

213/S/PM-KCBR/RK.03.08/19/DESEMBER/2024

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA EDUKASI
PENCEGAHAN PENYAKIT MENULAR *MONKEYPOX* (CACAR
MONYET) DI INDONESIA**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana
derajat Strata Satu (S1) Pendidikan Multimedia



Disusun oleh:
Regina Aura Wahyuni
2008841

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

LEMBAR HAK CIPTA
PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA EDUKASI
PENCEGAHAN PENYAKIT MENULAR *MONKEYPOX* (CACAR
MONYET) DI INDONESIA

Oleh
Regina Aura Wahyuni
2008841

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi Sebagian dari syarat siding untuk
memperoleh gelar sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Multimedia

©Regina Aura Wahyuni
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus
Cibiru
Desember, 2024

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya maupun Sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi atau dengan cara lainnya tanpa seizin penulis

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

REGINA AURA WAHYUNI

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA EDUKASI
PENCEGAHAN PENYAKIT MENULAR *MONKEYPOX* (CACAR
MONYET) DI INDONESIA**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I

Agus juhana, S.Pd., M.T

NIP.920230219940805101

Pembimbing II

Nurhidayatullah, S.Pd., M.T.

NIP. 920230219890404101

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 penulis menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Perancangan *Motion graphic* Sebagai Media Edukasi Pencegahan Penyakit Menular *Monkeypox* (Cacar Monyet) Di Indonesia” Semua yang ada di dalam ini adalah hasil karya saya sendiri. Selama yang saya tahu, tidak ada karya atau pendapat dari orang lain yang saya tulis atau terbitkan disini, kecuali jika disebutkan sebagai kutipan atau acuan. Setiap kutipan yang digunakan dalam skripsi ini telah saya sertakan sumbernya sesuai dengan aturan penulisan karya ilmiah

Bandung, Desember 2024

Yang Membuat Pernyataan,

Regina Aura Wahyuni

NIM. 2008841

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada kehadiran Allah SWT, atas segala karunia-Nya, Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul berjudul “Perancangan *Motion graphic* Sebagai Media Edukasi Pencegahan Penyakit Menular *Monkeypox* (Cacar Monyet) Di Indonesia”. Dalam proses penyusunan skripsi ini banyak rintangan yang di lalui dari yang baik dan buruk, serta bagian penelitian ini bagian dari persyaratan untuk meraih gelar sarjana. Penulisan skripsi ini dapat tidak selesai apabila tidak ada dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Kepada Orang tua tercinta, Ibu Fitri Rahayu dan Bapak Abdul Haris yang tak henti-hentinya memberikan support system, doa, kasih sayang, motivasi serta dukungan baik secara moral maupun finansial.
2. Bapak Agus Juhana, S.Pd., M.T. Selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan banyak saran, arahan, bantuan dan support selama penulis membuat produk dan menyusun laporan skripsi hingga selesai.
3. Bapak Nurhidayatulloh, S.Pd., M.T. Selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan banyak saran, arahan dan semangat yang tinggi selama penulisan laporan skripsi hingga selesai.
4. Kepada Bapak Fahmi Candra Permana, S. Si., M.T., selaku wali dosen dan dosen beserta Ibu Ayung Candra Padmasari, S. Pd., M. T., Ibu Dian Rinjani, S. Pd., M. Ds., Bapak Feri Hidayatullah Firmansyah., S. Pd., Ibu Maya Purnama Sari, S. Pd., M. MT., Bapak Agus Juhana, S. Pd., M.T., selaku dosen Program Studi Pendidikan Multimedia yang dengan ikhlas telah memberikan ilmunya selama perkuliahan.
5. Kepada seluruh dosen dan karyawan di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah di Cibiru yang sudah membantu penulis dalam pembuatan persyaratan dan lain lain selama menjadi mahasiswa.
6. Kepada Bapak Girindra Wardhana SKM, MT, yang berkenan menjadi ahli materi dari produk yang penulis rancang dengan memberikan masukan dan saran yang membangun.

