

**PENERAPAN VIDEO ANIMASI SOSIALISASI PENGGUNAAN APLIKASI  
PEDULI LINDUNGI DALAM BENTUK ANIMASI 2 DIMENSI DENGAN  
TEKNIK *MOTION GRAPHIC***



**SKRIPSI**

**Disusun Untuk Memenuhi Persyaratan Menyelesaikan Pendidikan Diploma IV  
Pada Jurusan Teknik Komputer Program Studi  
Teknologi Informatika Multimedia Digital  
Politeknik Negeri Sriwijaya**

**Disusun Oleh :  
Annisia NH Nufus  
061640721736**

**JURUSAN TEKNIK KOMPUTER  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMATIKA MULTIMEDIA DIGITAL  
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA  
PALEMBANG**

**2020**

**Penerapan Video Animasi Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Peduli Lindungi  
dalam bentuk Animasi 2 Dimensi dengan Teknik *Motion Graphic***



**SKRIPSI**

**Disusun untuk Memenuhi Syarat Menyelesaikan Pendidikan Sarjana  
Terapan Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi  
Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya**

Oleh:

**ANNISIA NH NUFUS  
061640721736**

**Palembang, 18 September 2020**

**Menyetujui,**

**Pembimbing I,**

**Yulian Mirza, S.T., M.Kom.**

**NIP. 196607121990031003**

**Pembimbing II,**

**Indarto, S.T., M.Cs.**

**NIP. 197307062005011003**

**Mengetahui,**

**Ketua Teknik Komputer**

**Azwardi, S.T., M.T.**

**NIP. 197005232005011004**

**Ketua Program Studi D4**

**Ema Laila, S.Kom., M.Kom**

**NIP. 197703292001122002**

**Penerapan Video Animasi Sosialisasi Penggunaan Aplikasi PeduliLindungi dalam Bentuk Animasi 2 Dimensi dengan Teknik Motion Graphic**



**Telah diuji dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada sidang  
Skripsi pada Senin, 25 Agustus 2020**

**Ketua Dewan Penguji**

**Azwardi, S.T., M.T.**

**NIP. 197005232005011004**

**Anggota Dewan Penguji**

**Ir. A. Bahri Joni Malyan, M.Kom**

**NIP. 196007101991031001**

**Indarto, S.T., M.Cs**

**NIP. 197307062005011003**

**Ali Firdaus, S.Kom., M.Kom**

**NIP. 197010112001121001**

**Ica Admirani, S.Kom., M.Kom**

**NIP. 197903282005012001**

**Tanda Tangan**

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan Teknik Komputer**

**Azwardi, S.T., M.T.**

**NIP. 197005232005011004**

	<p>KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN <b>POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA</b> Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139 Telp. 0711-353414 Fax. 0711-355918 Website : <a href="http://www.polsri.ac.id">www.polsri.ac.id</a> E-mail : <a href="mailto:info@polsri.ac.id">info@polsri.ac.id</a></p>	
<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME</b>		

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Annisia NH Nufus  
NIM : 061640721736  
Jurusan / Prodi : Teknik Komputer/ DIV Teknologi Informatika  
Multimedia Digital  
Judul Skripsi : Perancangan Video Sosialisasi Aplikasi Peduli Lindungi  
dalam Bentuk Animasi 2 Dimensi dengan Teknik *Motion  
Graphic*

Dengan ini menyatakan :

1. Skripsi yang saya buat dengan judul sebagaimana tersebut di atas beserta isinya merupakan hasil penelitian saya sendiri
2. Skripsi tersebut bukan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain
3. Apabila skripsi ini dikemudian hari dinyatakan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain, maka saya bersedia menerima konsekuensinya

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk diketahui oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

Palembang, September 2020

Yang Membuat Pernyataan,



  
Annisia NH Nufus

NIM. 061640721736

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO:

“Jangan banyak mengeluh, hidup memang penuh tantangan. Bila tak ingin diinjak, kita harus mampu berdiri di atas kaki sendiri. Peluh dan air mata kita saat ini kelak akan dikenang manis, lengkap dengan tawa bahagia.”

