skor rata-rata dapat ditunjukkan melalui rumus berikut:

$$X = \frac{\sum f_i . w_i}{\sum f_i}$$

Keterangan:

X : Rata - rata setiap bobot

f_i : Frekuensi jumlah responden yang memilih kategori tertentu

w_i : Bobot

Selain itu, rentang skala digunakan untuk mengevaluasi tanggapan responden berdasarkan skor pada masing-masing variabel. Setiap jawaban dinilai menggunakan skala 1 hingga 5, di mana 1 menunjukkan kategori “Sangat Tidak Setuju” dan 5 menunjukkan “Sangat Setuju”. Penelitian ini menerapkan skala Likert 1 sampai 5, sehingga rentang skala yang diperoleh adalah 0,8. Hasil dari penilaian EPIC menggambarkan tingkat efektivitas berdasarkan data yang dikumpulkan melalui kuesioner, dengan kategori penilaian mulai dari “Sangat Tidak Efektif” sebagai skala terendah hingga “Sangat Efektif” sebagai skala tertinggi. **Tabel 7** menunjukkan rentang skala dari model pengambilan keputusan EPIC.

Tabel 7. Tabel skala EPIC Model

Kategori	Rentang Skala
Sangat Tidak Efektif	1.00 - 1.80
Tidak Efektif	1.81 - 2.60
Cukup Efektif	2.61 - 3.40
Efektif	3.41 - 4.20
Sangat Efektif	4.21 - 5.00

Selanjutnya adalah menghitung nilai EPIC rate dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$EPIC \text{ Rate} = \frac{Empati + Persuasion + Impact + Communication}{4}$$

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, E. R. (2020). *Perancangan Video Infografis Dampak Obesitas Bagi Remaja dengan Teknik Motion Graphic* (Doctoral dissertation).
- Ardiansyah, M., & Sunjaya, R. (2024). Perancangan dan Implementasi Video Animasi Pentingnya Berinvestasi di Instrumen Pasar Modal Menggunakan Metode ADDIE. *Intecom: Journal of Information Technology and Computer Science*, 7(4), 1410-1419.
- Deu, I., & Chandra, A. (2022). Film Animasi Pengenalan Stock Investment dengan Metode Motion Graphic. *Journal of Information System and Technology (JOINT)*, 3(2), 270-284.
- Effendi, K. (2020). Tingkat Kepuasan Pasien Terhadap Pelayanan Kesehatan Di Uptd Puskesmas Mutiara Tahun 2019. *Excellent Midwifery Journal*, 3(2), 82-90.
- Gea, H. J., Wahyuningsih, S., & Permatasari, P. (2024). Perancangan Infografis Animasi Penyakit Influenza Dan Pencegahannya Di Puskesmas Bojong Nangka Kelapa Dua Tangerang Berbasis Video Scribe. *Jurnal Rekayasa Sistem Informasi dan Teknologi*, 1(3), 47-56.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28-37.
- Indriasari, S., & Hutagalung, B. N. (2020). Pembuatan Motion Graphic untuk Media Sosialisasi Pemanfaatan Limbah Sisa Hasil Pertanian. *Matrik: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika dan Rekayasa Komputer*, 20(1), 203-212.
- Jsrol, M. (2024). Kompilasi Data Statistik Sektoral Pemerintah Kota Batam Tahun 2024. 1-261.
- Kom, E. S. T., & Kurniawan, D. E. (2021). Perancangan Video Company Profile Badan Pengelolaan Pajak Dan Retribusi Daerah Kota Batam. *Journal Of Applied Multimedia And Networking*, 5(1), 98-109.
- Marina, S., & Agnesia, A. (2021). *Perancangan Twibbon dan Infografis Dengan Teknik Motion Graphic untuk Penerimaan Siswa Baru SMK PGRI 1 Palembang* (Doctoral dissertation, Politeknik Palcomtech).
- Martias, L. D. (2021). Statistika deskriptif sebagai kumpulan informasi. *Fihris: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 16(1), 40-59.