7. Kepada Bapak Handi Pranoto S.I.Kom dan Ibu Shauma Silmi Faza, M.Sn yang berkenan menjadi ahli media dari produk yang penulis rancang dengan memberikan masukan dan saran yang membangun.
8. Kepada maene Ade Murni, pa aki Uun Mas'un dan ema titi yang selalu mendoakan yang terbaik untuk saya dan selalu memberikan nasihat dalam setiap hal yang saya lakukan.
9. Kepada Keluarga "The bigger of ma titi", terutama teh anisa dan teh yani yang selalu memberikan arahan dan dukungan penuh dalam hal apapun yang saya lakukan.
10. Kepada keluarga "cunak abah ili dan maepon" yang memberikan dukungan penuh dalam hal apapun yang saya lakukan.
11. Kepada kedua kedua adik dan saudara saya, Adinda Raihana Jannah, Fatimah Syakila Andini, Putri Nazwa Butsainah, Akmal Raihan Baihaqi, Akhtar Yazdan Beckam, Fauzan Alidiansyah Maldini, Syarifa Luthfia Maulida dan Kesiya Humaira Anggara, terimakasih selalu memberikan semangat dan dukungan penuh dan menjadi saudara yang baik.
12. Kepada seseorang yang saya anggap sebagai sahabat, teman dan keluarga Muhammad Fikri Adyansyah, terimakasih untuk tangan yang selalu diulurkan, telinga yang siap mendengar dan semua dukungan penuhnya dari awal perkuliahan sampai detik ini.
13. Kepada teman seperjuangan dikala akhir akhir dalam mengerjakan skripsi Tiara, Azahra, Alifia dan Putri, terimakasih telah memberikan arahan dan masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. Kepada Asma Amalia Naqiyah, teman dari kecil sampai sekarang, yang selalu menjadi tempat saya saat ingin meluangkan waktu istirahat mengerjakan
15. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, baik langsung maupun tidak langsung yang telah membantu dalam skripsi ini.
16. Terimakasih kepada youtuber "Rickyi", telah menjadi sumber hiburan dan penyemangat selama proses pengerjaan skripsi ini. Konten-konten yang penuh semangat dan menghibur dari Rickyi selalu berhasil membuat mood saya kembali baik di tengah kelelahan dan tekanan.

17. Peneliti berharap bahwa tulisan skripsi ini akan memberikan manfaat bagi masyarakat dalam pencegahan penyakit menular *Monkeypox*. Peneliti sadar bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca.

Bandung, Desember 2024

Peneliti

Regina Aura Wahyuni

NIM. 2008841

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA EDUKASI
PENCEGAHAN PENULARAN *MONKEYPOX* (CACAR MONYET) DI
INDONESIA**

Regina Aura Wahyuni

NIM. 2008841

ABSTRAK

Monkeypox atau cacar monyet merupakan penyakit zoonosis yang disebabkan oleh virus *Monkeypox*, yang berada dalam genus yang sama dengan *variola*, *vaccinia* dan *cacar sapi*. Berdasarkan data Dinas Kesehatan Kota Bandung, kasus *Monkeypox* di Indonesia mengalami fluktuasi, sehingga diperlukan langkah preventif untuk mengurangi penyebaran penyakit ini, khususnya pada kelompok usia 18–39 tahun. Salah satu solusi yang dirancang adalah media edukasi berbasis *motion graphic* yang terbukti efektif menyampaikan informasi dengan cara menarik. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengevaluasi *motion graphic* sebagai media edukasi pencegahan penularan *Monkeypox* di Indonesia. Metode yang digunakan adalah *Desain & Development Research* (DDR) model N.J. Manson, yang melibatkan lima tahapan: identifikasi masalah, memberikan saran, pengembangan produk, evaluasi, dan kesimpulan. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan media, serta diuji kepada 50 responden dari kelompok target. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini sangat efektif dengan skor validasi ahli materi 86%, ahli media 87%, dan responden 90,3%. Dengan demikian, *motion graphic* ini dinyatakan sangat layak sebagai media edukasi untuk mencegah penyebaran *Monkeypox* di Indonesia. Penelitian ini mendukung pengembangan metode edukasi kesehatan berbasis visual untuk meningkatkan kesadaran masyarakat secara lebih menarik dan mudah dipahami.