### KU PERSEMBAHKAN UNTUK:

- ☺ Mama, Papa, dan Adek Nina yang senantiasa mendukung dan mendoakan Anis hingga ke titik ini.
- ☺ Om dan tante-tante Anis yang tak segan memberikan apapun yang Anis perlukan untuk menyelesaikan kuliah Anis.
- ☺ Kedua dosen pembimbing Anis, Pak Yulian dan Pak Indarto.
- ☺ Para kucing yang selalu menghibur dan menemani kala Anis merasa penat, lelah, maupun sedih.
- ☺ Teman-teman Anis yang tak henti menyemangati Anis untuk tetap semangat menyelesaikan skripsi ini.

**PENERAPAN VIDEO ANIMASI SOSIALISASI PENGGUNAAN  
APLIKASI PEDULI LINDUNGI DALAM BENTUK 2 DIMENSI DENGAN  
TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

---

**ABSTRAK**

Industri animasi menjadi favorit bagi khalayak dalam mempromosikan atau sosialisasi atas suatu produk. Selain menarik dari segi visual, menggunakan video animasi sebagai media sosialisasi juga terhitung efektif sehingga informasi yang disampaikan menjadi lebih mudah dicerna. Aplikasi PeduliLindungi adalah aplikasi baru yang sengaja diterbitkan pemerintah sebagai sarana bantuan dalam menekan penyebaran Covid-19. Seperti halnya suatu hal baru, ada banyak orang yang masih belum mengetahui tentang aplikasi ini sehingga target dibuatnya aplikasi ini menjadi tidak maksimal. Video animasi sosialisasi penggunaan aplikasi peduli lindungi ini dirancang dan diterapkan guna membantu pemerintah mencapai hasil tersebut. Secara keseluruhan, tujuan pembuatan video animasi dengan teknik *motion graphic* ialah agar menjadi media sosialisasi dalam menggunakan aplikasi PeduliLindungi kepada masyarakat umum, terutama pengguna media sosial sehingga masyarakat dapat mengerti dan mengetahui pentingnya ikut serta dalam program pemerintah ini guna menghentikan penyebaran Covid-19 di Indonesia. Dalam pengembangan video animasi sosialisasi ini, penulis menggunakan metode penelitian dari Villamil-Molina (1997) yang terdiri atas fase pengembangan, pra-produksi, produksi, pasca-produksi, dan fase penyampaian kepada khalayak. Video animasi sosialisasi ini akan diterbitkan di media sosial seperti Instagram, Twitter, dan YouTube agar dapat mencapai target yang luas, serta dapat ditonton kapanpun dan dimanapun.

**Kata Kunci :** PeduliLindungi, , Covid-19, *Motion Graphic*, Animasi, Sosialisasi.

# APPLICATION OF ANIMATED SOCIALIZATION VIDEO OF THE USE OF THE PEDULI LINDUNGI APPLICATION IN 2 DIMENSIONAL FORM WITH MOTION GRAPHIC TECHNIQUES

---

## ABSTRACT

The animation industry is a favorite for audiences in promoting or socializing a product. Apart from being visually appealing, using animated videos as a medium for socialization is also considered effective, so that the information conveyed is easier to digest. The PeduliLindungi application is a new application that is deliberately published by the government as a means of assistance in suppressing the spread of Covid-19. As a new thing, there are many people who still don't know about this application, so that the target for this application is not optimal. This animated video socializing the use of the PeduliLindungi application was designed and implemented to help the government achieve these results. Overall, the purpose of making animated videos with motion graphic techniques is to become a media of socialization in using the PeduliLindungi application to the general public, especially social media users, so that people can understand and know the importance of participating in this government program to stop the spread of Covid-19 in Indonesia. In the development of this socialization animated video, the author uses the research method from Villamil-Molina (1997) which consists of development, pre-production, production, post-production, and delivery phases to the public. This socialization animated video will be published on social media such as Instagram, Twitter, and YouTube so that it can reach a broad target, and can be watched anytime and anywhere.

