

149/S/PM-KCBB/PK.03.08/08/JANUARI/2024

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA EDUKASI
PENCEGAHAN PENULARAN HIV/AIDS PADA USIA DEWASA AWAL**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan
Program Studi Pendidikan Multimedia



Oleh :

Ajeng Nur Baetty

2001113

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MULTIMEDIA
KAMPUS UPI DI CIBIRU
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2024**

LEMBAR HAK CIPTA

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA EDUKASI
PENCEGAHAN PENULARAN HIV/AIDS PADA USIA DEWASA AWAL**

Oleh :

Ajeng Nur Baetty

NIM 2001113

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia

©Ajeng Nur Baetty

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru

Januari, 2024

Hak cipta dilindungi Undang-Undang. Skripsi ini tidak diperkenankan untuk diperbanyak seluruhnya maupun sebagian, dengan dicetak ulang, di fotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

AJENG NUR BAETTY

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA
EDUKASI PENCEGAHAN PENULARAN HIV/AIDS PADA USIA
DEWASA AWAL**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing 1:



Dian Rinjani, S.Pd., M.Ds.

NIP. 920171219860906201

Pembimbing 2:



Intan Permata Sari, S.St., M.Ds.

NIP. 920171219900606201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Multimedia,
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Cibiru



Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T

NIP. 920171219870811201

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "**Perancangan *Motion Graphic* sebagai Media Edukasi Pencegahan Penularan HIV/AIDS pada Usia Dewasa Awal**" ini berserta seluruh isinya benar-benar karya yang saya buat. Saya tidak melakukan penjiplakan ataupun pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan Masyarakat. Atas pernyataan ini, saya bersedia menanggung risiko/sanksi apabila ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau klaim dari pihak lain terhadap karya saya dikemudian hari.

Bandung, 3 Januari 2024

Peneliti



Ajeng Nur Baetty

NIM. 2001113

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan segala rahmat, berkah, dan karunia-Nya baik dalam ilmu, pelajaran, pengalaman, kesehatan, kekuatan, kesabaran, serta kesempatan bagi peneliti sehingga mampu menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul **“Perancangan Motion Graphic sebagai Media Edukasi Pencegahan Penularan HIV/AIDS pada Usia Dewasa Awal”** Penyusunan penelitian skripsi ini digunakan sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana dalam program studi Pendidikan Multimedia. Peneliti menyadari bahwa tanpa seluruh bantuan, dorongan, dan doa dari berbagai pihak yang ada, penyelesaian skripsi ini tidak akan berjalan sesuai harapan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, peneliti ingin mengucapkan terimakasih dan sebagai penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. Deni Darmawan, S.Pd., M.Si., M.Kom., MCE. Selaku direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Cibiru.
2. Ibu Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T. Bapak Nurhidayatulloh, S.Pd., M.T. dan Bapak Agus Juhana, S.Pd., M.T. Selaku dosen penguji penelitian saya yang telah memberikan banyak masukan serta saran sehingga penelitian ini dapat lebih baik lagi.
3. Ibu Dian Rinjani, S.Pd., M.Ds. dan Ibu Intan Permata Sari, S.ST., M.D. Selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan, bimbingan, saran, masukan dan semangat kepada saya, sehingga penelitian ini dapat terselesaikan.
4. Seluruh dosen program studi S-1 Pendidikan Multimedia UPI Kampus Daerah Cibiru yang telah memberikan banyak ilmu, bimbingan, pembelajaran, serta pengalaman kepada saya selama menjadi mahasiswa program studi Pendidikan Multimedia.
5. Bapak Dzikri Muhammad Hermaja, selaku Pengelola Program Remaja & Pemberdayaan Masyarakat, Komisi Penanggulangan AIDS (KPA) Kota Bandung sekaligus validator ahli materi pada penelitian ini.