Kata Kunci: Motion graphic; Media Edukasi; Monkeypox.

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA EDUKASI
PENCEGAHAN PENULARAN MONKEYPOX (CACAR MONYET) DI
INDONESIA**

Regina Aura Wahyuni

NIM. 2008841

ABSTRACT

Monkeypox is a zoonotic disease caused by the Monkeypox virus, which is in the same genus as variola, vaccinia and cowpox. Based on data from the Bandung City Health Office, Monkeypox cases in Indonesia have fluctuated, so preventive measures are needed to reduce the spread of this disease, especially in the 18-39 age group. One of the solutions designed is motion graphic-based educational media which is proven effective in conveying information in an interesting way. This study aims to design and evaluate motion graphics as educational media to prevent Monkeypox transmission in Indonesia. The method used is the Design & Development Research (DDR) model of N.J. Manson, which involves five stages: problem identification, providing suggestions, product development, evaluation, and conclusion. Validation was conducted by material and media experts, and tested on 50 respondents from the target group. The results showed that this media is very effective with a validation score of 86% material experts, 87% media experts, and 90.3% respondents. Thus, this motion graphic is declared very feasible as an educational media to prevent the spread of Monkeypox in Indonesia. This research supports the development of visual-based health education methods to increase public awareness in a more attractive and easy-to-understand manner.

Keywords: Motion graphic; Educational Media; Monkeypox

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA.....	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iv
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
DAFTAR SINGKATAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	4
1.7 Struktur Penulisan	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Animasi.....	6
2.1.1 Prinsip Animasi.....	6
2.2 Desain	8
2.2.1 Prinsip Desain	8
2.3 <i>Motion graphic</i>	9
2.3.1 Pengertian <i>Motion graphic</i>	9
2.3.2 Fungsi <i>Motion graphic</i>	10

2.3.3	Prinsip <i>Motion graphic</i>	11
2.3.4	Prinsip <i>Multimedia Learning</i>	12
2.4	Media.....	14
2.4.1	Pengertian Media	14
2.4.2	Jenis Media.....	15
2.5	Edukasi	16
2.5.1	Pengertian Edukasi.....	16
2.5.2	Jenis Edukasi.....	16
2.5.3	<i>Motion graphic</i> sebagai Media Edukasi.....	18
2.6	<i>Monkeypox</i>	19
2.6.1	Definisi <i>Monkeypox</i>	19
2.6.2	Gejala <i>Monkeypox</i>	21
2.6.3	Penularan <i>Monkeypox</i>	23
2.6.4	Pengobatan <i>Monkeypox</i>	25
2.7	Penelitian Relevan.....	27
BAB III METODE PENELITIAN		30
3.1	Desain Penelitian.....	30
3.1.1	Menyadari Permasalahan yang Ada (<i>Awareness Of Problem</i>).....	30
3.1.2	Memberikan Saran (<i>Suggestion</i>).....	31
3.1.3	Mengembangkan Produk (<i>Development</i>).....	31
3.1.4	Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	31
3.1.5	Kesimpulan (<i>Conclusion</i>).....	32
3.2	Partisipan dan Tempat Penelitian	32
3.3	Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian.....	33
3.3.1	Lembar Validasi Ahli Materi	33
3.3.2	Lembar Validasi Ahli Media.....	34