**Keywords** : PeduliLindungi, Covid-19, *Motion Graphic*, Animation, Sosialization.

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan laporan Skripsi. Terhitung dari tanggal 14 Juli sampai dengan Tanggal 10 Agustus 2020 dengan judul **“Penerapan Video Animasi Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Peduli Lindungi dalam bentuk Animasi 2 Dimensi dengan Teknik *Motion Graphic*”**.

Adapun maksud dari penulisan laporan Skripsi ini adalah untuk memenuhi persyaratan melaksanakan sidang akhir dan menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan pada Jurusan Teknik Komputer Program studi Teknologi Informatika Multimedia Digital, Politeknik Negeri Sriwijaya.

Selanjutnya penulis ucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini, antara lain :

1. Allah SWT.
2. Kedua orang tua dan keluarga penulis yang selalu memberikan motivasi serta doa bagi penulis.
3. Bapak Yulian Mirza selaku Pembimbing 1 dan Bapak Indarto selaku pembimbing 2 pada skripsi ini.
4. Bapak Azwardi selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
5. Ibu Ema Laila selaku Ketua Prodi jurusan Teknik komputer Politeknik Negeri sriwijaya, beserta Dosen-Dosen.
6. Kak Hairun Anisyah yang ikut serta membantu dan membimbing dalam proses pembuatan video animasi.
7. Teman-teman seperjuangan (satu bimbingan) dan teman-teman kelas 8 TIA yang selalu mengingatkan dan memberikan motivasi untuk membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.



Apabila dalam penyusunan dan pembuatan skripsi ini terdapat kekeliruan maka penulis sangat mengharapkan kritik dan saran untuk menyempurnakan skripsi ini. Semoga skripsi dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan untuk pembaca pada umumnya. Terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Palembang, September 2020

(Penulis)

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGUJIAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1.. Latar Belakang.....	1
1.2.. Rumusan Masalah.....	2
1.3.. Batasan Masalah.....	2
1.4.. Tujuan dan Manfaat.....	2
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1.. Animasi.....	4
2.1.1....Pengertian Animasi.....	4
2.1.2....Sejarah Animasi.....	5
2.1.3....Jenis Animasi.....	6
2.1.3.1..Animasi 2D (Animasi Dua Dimensi).....	7
2.1.3.2..Animasi 3D (Animasi Tiga Dimensi).....	7
2.1.4....Fungsi Animasi.....	8
2.1.5....Istilah dalam Animasi.....	8
2.1.6....12 Prinsip Animasi.....	12
2.1.7....Proses Produksi Animasi.....	18
2.1.8....Konsep Audio.....	20
2.1.8.1..Unsur Verbal.....	20
2.1.8.2..Musik.....	20

2.1.8.3..Efek Suara.....	21
2.2.. Media Sosialisasi.....	21
2.3.. Pandemi <i>Corona Virus</i> .....	22
2.4.. Aplikasi PeduliLindungi.....	25
2.5.. Software yang digunakan.....	26
2.6.. Hardware yang digunakan.....	27
2.7.. Penelitian Terdahulu.....	28
<b>BAB III METODELOGI PENELITIAN</b>	
3.1.. Kerangka Penelitian.....	30
3.2.. Pembuatan Video Animasi.....	31
3.2.1..Pra Produksi.....	32
3.2.1.1..Ide.....	32
3.2.1.2..Konsep.....	32
3.2.1.3.. <i>Storyline</i> .....	33
3.2.1.4.. <i>Storyboard</i> .....	33
3.2.1.5..Pengumpulan Materi.....	35
3.2.2..Produksi.....	38
3.2.3..Pasca Produksi.....	42
3.3.. Perancangan Kuisisioner.....	43
3.4.. Persiapan Data.....	44
3.4.1..Materi Informasi.....	44
3.4.2..Objek Penelitian.....	44
3.4.3..Metode Pengumpulan Data.....	44
3.5.. Tes Kinerja Sistem.....	45
3.5.1..Pengujian Teknik.....	45
3.5.2..Pengujian terhadap Responden.....	46
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1.. Hasil.....	51
4.2.. Pengujian.....	52
4.2.1..Deskripsi Pengujian.....	52