6. Ibu Tasa Niya Ghaisani selaku Pengelola Program Media, Komisi Penanggulangan AIDS (KPA) Kota Bandung, sekaligus validator ahli media pada penelitian ini.
7. Kedua orang tua saya, bapak Harmo dan mama Roijah yang telah mencurahkan segala keringatnya, memberikan kasih sayang, mendidik, membimbing dan selalu mendoakan dalam setiap langkah kehidupan saya. Gelar sarjana ini saya persembahkan untuk kalian.
8. Kakak dan adik saya tercinta, Muhammad Yusuf Tifani dan Aqilla Zifana Kanza yang selalu mendoakan saya hingga saat ini.
9. Sahabat sekaligus pendengar cerita saya sejak 10 tahun yang lalu, Anggi Maulidani dan Ratu Citra yang selalu memberikan dukungannya.
10. Tempat berkeluh kesah, dan yang telah saya anggap sebagai keluarga di Bandung, Ismail Rozak Bintang Putra, Alvira Nandya Putri, Athifa Hasna Ismayanti, Desi Safitri, Yasmin Dwi Anandita, dan Haya Zikriya yang telah memberikan banyak waktu dan pelukan hangat disaat apapun.
11. Ibnu Aji, M. Faris, dan Rachman Nugraha selaku teman-teman magang yang selalu kebersamai saya selama penelitian.
12. Seluruh teman-teman Pendidikan Multimedia baik Angkatan 2018, 2019, 2021, khususnya 2020 yang telah memberikan banyak cerita dan pengalaman berharga kepada saya selama menjadi mahasiswa program studi Pendidikan Multimedia.
13. Ibu Tasa Niya Ghaisani selaku Pengelola Program Media, Komisi Penanggulangan AIDS (KPA) Kota Bandung, sekaligus validator ahli media pada penelitian ini.
14. Kedua orang tua saya, bapak Harmo dan mama Roijah yang telah mencurahkan segala keringatnya, memberikan kasih sayang, mendidik, membimbing dan selalu mendoakan dalam setiap langkah kehidupan saya. Gelar sarjana ini saya persembahkan untuk kalian.
15. Kakak dan adik saya tercinta, Muhammad Yusuf Tifani dan Aqilla Zifana Kanza yang selalu mendoakan saya hingga saat ini.

16. Sahabat sekaligus pendengar cerita saya sejak 10 tahun yang lalu, Anggi Maulidani dan Ratu Citra yang selalu memberikan dukungannya selama penelitian.
17. Tempat berkeluh kesah, dan yang telah saya anggap sebagai keluarga di Bandung, Ismail Rozak Bintang Putra, Alvira Nandya Putri, Athifa Hasna Ismayanti, Desi Safitri, Yasmin Dwi Anandita, dan Haya Zikriya yang telah memberikan banyak waktu dan pelukan hangat disaat apapun.
18. Ibnu Aji, M. Faris, dan Rachman Nugraha selaku teman-teman magang yang selalu kebersamai saya selama penelitian.
19. Seluruh teman-teman Pendidikan Multimedia baik Angkatan 2018, 2019, 2021, khususnya 2020 yang telah memberikan banyak cerita dan pengalaman berharga kepada saya selama menjadi mahasiswa program studi Pendidikan Multimedia.

Peneliti menyadari bahwa dalam pengerjaan dan penulisan skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan. Maka dari itu, peneliti berharap adanya kritik, saran, dan masukan dari pembaca yang digunakan sebagai perbaikan pada penelitian selanjutnya.