3.3.3	Angket Responden	36
3.4	Analisis Data	37
3.4.1	Analisis Deskriptif Kualitatif	38
3.4.2	Analisis Deskriptif Kuantitatif	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		41
4.1	Desain Penelitian	41
4.2	Populasi, Sampel dan Sampling	41
4.2.1	Populasi Penelitian	41
4.2.2	Sampel Penelitian.....	41
4.2.3	Sampling Penelitian	42
4.3	Menyadari Permasalahan yang Ada (<i>Awareness Of Problem</i>)	42
4.4	Memberikan Saran (<i>Suggestion</i>)	43
4.5	Mengembangkan produk (<i>development</i>)	44
4.5.1	Pra Produksi	44
4.5.1.1	<i>Initial Concept</i>	44
4.5.1.2	Pembuatan Naskah (<i>Storyline</i>)	45
4.5.1.3	Pembuatan <i>Storyboard</i>	46
4.5.1.4	Perancangan Konsep Karakter dan Desain Grafis	51
4.5.2	Produksi.....	54
4.5.2.1	Pembuatan Karakter	54
4.5.2.2	Pembuatan Aset Grafis	57
4.5.2.3	Proses Animasi.....	59
4.5.2.4	Proses <i>Editing</i>	64
4.5.2.5	Hasil <i>Motion graphic</i>	66
4.5.3	Pasca Produksi	71
4.5.3.1	Proses <i>Voice Over</i>	71
4.5.3.2	Penambahan <i>Backsound</i> dan <i>Sound effect</i>	72
4.5.3.3	Penambahan <i>Bumper out (Credit title)</i>	73
4.5.3.4	Preview Hasil	74
4.6	Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	74

4.6.1	Penilaian Ahli Terhadap Materi	74
4.6.2	Penilaian Ahli Terhadap Media	77
4.6.3	Uji Coba	80
4.7	Memberikan Kesimpulan (<i>Conclusion</i>)	88
BAB V KESIMPULAN IMPLIKASI DAN REKOMENDASI		91
5.1	Kesimpulan.....	91
5.2	Implikasi.....	92
5.3	Rekomendasi	92
DAFTAR PUSTAKA.....		94
LAMPIRAN.....		99

DAFTAR GAMBAR

Gambar1.1 Distribusi Karakteristik Individu dan Faktor Risiko <i>Monkeypox</i> Konfirmasi Tahun 2022-2024.....	2
Gambar 2.1 Partikel <i>Orthopoxvirus</i>	20
Gambar 2.2 Spektrum Ruam Penderita <i>Monkeypox</i> di Negara Endemis (DRC)..	22
Gambar 3.1 Model N.J Manson	30
Gambar 4.1 Referensi Karakter.....	52
Gambar 4.2 Sketsa Karakter	52
Gambar 4.3 Referensi Aset Grafis	52
Gambar 4.4 Sketsa Aset Grafis	53
Gambar 4.5 Referensi Konsep Warna.....	53
Gambar 4.6 <i>Pallete</i> Warna.....	53
Gambar 4.7 <i>Fonts</i> Berlin Sans FB	54
Gambar 4.9 Final Desain Karakter.....	57
Gambar 4.10 Final Desain Aset Grafis	59
Gambar 4.11 <i>Voice over Audio Smartphone</i>	72
Gambar 4.12 <i>Adobe Podcast</i>	72
Gambar 4.13 Penambahan <i>Backsound</i> dan <i>Sound effect</i>	73
Gambar 4.14 <i>my.instans.com</i>	73
Gambar 4.15 Penambahan <i>Creadit Title</i>	73
Gambar 4.16 Hasil durasi <i>Motion graphic</i>	74