4.2.2..Prosedur Pengujian.....	52
4.2.2.1..Pengujian Alfa.....	52
4.2.2.2..Pengujian Terhadap Responden Alfa.....	53
4.2.2.3..Pengujian Beta.....	54
4.2.2.4..Pengujian Terhadap Responden Beta.....	54
4.2.3..Data Hasil Pengujian.....	56
4.2.3.1..Data Hasil Pengujian Alfa.....	56
4.2.3.2..Data Hasil Pengujian Beta.....	62
4.3.. Analisis Data.....	67
4.3.1..Analisis Data Pengujian Alfa.....	67
4.3.2..Analisis Data Pengujian Beta.....	83
4.4.. Pembahasan.....	100
4.4.1..Hasil Analisis Data Responden Alfa.....	100
4.4.2..Hasil Analisis Pengujian Alfa.....	100
4.4.3..Hasil Analisis Data Responden Beta.....	102
4.4.4..Hasil Analisis Pengujian Beta.....	102
<b>BAB V    PENUTUP</b>	
5.1..Kesimpulan.....	105
5.2..Saran.....	105
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 3.1...Diagram Kerangka Penelitian.....	30
Gambar 3.2...Bagan Produksi.....	31
Gambar 3.3...Laman Baru di <i>Powerpoint</i> .....	38
Gambar 3.4...Menambahkan Karakter Baru.....	38
Gambar 3.5...Tampilan Seluruh <i>Layer</i> .....	39
Gambar 3.6... <i>Layer</i> dan <i>Animation Pane</i> .....	39
Gambar 3.7...Penambahan <i>Animation Effect</i> .....	39
Gambar 3.8...Definisi PeduliLindungi.....	40
Gambar 3.9.Cara Kerja PeduliLindungi.....	41
Gambar 3.10. <i>Credit Title</i> .....	41
Gambar 3.11.Proses <i>Editing</i> di Adobe Premiere Pro.....	42
Gambar 3.12. <i>Final Rendering</i> .....	42
Gambar 4.1...Tampilan Awal Video.....	51
Gambar 4.2...Tampilan Babak 2 (Penggunaan Aplikasi).....	51
Gambar 4.3...Tampilan Babak 3 (Cara Kerja Aplikasi).....	52
Gambar 4.4...Tampilan Akhir ( <i>Credit Title</i> ).....	52

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 2.1...Kegiatan Karantina Sesuai Kondisi dan Status Pasien.....	24
Tabel 3.1... <i>Storyboard</i> .....	33
Table 3.2... <i>Font</i> yang Digunakan.....	36
Tabel 3.3...Aset yang Digunakan.....	36
Tabel 3.4...Materi Audio.....	37
Tabel 3.5...Pertanyaan Kuisisioner Kualitas Video Animasi.....	43
Tabel 3.6...Pertanyaan Kuisisioner Daya Tarik Video Animasi.....	43
Tabel 3.7...Pertanyaan Kuisisioner tentang Kualitas Pesan Video Animasi.....	43
Tabel 3.8...Nilai Skala ( $N_s$ ).....	46
Tabel 3.9...Skor Ideal Kriteriaum.....	47
Tabel 3.10... <i>Rating Scale</i> .....	48
Tabel 3.11.Contoh Data Hasil Survey.....	49
Tabel 3.12.Skor Kriteriaum pada Contoh Kasus.....	49
Tabel 3.13. <i>Rating Scale</i> pada Contoh Kasus.....	49
Tabel 4.1...Pertanyaan Kuisisioner Tampilan (Alfa).....	53
Tabel 4.2...Pertanyaan Kuisisioner Kualitas Video (Alfa).....	53
Tabel 4.3...Pertanyaan Kuisisioner Kualitas Pesan (Beta).....	55
Tabel 4.4...Pertanyaan Kuisisioner Kualitas Video (Beta).....	55
Tabel 4.5...Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video animasi ini menarik dari segi gambar/grafis?”.....	58
Tabel 4.6...Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video animasi ini menarik dari segi warna?”.....	58
Tabel 4.7...Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video animasi ini menarik dari segi audio?”.....	59
Tabel 4.8.Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video animasi ini menarik dari segi animasi?”.....	59
Tabel 4.9.Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah informasi	