Bandung, 3 Januari 2024

Peneliti



Ajeng Nur Baetty

NIM. 2001113

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA EDUKASI
PENCEGAHAN PENULARAN HIV/AIDS PADA USIA DEWASA AWAL**

Ajeng Nur Baetty

NIM. 2001113

ABSTRAK

Human Immunodeficiency Virus (HIV) merupakan salah satu virus endemik dan telah menjadi masalah kesehatan global karena sampai saat ini belum ditemukan obat yang bisa menyembuhkan virus sepenuhnya. Berdasarkan data yang diperoleh dari Dinas Kesehatan Kota Bandung, HIV masih terus mengalami skala naik dan turun pada kasus penyebarannya. Perancangan media edukasi berbasis *motion graphic* dapat menjadi salah satu upaya pencegahan dalam memperkecil kasus penularan HIV/AIDS pada usia dewasa awal di Bandung Timur. Penggunaan *motion graphic* dipilih karena telah terbukti efektif dalam menyampaikan suatu informasi dengan penyajiannya yang dirancang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui rancangan *motion graphic* dan bagaimana hasil uji cobanya sebagai media edukasi pencegahan penularan HIV/AIDS pada usia dewasa awal di Bandung Timur. Metode yang diterapkan adalah *Desain & Development Research* (DDR) model N.J. Manson dengan 5 tahapan, yaitu menyadari permasalahan yang ada (*awareness of problem*), memberikan saran (*suggestion*), mengembangkan produk (*development*), evaluasi (*evaluation*), dan memberikan kesimpulan (*conclusion*). Setelah media selesai dirancang, kemudian dilakukan validasi guna mengetahui kelayakan *motion graphic* bersama validator ahli materi dan ahli media, serta uji coba kepada 50 masyarakat di Bandung Timur dengan rentan usia 20-29 tahun. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan, perancangan media memperoleh skor dari validasi ahli materi sebesar 90%, validasi ahli media sebesar 98%, dan uji coba kepada responden sebesar 87,6%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah *motion graphic* yang dirancang sudah sangat baik dan sangat layak digunakan sebagai media edukasi pencegahan penularan HIV/AIDS pada usia dewasa awal di Bandung Timur.

Kata Kunci : *Motion Graphic*; Media Edukasi; HIV/AIDS; Dewasa Awal

***DESIGNING MOTION GRAPHICS AS EDUCATIONAL MEDIA TO
PREVENT HIV/AIDS TRANSMISSION IN EARLY ADULTHOOD***

Ajeng Nur Baetty

NIM. 2001113

ABSTRACT

Human Immunodeficiency Virus (HIV) is one of the endemic viruses and has become a global health problem because until now no drug has been found that can cure the virus completely. Based on data obtained from the Bandung City Health Office, HIV continues to experience an up and down scale in its spread. Designing educational media based on motion graphics can be one of the prevention efforts in minimizing cases of HIV/AIDS transmission in East Bandung in early adulthood. The use of motion graphics was chosen because it has been proven effective in conveying information with its attractive presentation. This study aims to determine the design of motion graphics and how the results of the trial as an educational medium for preventing HIV/AIDS transmission in early adulthood in East Bandung. The method applied is the Design & Development Research (DDR) model of N.J. Manson with 5 stages, namely realizing the existing problems (awareness of problems), providing suggestions (suggestion), developing products (development), evaluation (evaluation), and providing conclusions (conclusion). After the media was designed, validation was carried out to determine the feasibility of motion graphics with material expert validators and media experts, as well as trials to 50 people in East Bandung with an age range of 20-29 years. Based on the results of the validation carried out, the media design obtained a score from material expert validation of 90%, media expert validation of 98%, and trials to respondents of 87.6%. The conclusion of this research is that the motion graphics designed are very good and very feasible to use as educational media for preventing HIV / AIDS transmission in early adulthood in East Bandung.

Keywords : Motion Graphic; Educational Media; HIV/AIDS; Early Adults

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR HAK CIPTA.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR SINGKATAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Struktur Organisasi	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>Motion Graphic</i>	5
2.1.1 Definisi <i>Motion Graphic</i>	5
2.1.2 Jenis <i>Motion Graphic</i>	6
2.1.3 Fungsi <i>Motion Graphic</i>	7

2.2 Media	8
2.2.1 Definisi Media	8
2.2.2 Fungsi Media	9
2.2.3 Jenis Media	10
2.3 Edukasi.....	11
2.3.1 Definisi Edukasi.....	11
2.3.2 Jenis Edukasi.....	12
2.3.3 Manfaat Edukasi	13
2.4 HIV/AIDS	13
2.4.1 Definisi HIV/AIDS	13
2.4.2 Klasifikasi HIV/AIDS.....	14
2.4.3 Etiologi HIV/AIDS	15
2.4.4 Penularan HIV/AIDS	15
2.4.5 Pengobatan HIV/AIDS	16
2.5 Dewasa Awal	18
2.5.1 Definisi Dewasa Awal	18
2.5.2 Ciri-ciri Dewasa Awal	19
2.5.3 Karakteristik Dewasa Awal	20
2.5.4 Tugas Dalam Perkembangan Dewasa Awal	22
2.6 Penelitian Relevan	23
BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1 Desain Penelitian	25
3.1.1 Menyadari Permasalahan (<i>Awareness of Problem</i>)	26
3.1.2 Memberikan Saran (<i>Suggestion</i>).....	26
3.1.3 Mengembangkan Produk (<i>Development</i>)	27
3.1.3.1 Pra Produksi	27