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....	27
Tabel 3.1 Lembar Validasi Ahli Materi	33
Tabel 3.2 Lembar Validasi Ahli Media.....	35
Tabel 3.3 Instrumen Angket Pilihan Ganda	36
Tabel 3.4 Lembar Uji Coba Media Responden.....	37
Tabel 3.5 Keterangan Uji Skor Validasi	39
Tabel 3.6 Keterangan Responden	39
Tabel 3.7 Interpretasi Kelayakan Validasi	40
Tabel 3.8 Interpretasi Kelayakan Uji Coba Responden	40
Tabel 4.1 Pembuatan Naskah <i>Motion graphic</i> Edukasi <i>Monkeypox</i>	45
Tabel 4.2 <i>Storyboard Motion graphic</i> Edukasi <i>Monkeypox</i>	47
Tabel 4.3 Tahap Desain Karakter	54
Tabel 4.4 Tahap Desain Aset Grafis	57
Tabel 4.5 Tahap Animasi	60
Tabel 4.6 Proses <i>Editing Motion graphic</i>	64
Tabel 4.7 Hasil <i>Motion graphic</i>	66
Tabel 4.8 Penilaian Validasi Ahli Materi.....	74
Tabel 4.9 Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi	76
Tabel 4.10 Penilaian Validasi Ahli Media 1	77
Tabel 4.11 Penilaian Validasi Ahli Media 2	78
Tabel 4.12 Hasil Penilaian Validasi Media.....	79
Tabel 4.13 Hasil Uji Coba Pilihan Ganda Nomor 1.....	81
Tabel 4.14 Hasil Uji Coba Pilihan Ganda Nomor 2.....	81
Tabel 4.15 Hasil Uji Coba Pilihan Ganda Nomor 3.....	82
Tabel 4.16 Hasil Uji Coba Pilihan Ganda Nomor 4.....	82
Tabel 4.17 Hasil Uji Coba Pilihan Ganda Nomor 5.....	83
Tabel 4.18 Hasil Jumlah Uji Coba Pilihan Ganda	83
Tabel 4.19 Hasil Uji Coba Visualisasi Media Nomor 1.....	84
Tabel 4.20 Hasil Uji Coba Visualisai Media Nomor 2	85
Tabel 4.21 Hasil Uji Coba Visualisi Media Nomor 3.....	85

Tabel 4.22 Hasil Uji Coba Visualisasi Media Nomor 4.....	86
Tabel 4.23 Hasil Uji Coba Visualisasi Media Nomor 5.....	86
Tabel 4.24 Hasil Jumlah Uji Coba Visualisasi Media	87
Tabel 4.25 Hasil Jumlah Uji Coba Responden	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keputusan Pengangkatan Pembimbing.....	99
Lampiran 2. Surat Izin Observasi/Wawancara.....	100
Lampiran 3. Surat Kesbanpol.....	101
Lampiran 4. Surat Izin dari Dinas Kesehatan Kota Bandung	102
Lampiran 5. Kartu Bimbingan Dosen 1	103
Lampiran 6. Kartu Bimbingan Dosen 2	105
Lampiran 7. Surat Permohonan Ahli Materi.....	106
Lampiran 8. Surat Permohonan Ahli Media	107
Lampiran 9. Lembar Persetujuan Ahli Materi	107
Lampiran 10. Lembar Persetujuan Ahli Media 1.....	109
Lampiran 11. Lembar Persetujuan Ahli Media 2.....	110
Lampiran 12. Lembar Hasil Validasi Ahli Materi	111
Lampiran 13. Lembar Hasil Validasi Ahli Media 2.....	113
Lampiran 14. Lembar Hasil Validasi Ahli Media 2.....	115
Lampiran 15. Lembar Surat Pertanyaan Ahli Materi.....	117
Lampiran 16. Lembar Surat Pertanyaan Ahli Media 1	118
Lampiran 17. Lembar Surat Pertanyaan Ahli Media 2	119
Lampiran 18. Bukti dokumentasi wawancara	120
Lampiran 19. Dokumentasi bersama ahli materi	121
Lampiran 20. Dokumentasi bersama ahli media 1	122
Lampiran 21. Dokumentasi bersama ahli media 2.....	123
Lampiran 22. Lembar Angket Responden	124
Lampiran 23. Data Dinas Kesehatan Kota Bandung	129
Lampiran 24. Hasil Cek Turnitin	135