- Mekarisce, A. A. (2020). Teknik pemeriksaan keabsahan data pada penelitian kualitatif di bidang kesehatan masyarakat. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat*, 12(3), 145-151.
- Nugraha, D. F. N. (2020). *Perancangan Infografis Bergerak Sebagai Media Edukasi Pencegahan Bunuh Diri* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Pitriani, N. R. V., Wahyuni, I. G. A. D., & Gunawan, I. K. P. (2021). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 515-532.
- Raharjo, L. Y. (2022). Dashboard Data Jemaah Untuk Meningkatkan Kualitas Informasi Dan Pelayanan Masjid Di Masyarakat.
- Rifa'i, M., Aziz, R. A., & Nugraha, F. S. (2024). Perancangan Video Profil Bendungan Cengklik Kabupaten Boyolali. *Scientica: Jurnal Ilmiah Sains dan Teknologi*, 3(1), 333-344.
- Riyadi, A. (2022). Effectiveness Analysis and Implementation of Motion Graphics As Information Media For HSE Induction. *Journal of Applied Multimedia and Networking*, 6(2), 5-16.
- Rizal, M., Butsiarah, B., & Pahany, M. A. (2021). Perancangan animasi motion graphic sebagai media promosi STMIK AKBA. *Journal of Information System Management (Joism)*, 3(1), 8-15.
- Sembiring, E. B., & Sukma, N. (2023). Pengembangan Media Edukasi Melalui Model Addie (Motion Graphic Tata Cara Pembayaran Pbb Di Kantor Bapenda Kota Batam). *Journal Of Applied Multimedia And Networking*, 7(1), 81-89.
- Setyawan, A. Y., & Siahaan, A. U. (2020). Implementasi Motion Grafis dalam Tujuh Langkah Pelayanan di KFC. *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, 4(2).
- Sholeh, A. N., & Prapanca, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Infografis pada Mata Pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi Kelas XI Multimedia di SMKN 1 Driyorejo. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 8(1), 17-25.
- Suantiani, N. M. A., & Wiarta, I. W. (2022). Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Muatan Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 64-71.
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258-268.

LAMPIRAN

Isi lampiran yang ada:

1. Screenshot Plagiarisme:

Proposal TA

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

ejournal.unesa.ac.id

Internet Source

2%

2

eprints.ums.ac.id

Internet Source

1%

3

core.ac.uk

Internet Source

1%

4

journal.ipm2kpe.or.id

Internet Source

1%

5

123dok.com

Internet Source

1%

6

satudata.batam.go.id

Internet Source

1%

7

pdfcoffee.com

Internet Source

1%

8

ejournal.raharja.ac.id

Internet Source

1%

9

journal.ppmi.web.id

Internet Source

1%

10	repository.uir.ac.id Internet Source	1 %
11	jurnal.untan.ac.id Internet Source	1 %
12	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	1 %
13	repository.unpar.ac.id Internet Source	1 %
14	www.scribd.com Internet Source	1 %
15	ejournal.uin-suka.ac.id Internet Source	1 %
16	repository.usd.ac.id Internet Source	1 %
17	Muhammad Ardiansyah, Robin Sunjaya. "Perancangan dan Implementasi Video Animasi Pentingnya Berinvestasi di Instrumen Pasar Modal Menggunakan Metode ADDIE", INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science, 2024 Publication	<1 %
18	adoc.pub Internet Source	<1 %
19	jurnal.polibatam.ac.id Internet Source	<1 %

20	repository.unusia.ac.id Internet Source	<1 %
21	repositori.unsil.ac.id Internet Source	<1 %
22	library.polmed.ac.id Internet Source	<1 %
23	jurnal.usu.ac.id Internet Source	<1 %
24	repository.unej.ac.id Internet Source	<1 %
25	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
26	media.neliti.com Internet Source	<1 %
27	repository.umsu.ac.id Internet Source	<1 %
28	e-journal.uajy.ac.id Internet Source	<1 %
29	fr.scribd.com Internet Source	<1 %
30	journal.widyakarya.ac.id Internet Source	<1 %
31	repository.uksw.edu Internet Source	<1 %

32	repository.usu.ac.id Internet Source	<1 %
33	www.okerja.com Internet Source	<1 %
34	Rahmawati Hadju, Tirtawaty Abdjul, Muhammad Yusuf, Abdul Haris Odja. "PENGEMBANGAN LKPD KEARIFAN LOKAL BERBANTUAN APLIKASI FLIPPING BOOK PADA MATERI GETARAN, GELOMBANG DAN BUNYI DI SMP", ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika, 2023 Publication	<1 %

Exclude quotes	Off	Exclude matches	Off
Exclude bibliography	On		