3.1.3.2 Produksi	27
3.1.3.3 Pasca Produksi	27
3.1.4 Mengevaluasi Produk (<i>Evaluation</i>)	27
3.1.5 Menarik Kesimpulan (<i>Conclusion</i>)	28
3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian.....	28
3.3 Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	29
3.3.1 Lembar Validasi Ahli Materi	29
3.3.2 Lembar Validasi Ahli Media.....	30
3.3.3 Angket Responden	31
3.4 Analisis Data	34
3.4.1 Analisis Deskriptif Kualitatif.....	34
3.4.2 Analisis Deskriptif Kuantitatif.....	35
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	37
4.1 Menyadari Permasalahan (<i>Awareness of Problem</i>)	37
4.2 Memberikan Saran (<i>Suggestion</i>)	39
4.3 Mengembangkan Produk (<i>Development</i>).....	40
4.3.1 Pra Produksi	40
4.3.1.1 <i>Brainstorming</i>	40
4.3.1.2 Pembuatan Naskah.....	40
4.3.1.3 <i>Storyboard</i>	41
4.3.1.4 Perancangan Konsep Karakter dan Desain Grafis	45
4.3.1.5 Konsep Tipografi	47
4.3.1.6 Konsep Warna.....	48
4.3.2 Produksi	48
4.3.2.1 Pembuatan Karakter.....	48
4.3.2.2 Pembuatan Aset Grafis	50

4.3.2.3 Proses Animasi.....	53
4.3.2.1 Final <i>Artwork</i>	58
4.3.3 Pasca Produksi	66
4.3.3.1 Proses <i>Voice Over</i>	66
4.3.3.2 Penambahan <i>Backsound</i> dan <i>Sound Effects</i>	66
4.3.3.3 Penambahan <i>Credit Title</i>	67
4.3.3.4 <i>Preview</i> Hasil	68
4.4 Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	68
4.4.1 Penilaian Ahli Terhadap Materi	68
4.4.2 Penilaian Ahli Terhadap Media	71
4.4.3 Uji Coba	73
4.5 Memberikan Kesimpulan (<i>Conclusion</i>)	79
BAB V KESIMPULAN IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....	82
5.1 Kesimpulan	82
5.2 Implikasi	83
5.3 Rekomendasi	83
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN.....	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Prosedur Penelitian Model N.J Manson	26
Gambar 4. 1 Referensi Karakter.....	45
Gambar 4. 2 Sketsa Karakter	46
Gambar 4. 3 Referensi Aset Grafis	46
Gambar 4. 4 Sketsa Aset Grafis	46
Gambar 4. 5 Font Montserrat.....	47
Gambar 4. 6 Font Solway	47
Gambar 4. 7 Referensi Konsep Warna	48
Gambar 4. 8 Palet Warna	48
Gambar 4. 9 Final Desain Karakter	50
Gambar 4. 10 Final Desain Aset Grafis	53
Gambar 4. 11 <i>Voice Over Audio Smartphone</i>	66
Gambar 4. 12 <i>Adobe Podcast</i>	66
Gambar 4. 13 <i>File Backsound dan Sound Effect</i>	67
Gambar 4. 14 Penambahan <i>Backsound dan Sound Effect</i>	67
Gambar 4. 15 Penambahan <i>Credit Title</i>	67
Gambar 4. 16 Hasil Durasi <i>Motion Graphic</i>	68