DAFTAR SINGKATAN

Singkatan	Nama	Pemakaian Pertama Kali Pada Halaman
MPXV	<i>Monkeypox virus</i>	1
DRC	Republik Demokratik Kongo	1
SD	pendidikan dasar	16
WHO	<i>World Health Organization</i>	19
Dinkes	Dinas Kesehatan	22
VIG	<i>vaccinia immunoglobulin</i>	25
DDR	<i>Design and Development</i>	29

DAFTAR PUSTAKA

- Afifa, A., & Egiriyono, E. (2021). *PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PENGENALAN ARSITEKTUR DAN FILOSOFI RUMAH LIMAS PALEMBANG (KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN POLITEKNIK PALCOMTECH)*.
- Anindita, M., & Riyanti, M. T. (2016). Tren Flat Design Dalam Desain Komunikasi Visual. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/10.25105/jdd.v1i1.1816>
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Rajagrafindo Persada.
- Budiyarto, L., Sabila, A. A., & Putri, H. C. (2023). Infeksi Cacar Monyet (Monkeypox). *Jurnal Medika Utama*, 4(02 Januari), 3224–3236.
- Damayanti, & Wulandari, H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran *Motion graphic* Untuk Siswa Kelas XI Pada Desain Multimedia di SMKN 1 Cibadak. *Jurnal Kependidikan*, 22–31.
- Effendi, M. Y., & Sutrisno, A. (2021). Perancangan Video Animasi 2D Meru untuk Mengenalkan Cerita Rakyat Lumajang Beserta Kekhasan Daerahnya. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(10), 1377–1394. <https://doi.org/10.17977/um064v1i102021p1377-1394>
- Eko Prabowo, R. W. (2020). Perancangan *Motion graphic* Iklan Layanan Masyarakat “Waspada Terhadap Cybercrime.” *DeKaVe*, 1(1), 57–63. <https://doi.org/10.24821/dkv.v1i1.3871>
- Elanda, A., Darmansyah, D., & Fauzi, A. (2021). Perancangan Video Animasi Edukasi Penerapan Protokol Kesehatan Pencegahan COVID-19 Berbasis *Motion graphic*. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 16(3), 32–41. <https://doi.org/10.35969/interkom.v16i3.173>
- Finthariasari, M., Febriansyah, E., & Pramadeka, K. (2020). Pemberdayaan Masyarakat Desa Pelangkian Melalui Edukasi Dan Literasi Keuangan Pasar Modal Menuju Masyarakat Cerdas Berinvestasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bumi Raflesia*, 3(1). <https://doi.org/10.36085/jpmb.v3i1.763>
- Gumandang, H. P. (2020). Monkeypox Disease: Wabah Multi-Nasional Monkeypox Disease: Multi-Nasional Outbreak. *Jurnal Kesehatan Saintika Meditory*, 5(1),