dari video animasi ini mudah dimengerti?.....	60
Tabel 4.10.Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah jumlah informasi yang diberikan sudah lengkap?”.....	60
Tabel 4.11.Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah penyampaian informasi dengan pendekatan animasi seperti ini menarik perhatian?”	60
Tabel 4.12.Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video animasi ini mampu bersaing di era digital?”.....	61
Tabel 4.13.Distribusi Responden berdasarkan Usia.....	62
Tabel 4.14.Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	63
Tabel 4.15.Distribusi Responden Berdasarkan Pekerjaan.....	63
Tabel 4.16.Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah Anda setuju, setelah melihat video animasi ini Anda mengetahui tentang apa itu aplikasi PeduliLindungi?”.....	63
Tabel 4.17.Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah Anda setuju, setelah melihat video animasi ini Anda mengetahui tentang pentingnya penggunaan aplikasi PeduliLindungi saat bepergian?”.....	64
Tabel 4.18.Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah Anda setuju, setelah melihat video animasi ini Anda mengetahui tentang cara menginstal dan menggunakan aplikasi PeduliLindungi?”.....	64
Tabel 4.19.Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah Anda setuju, setelah melihat video animasi ini Anda mengetahui cara kerja aplikasi PeduliLindungi dalam menekan penyebaran COVID-19?”.....	65
Tabel 4.20.Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah Anda setuju setelah menonton video animasi ini, Anda akan menerapkan penggunaan aplikasi PeduliLindungi pada saat akan bepergian?”.....	65
Tabel 4.21.Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video animasi ini menarik dari segi gambar/grafis?”.....	65
Tabel 4.22.Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video animasi ini menarik dari segi warna?”.....	66
Tabel 4.23.Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video animasi	

ini menarik dari segi audio?”.....	66
Tabel 4.24.Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video animasi ini menarik dari segi animasi?”.....	67
Tabel 4.25.Studi kasus “Apakah video animasi ini menarik dari segi gambar/grafis?”.....	67
Tabel 4.26.Nilai Skala ( $N_s$ ).....	68
Tabel 4.27.Skor Ideal Kriterium.....	68
Tabel 4.28. <i>Rating Scale</i> .....	69
Tabel 4.29.Skor jawaban responden pertanyaan “Apakah video animasi ini menarik dari segi gambar/grafis?”.....	69
Tabel 4.30.Studi kasus “Apakah video animasi ini menarik dari segi warna?”....	71
Tabel 4.31.Skor jawaban responden pertanyaan “Apakah video animasi ini menarik dari segi warna?”.....	71
Tabel 4.32.Studi kasus “Apakah video animasi ini menarik dari segi audio?”.....	72
Tabel 4.33. Skor jawaban responden pertanyaan “Apakah video animasi ini menarik dari segi audio?”.....	73
Tabel 4.34.Studi kasus “Apakah video animasi ini menarik dari segi animasi?”..	74
Tabel 4.35.Skor jawaban responden pertanyaan “Apakah video animasi ini menarik dari segi animasi?”.....	74
Tabel 4.36.Studi kasus “Apakah video animasi ini mudah dimengerti?”.....	76
Tabel 4.37. Skor jawaban responden pertanyaan “Apakah video animasi ini mudah dimengerti?”.....	76
Tabel 4.38.Studi kasus “Apakah jumlah informasi yang diberikan sudah lengkap?”	77
Tabel 4.39.Skor jawaban responden pertanyaan “Apakah jumlah informasi yang diberikan sudah lengkap?”.....	78
Tabel 4.40.Studi kasus “Apakah penyampaian informasi dengan pendekatan animasi seperti ini menarik perhatian?”.....	79
Tabel 4.41. Skor jawaban responden pertanyaan “Apakah penyampaian informasi dengan pendekatan animasi seperti ini menarik perhatian?”.....	80
Tabel 4.42.Studi kasus “Apakah video animasi ini mampu bersaing di era digital?”	81