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Revelan	23
Tabel 3. 1 Lembar Validasi Ahli Materi	30
Tabel 3. 2 Lembar Validasi Ahli Media	31
Tabel 3. 3 Lembar Uji Coba Materi Responden	32
Tabel 3. 4 Lembar Uji Coba Media Responden.....	33
Tabel 3. 5 Keterangan Skor Validasi	35
Tabel 3. 6 Keterangan Skor Responden.....	35
Tabel 3. 7 Interpretasi Uji Validasi.....	36
Tabel 3. 8 Interpretasi Uji Coba Responden	36
Tabel 4. 2 Naskah Motion Graphic Edukasi HIV/AIDS	40
Tabel 4. 3 Storyboard Motion Graphic Edukasi HIV/AIDS.....	42
Tabel 4. 4 Tahap Desain Karakter	49
Tabel 4. 5 Tahap Desain Aset Grafis	50
Tabel 4. 6 Tahap Animasi	54
Tabel 4. 7 Final Artwork.....	58
Tabel 4. 8 Penilaian Validasi Ahli Materi.....	68
Tabel 4. 9 Catatan Perbaikan Hasil Validasi Materi	70
Tabel 4. 10 Penilaian Validasi Ahli Media	71
Tabel 4. 11 Catatan Perbaikan Hasil Validasi Media	72
Tabel 4. 12 Hasil Uji Coba Soal Pilihan Ganda.....	74
Tabel 4. 13 Hasil Uji Coba Visualisasi Media.....	76
Tabel 4. 14 Hasil Uji Coba Responden.....	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Dosen Pembimbing	91
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian KESBANGPOL	93
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian Dinas Kesehatan Kota Bandung	94
Lampiran 4. Surat Pengantar Penelitian.....	95
Lampiran 5. Surat Permohonan Validasi Materi	96
Lampiran 6. Surat Permohonan Validasi Media.....	97
Lampiran 7. Surat Persetujuan Validator Materi	98
Lampiran 8. Surat Persetujuan Validator Media.....	99
Lampiran 9. Hasil Penilaian Validasi Materi.....	100
Lampiran 10. Hasil Penilaian Validasi Media	102
Lampiran 11. Dokumentasi Validator Ahli	104
Lampiran 12. Hasil Uji Coba <i>Google From</i>	105
Lampiran 13. Kartu Bimbingan Skripsi.....	111

DAFTAR SINGKATAN

Singkatan	Nama	Pemakaian Pertama Kali Pada Halaman
HIV	<i>Human Immunodeficiency Virus</i>	1
AIDS	<i>Acquired Immunodeficiency Syndrome</i>	1
ARV	<i>Antiretroviral</i>	4
ODHA	Orang dengan HIV/AIDS	4
RNA	<i>Ribonukleat Acid</i>	18
CD4	<i>Cluster Diferensiasi 4</i>	20
DDR	<i>Design and Development Research</i>	28

DAFTAR PUSTAKA

- Abd Rahman, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, Yuyun Karlina, & Yumriani. (2022). *PENGERTIAN PENDIDIKAN, ILMU PENDIDIKAN DAN UNSUR-UNSUR PENDIDIKAN*.
- Agrivinna, M. Y., Zunaidah, F. N., Nurmilawati, M., Nusantara, U., & Kediri, P. (2023). *Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Pop Up Book Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Materi Daur Air*.
- Akhmad Fauzy. (2019). *Metode Sampling*. Universitas Terbuka.
- Al Qibtiya, M., Lukman Hakim, D., Trisno, B., Mulyanti, B., Mulyadi, Y., Suartini, T., Mulyana, E., Purnama, W., Saripudin, A., At Thahirah Al Azhima, S., Eka Pawinanto, R., & Nurhidayatulloh. (2022). PELATIHAN MICROSOFT OFFICE SPECIALIST (MOS) POWER POINT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK GURU SMKN 1 CISARUA DALAM ERA INDUSTRI 4.0. In *Informasi Terapan* (Vol. 9, Issue 1).
- Andi, & Mappiare. (1983). *Psikologi Orang Dewasa*. Surabaya : Usaha Nasional.
- Angela Satiti Retno Pudjiati, Hajar Imtihani, Mochammad Rifky Luthfiandi, & Devi Artami Susetiati. (2019). *Association between sexual orientation and sexual contact with the incidence of human immunodeficiency virus (HIV) infection in Dr. Sardjito General Hospital, Yogyakarta*.
- Baetty, A. N., & Sari, M. P. (2022). Analisis Semiotika Fotografi Human Figure pada Foto Karya Mahasiswa Pendidikan Multimedia UPI. *Jurnal Desain*, 10(1), 85. <https://doi.org/10.30998/jd.v10i1.13201>
- Bambang Warsita. (n.d.). *Teori Belajar Robert M. Gagne Dan Implikasinya Pada Pentingnya Pusat Belajar*.
- Beane Andy. (2012). *3D Animation Essentials*. Indianapolis: John Wiley and Sons.
- Dias Saputra, R., & Chendra Wibawa, S. (2020). *STUDI LITERATUR PENGEMBANGAN MOTION GRAPHIC VIDEO SEBAGAI TREN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR*.
- Farid Assifa. (2022, August). *Kasus HIV di Kota Bandung Tertinggi di Jabar, Ini Penyebab dan Gejalanya*.