- 30--36. <https://jurnal.syedzasaintika.ac.id>
- 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>
- Hunstad, D. A. (2024). Mpox (*Monkeypox*). In *Nelson Textbook of Pediatrics: Volume 1-2*. <https://doi.org/10.1016/B978-0-323-88305-4.00767-7>
- Jalinus, P. D. N. (2019). Media Dan Sumber Pembelajaran. In *Sifonoforos* (Vol. 1, Issue August 2015). Jakarta: Kencana.
- Katila, P., Colfer, C. J. P., de Jong, W., Galloway, G., Pacheco, P., & Winkel, G. (2020). Sustainable development goals: Their impacts on forests and people. In *Sustainable Development Goals: Their Impacts on Forests and People*. <https://doi.org/10.1017/9781108765015>
- Kemenkes RI. (2022). *Penyakit Monkeypox*. Pencegahan, Pedoman Pengendalian, Dan Kesehatan, Kementerian Direktorat, R I Dan, Jenderal Penyakit, Pengendalian. <http://infeksiemerging.kemkes.go.id>
- Kilmer, P. D. (2010). Review Article: Review Article. *Journalism*, 11(3), 369–373. <https://doi.org/10.1177/1461444810365020>
- Ladnyj, I. D., Ziegler, P., & Kima, E. (1972). A human infection caused by *Monkeypox* virus in Basankusu Territory, Democratic Republic of the Congo. *Bulletin of the World Health Organization*, 46(5), 593–597.
- Mayer, R. E. (2020). Multimedia learning. In *Psychology of Learning and Motivation - Advances in Research and Theory* (Vol. 41). [https://doi.org/10.1016/s0079-7421\(02\)80005-6](https://doi.org/10.1016/s0079-7421(02)80005-6)
- Meilani, M. (2013). Teori Warna: Penerapan Lingkaran Warna dalam Berbusana. *Humaniora*, 4(1), 326. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v4i1.3443>
- Melati Wahidaini, Hamidillah Ajie, & Bambang Prasetya Adhi. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Motion graphic* Pada Mata Pelajaran Progdas Untuk Peserta Didik Di Smkn 48 Jakarta Program Keahlian Multimedia. *PINTER : Jurnal Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 6(1), 25–29. <https://doi.org/10.21009/pinter.6.1.4>
- Mitjà, O., Ogoina, D., Titanji, B. K., Galvan, C., Muyembe, J., Marks, M., Orkin,

- C. M., Seksual, M., & Papua, U. (2023). *Cacar monyet*. 401.
- Ogoina, D., Izibewule, J. H., Ogunleye, A., Ederiane, E., Anebonam, U., Neni, A., Oyeyemi, A., Etebu, E. N., & Ihekweazu, C. (2019). The 2017 human *Monkeypox* outbreak in Nigeria—Report of outbreak experience and response in the Niger Delta University Teaching Hospital, Bayelsa State, Nigeria. *PLoS ONE*, 14(4), 1–12. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0214229>
- P, V. M. (1959). A pox-like disease in cynomolgus monkeys. *Acta Pathol Microbiol Scand*, 46, 156–176. <https://cir.nii.ac.jp/crid/1571417125045016448.bib?lang=en>
- Paulo, J., & Schlittler, A. (2014). *Motion graphics and Animation*. Sas, November.
- Putri, Y. D. R. (2017). Pembuatan *motion graphics* sebagai media sosialisasi & promosi untuk aplikasi mobile trading online mandiri sekuritas. *KOPERTIP : Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika Dan Komputer*, 1(2), 85–92.
- Reynolds, M. G., McCollum, A. M., Nguete, B., Lushima, R. S., & Petersen, B. W. (2017). Improving the care and treatment of *Monkeypox* patients in low-resource settings: Applying evidence from contemporary biomedical and smallpox biodefense research. *Viruses*, 9(12). <https://doi.org/10.3390/v9120380>
- Richey, K. (2007). *Design and Development Research (Method, Strategies, and Issues)*. New York:Lawrance Erlbaum Associates.
- Risandhy, R., & Baihaqi, M. F. (2014). Perancangan Film Animasi 2D & 3D Keanekaragaman Batik Indonesia. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 5(2), 40–51.
- Romadonah, E. S., & Maharani, I. N. (2019). Motions Graphic Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Utile*, V, 115–122.
- Rusdi, M. (2018). Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan - Rusdi - Rajagrafindo Persada. In *Fkip.Unri.Ac.Id*. Depok: RajaFingdo Persada. <https://www.rajagrafindo.co.id/produk/penelitian-desain-dan-pengembangan-kependidikan-rusdi/>
- Sahin, V. H., Oztel, I., & Yolcu Oztel, G. (2022). Human *Monkeypox* Classification from Skin Lesion Images with Deep Pre-trained Network using Mobile Application. *Journal of Medical Systems*, 46(11).