Tabel 4.43. Skor jawaban responden pertanyaan “Apakah video animasi ini mampu bersaing di era digital?” .....	81
Tabel 4.44. Studi kasus “Apakah Anda setuju, setelah melihat video animasi ini Anda mengetahui tentang apa itu aplikasi PeduliLindungi?” .....	83
Tabel 4.45. Nilai Skala ( $N_s$ ).....	83
Tabel 4.46. Skor Ideal Kriteria.....	84
Tabel 4.47. <i>Rating Scale</i> .....	84
Tabel 4.48. Skor jawaban responden pertanyaan “Apakah Anda setuju, setelah melihat video animasi ini Anda mengetahui tentang apa itu aplikasi PeduliLindungi?”.....	85
Tabel 4.49. Studi kasus “Apakah Anda setuju, setelah melihat video animasi ini Anda mengetahui tentang pentingnya penggunaan aplikasi PeduliLindungi saat bepergian?” .....	86
Tabel 4.50. Skor jawaban responden pertanyaan “Apakah Anda setuju, setelah melihat video animasi ini Anda mengetahui tentang pentingnya penggunaan aplikasi PeduliLindungi saat bepergian?”.....	87
Tabel 4.51. Studi kasus “Apakah Anda setuju, setelah melihat video animasi ini Anda mengetahui tentang cara menginstal dan menggunakan aplikasi PeduliLindungi?”.....	88
Tabel 4.52. Skor jawaban responden pertanyaan “Apakah Anda setuju, setelah melihat video animasi ini Anda mengetahui tentang cara menginstal dan menggunakan aplikasi PeduliLindungi?” .....	88
Tabel 4.53. Studi kasus “Apakah Anda setuju, setelah melihat video animasi ini Anda mengetahui cara kerja aplikasi PeduliLindungi dalam menekan penyebaran COVID-19?”.....	90
Tabel 4.54. Skor jawaban responden pertanyaan “Apakah Anda setuju, setelah melihat video animasi ini Anda mengetahui cara kerja aplikasi PeduliLindungi dalam menekan penyebaran COVID-19?” .....	90

Tabel 4.55.Studi kasus “Apakah Anda setuju, setelah melihat video animasi ini Anda akan menerapkan penggunaan aplikasi PeduliLindungi pada saat akan bepergian?”.....	92
Tabel 4.56.Skor jawaban responden pertanyaan “Apakah Anda setuju, setelah melihat video animasi ini Anda akan menerapkan penggunaan aplikasi PeduliLindungi pada saat akan bepergian?”.....	92
Tabel 4.57.Studi kasus “Apakah video animasi ini menarik dari segi gambar/grafis?”.....	93
Tabel 4.58.Skor jawaban responden pertanyaan “Apakah video animasi ini menarik dari segi gambar/grafis?”.....	94
Tabel 4.59.Studi kasus “Apakah video animasi ini menarik dari segi warna?”....	95
Tabel 4.60. Skor jawaban responden pertanyaan “Apakah video animasi ini menarik dari segi warna?”.....	96
Tabel 4.61.Studi kasus “Apakah video animasi ini menarik dari segi audio?”.....	97
Tabel 4.62.Skor jawaban responden pertanyaan “Apakah video animasi ini menarik dari segi audio?”.....	97
Tabel 4.63.Studi kasus “Apakah video animasi ini menarik dari segi animasi?”..	98
Tabel 4.64.Skor jawaban responden pertanyaan “Apakah video animasi ini menarik dari segi animasi?”.....	99