- <https://regional.kompas.com/read/2022/08/25/155623878/kasus-hiv-di-kota-bandung-tertinggi-di-jabar-ini-penyebab-dan-gejalanya?page=all>
- Firmansyah, F. H., Sari, I. P., Permana, F. C., & Rinjani, D. (2021a). Development of interactive learning multimedia for mathematics subjects for grade 5 elementary schools. *Journal of Physics: Conference Series*, 1987(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1987/1/012017>
- Firmansyah, F. H., Sari, I. P., Permana, F. C., & Rinjani, D. (2021b). Development of interactive learning multimedia for mathematics subjects for grade 5 elementary schools. *Journal of Physics: Conference Series*, 1987(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1987/1/012017>
- Fitriani. S. (2011). *Promosi Kesehatan*. Ed 1. Yogyakarta: Graha Ilmu. <https://www.scribd.com/document/332944464/Fitriani-S-2011>
- Folkative. (2022). Ratusan mahasiswa ber-KTP Bandung diketahui terinfeksi HIV/AIDS. <https://www.instagram.com/p/ChpIw36vyrW/?igsh=MXJ6Yno1bGdsbWc2dw==>.
<https://www.instagram.com/p/ChpIw36vyrW/?igsh=MXJ6Yno1bGdsbWc2dw==>
- Hanifah Akbar, A., & Maharlika, F. (2018). *PERAN WARNA SEBAGAI PENDUKUNG KREATIVITAS DIRUANG KELAS SENI TATA RIAS*.
- Hapsari, A. S., Hanif, M., Gunarhadi, & Roemintoyo. (2019). Motion graphic animation videos to improve the learning outcomes of elementary school students. *European Journal of Educational Research*, 8(4), 1245–1255. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.8.4.1245>
- Hasdianah H.R., & Prima Dewi. (2014). *Virologi : Mengenal Virus, Penyakit dan Pencegahannya* (Cet. 1). Yogyakarta. : Nuha Medika.
- Hermaliani, R., Mufliva, R., Usbah, N., & Nida Rahmi, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Pembagian untuk Siswa Kelas III SD*.
- Hurlock, & Elizabeth B. (2003). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Erlangga. <https://www.scribd.com/document/416393098/Psikologi-Perkembangan-Elizabeth-B-Hurlock-pdf>

- Intan Permata Sari. (2019). *Perancangan Video Edukasi Animasi 2 Dimensi Berbasis Motion Graphic Mengenai Bahaya Zat Adiktif untuk Remaja*.
- Irma Darmawati, Dhika Dharmansyah, Linlin Lindayani, & Ririn Alfyani. (2021). *Life Skill Remaja Dalam Pencegahan HIVAIDS*.
- J. Ellis, T., & Levy, Y. (2010). A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods. *Proceedings of the 2010 InSITE Conference*, 107–118. <https://doi.org/10.28945/1237>
- Jon Krasner. (2007). *A_Brief_History_of_Motion_Graphics*.
- Liu, K., & Lu, H. (2020). Research on the Design and Development of Animation Cultural and Creative Products in Jilin Province under the Internet Big Data. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 619(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/619/1/012074>
- Ludgardis Ramni, Agnes Widanti, & Hadi Sulistiyanto. (2018). *The Role Of Doctors And Nurses In Hiv/Aids Handling Efforts Of The Gays* (Vol. 4, Issue 1). <http://journal.unika.ac.id/index.php/shk>
- M. Rusdi. (2018). *PENELITIAN DESAUN DAN PENGEMBANGAN KEPENDIDIKAN*. Rajagrafindo Persada.
- Margery, F., & Saputra, M. G. (2023). *Perancangan Motion Graphic Sebagai Media Promosi Alternatif Museum Bahari Jakarta*. 6, 45–57. <http://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/>
- Maulidta, H., & Sukartiningsih, W. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADOBE FLASH UNTUK PEMBELAJARAN MENULIS TEKS EKSPOSISI SISWA KELAS III SD*.
- Michael Betancourt. (2020). *The History of Motion Graphics*. [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=B_DeDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA9&dq=Betancourt,+M.+\(2020\).+The+history+of+motion+graphics.+Wildside+Press+LLC.&ots=TZPOoXz3II&sig=pJ-gJnL53I60mkGBSvmbZz3XG_Q&redir_esc=y#v=onepage&q=Betancourt%2C%20M.%20\(2020\).%20The%20history%20of%20motion%20graphics.%20Wildside%20Press%20LLC.&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=B_DeDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA9&dq=Betancourt,+M.+(2020).+The+history+of+motion+graphics.+Wildside+Press+LLC.&ots=TZPOoXz3II&sig=pJ-gJnL53I60mkGBSvmbZz3XG_Q&redir_esc=y#v=onepage&q=Betancourt%2C%20M.%20(2020).%20The%20history%20of%20motion%20graphics.%20Wildside%20Press%20LLC.&f=false)