<https://doi.org/10.1007/s10916-022-01863-7>

- Saputra, R. D., & Wibawa, S. C. (2020). Studi Literatur Pengembangan *Motion graphic* Video Sebagai Tren Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, 05(01), 371–379.
- Singarimbun, M. And Effendi, S. (1995). *Metode Penelitian Survei Edisi Revisi*. (Jakarta: Lp3ES (Ed.)).
- Sitepu, V. (2004). Panduan mengenal desain grafis. In *PT. Elex Media*. Jakarta: Escaeva.
- Sugiyono. (2019). *Statistika Untuk Statistika*. Bandung: Alfabeta. www.cvalfabeta.com
- Sunthonwatee, T., & Sajjaboriboon, T. (2023). The Development of *Motion graphic* on Basic Principle for Photography. *The 15th NPRU National Academic Conference Nakhon Pathom Rajabhat University*, 309–316. <https://publication.npru.ac.th/jspui/handle/123456789/1908>
- Syaadah, R., Ary, M. H. A. A., Silitonga, N., & Rangkuty, S. F. (2023). Pendidikan Formal, Pendidikan Non Formal Dan Pendidikan Informal. *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(2), 125–131. <https://doi.org/10.56832/pema.v2i2.298>
- Titanji, B. K., Tegomoh, B., Nematollahi, S., Konomos, M., & Kulkarni, P. A. (2022). *Monkeypox: A Contemporary Review for Healthcare Professionals*. *Open Forum Infectious Diseases*, 9(7), 1–13. <https://doi.org/10.1093/ofid/ofac310>
- Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (2003). Jakarta: Republik Indonesia.
- Vaughan, A., Aarons, E., Astbury, J., Brooks, T., Chand, M., Flegg, P., Hardman, A., Harper, N., Jarvis, R., Mawdsley, S., McGivern, M., Morgan, D., Morris, G., Nixon, G., O'Connor, C., Palmer, R., Phin, N., Price, D. A., Russell, K., ... Dunning, J. (2020). Human-to-human transmission of *Monkeypox* virus, United Kingdom, October 2018. *Emerging Infectious Diseases*, 26(4), 782–785. <https://doi.org/10.3201/eid2604.191164>
- Warna, M., & Karja, W. (2021). *P R O S I D I N G BALI-DWIPANTARA WASKITA*

- (Seminar Nasional Republik Seni Nusantara). 110–116.
<https://en.wikipedia.org/>
- Wayan, I., Putra Yasa, A., Gede, I., Anggara, A. S., Dewa, I., Pandawana, G. A., & Jayanegara, N. (2022). Flat Design Sebagai Gaya Visual Asset Game “Attack of the Krona.” *Jurnal Bahasa Rupa*, 5(ISSN 2581-0502 | E-ISSN 2580-9997), 219–226.
<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjcvL-7zc6HAxWmT2wGHRm4M-gQFnoECBUQAQ&url=https%3A%2F%2Fjurnal.instiki.ac.id%2Findex.php%2Fjurnalbahasarupa%2Farticle%2Fdownload%2F967%2F351&usg=AOvVaw1dTn4Dum0tMfGtN9>
- World Health Organization. (2024a). *Monkeypox - Democratic Republic of the Congo*. [news/item/Monkeypox-democratic-republic-of-the-congo](https://www.who.int/news/item/monkeypox-democratic-republic-of-the-congo)
- World Health Organization. (2024b). *Mpox*. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/mpox>
- Yusuf, A. M. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif & penelitian gabungan*. Prenada Media.
- Zhao, Z., & Elmqvist, N. (2022). *DataTV: Streaming Data Videos for Storytelling*. March, 1–16. <http://arxiv.org/abs/2210.08175>
- Zubaedah, N., & Rustan Efendy. (2024). Penerapan Pembelajaran Video Based Learning di Madrasah Aliyah Negeri 2 Kota Parepare. *Dialektika : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 1–8.
<https://doi.org/10.35905/dialektika.v2i2.7495>