- Monks, F. J., Knoers, A. M. P., Haditono, & Siti Rahayu. (2001). *Psikologi perkembangan pengantar dalam berbagai bagiannya F.J. Monks, A.M.P. Knoers*. Yogyakarta Gadjah Mada University Press.
- Morissan. (2015). *Manajemen Media Penyiaran : Strategi Mengelola Radio dan Televisi*. Jakarta : Kencana, 2015.
- National Research Council (US), & Institute of Medicine (US) Panel on Needle Exchange and Bleach. (1995). *Preventing HIV Transmission: The Role of Sterile Needles and Bleach* (Jacques Normand, David Vlahov, & Lincoln E. Moses, Eds.). Washington (DC): National Academies Press (US). <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK232349/>
- Notoatmodjo. (2012). *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Nugrahawati, R. E. P. C., Hernayanti, M. R., Purnamaningrum, Y. E., & Petphong, V. (2019). Factors related to adolescent behavior in HIV/AIDS prevention. *Kesmas*, 13(4), 195–201. <https://doi.org/10.21109/kesmas.v13i4.2698>
- Nurarif, Amin Huda, & Hardhi Kusuma. (2015). *Aplikasi: Asuhan Keperawatan Berdasarkan Diagnosa Medis NANDA & NIC-NOC Jilid 1*. Media Action.
- Nyta, L. (2023). *PERANCANGAN VIDEO INFORMASI “LENGGER LANANG” DENGAN TEKNIK ANIMASI MOTION GRAPHIC UNTUK KALANGAN REMAJA USIA 17-22 TAHUN* (Vol. 09). <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/index>
- Padmasari, A. C. (2021). ANALISIS USER EXPERIENCE UNTUK VIRTUAL GALLERY 3D MENGGABUNGGKAN PANORAMA FOTO SEBAGAI MEDIA INFORMASI CANDI HINDU BUDHA. In *Ayung Candra Padmasari Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan* (Vol. 8, Issue 1).
- Papalia, E. D., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2009). *Human Development* (Eleven Edition). New York: McGraw-Hill.
- Purwono, U. (2008). *Standar Penilaian Bahan Ajar*. Jakarta: BNSP.
- Putra, D., & Ricky. (2021). *Perancangan Buku Ilustrasi mengenai penyakit ADHD : Gejala, Penanganan, dan perbedaan dengan Autisme kepada orang tua yang memiliki anak Usia 3-6 Tahun*.

- Putri, A. (2020). *RANCANG BANGUN MEDIA KOMIK DIGITAL SIKLUS AIR PADA MATA PELAJARAN IPA KELAS V SEKOLAH DASAR*.
- Putri, A. F. (2020). Pentingnya Orang Dewasa Awal Menyelesaikan Tugas Perkembangannya. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 3(2), 35. <https://doi.org/10.23916/08430011>
- Putri, G. (2014). *Pengembangan Media Video Mata Pelajaran Keterampilan Menyelam Untuk Siswa Tunagrahita Ringan Kelas XII Di SMA Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta*.
- Richey R, & Klein, J. (2007). *Design and Development Research : Methods, Strategies, and Issues*. Lawrence Erlbaum Associates. <https://books.google.co.id/books?id=AW8jvKjJX34C>
- Rinjani, D., Sari, M. P., & Padmasari, A. C. (2022). Ensiklopedia Tipografi Sebagai Media untuk Meningkatkan Pemahaman Terhadap Tipografi. *Jurnal Pendidikan Multimedia (Edsence)*, 4(2), 101–108. <https://doi.org/10.17509/edsence.v4i2.52186>
- Romadonah, E. S., & Maharani, I. N. (2019). *MOTIONS GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN* (Issue 2).
- Rosita, D. Q. (2022). Analisis Tipografi pada Logotype dan Konten Instagram @Souri.Bkk Signature Box. *Jurnal Desain*, 9(3), 415. <https://doi.org/10.30998/jd.v9i3.11983>
- Saepudin, A., Juhana, A., & Rinjani, D. (2023). *Perancangan Desain UI/UX Aplikasi Donasi Lembaga Amil Zakat Nasional Rumah Yatim*.
- Santrock, J. W. (1999). *A Topical Approach to Lifespan Development*. New York : McGrawHill Companies, Inc.
- Sari, M. P., & Oktaviani, H. (2020). *PEMANFAATAN FOTOGRAFI MAKRO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DALAM ILMU PENGETAHUAN ALAM*.
- Sholihah, A., Fauzi, A., & Agustyarini, Y. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Power Point Materi Siklus Makhhluk Hidup Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 5(2), 158–165.
- Singarimbun, & Effendi. (1995). *Metode Penelitian Suvey*. Jakarta: PT. Pustaka LP3ES.

- Solihatini, I. T., Abidin, Y., Nailul, S., & Aljamaliah, M. (2021). *Pengembangan Media Video Motion Graphic dalam Pembelajaran Menulis Pantun pada Masa Pandemi Covid 19*. 7(2). <https://doi.org/10.33369/diksa.v7i2.2089>
- Sudirman Wamad. (2023, March). Kasus HIV/AIDS di Bandung Meningkatkan Jadi 2.428 Orang. *Detik Jabar*. <https://www.detik.com/jabar/berita/d-6596341/kasus-hiv-aids-di-bandung-meningkat-jadi-2-428-orang>
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta: Bandung.
- Syifa Shobariyah, Fahmi Candra Permana, & Intan Permata Sari. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Android “Kasanima” Sebagai Media Pembelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi Kelas XI Multimedia SMK Pasundan 3 Bandung. *JTIM : Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 4(2), 110–122. <https://doi.org/10.35746/jtim.v4i2.219>
- Thomas, E. J., & Rothman, J. (2013). *Intervention Research: Design And Development For Human Service*. New York: Haworth Press.
- UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA. (n.d.).
- Wibowo, H. Y., Rante, H., Subhan, A., Prodi, K. H., Broadcasting, M., Telekomunikasi, J., Elektronika, P., & Surabaya, N. (2015). *IMPLEMENTASI TEKNIK SOUND EFFECT DAN VOICE OVER DALAM PEMBUATAN VIDEO DOKUMENTER PERLINDUNGAN ANAK DI KAWASAN DOLLY*.
- Widoyono. (2011). *Penyakit Tropis : Epidemiologi, Penularan, Pencegahan dan Pemberantasannya* (Rina Astikawati, Ed.). Jakarta : Erlangga.
- World Health Organization. (2016). *GUIDELINES CONSOLIDATED GUIDELINES ON HIV PREVENTION, DIAGNOSIS, TREATMENT AND CARE FOR KEY POPULATIONS*.
- Yuwono, I. F., & Saputra, M. G. (2022). *PERANCANGAN MOTION GRAPHIC “AWAS PREDATOR ONLINE” SEBAGAI PENCEGAHAN KASUS CYBER CHILD GROOMING*. <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/index>

Zhao, Z., & Elmqvist, N. (2022). *DataTV: Streaming Data Videos for Storytelling*. <http://arxiv.org/abs/2210.08175>