



PROYEK AKHIR

PEMBUATAN VIDEO EXPLAINER UNTUK
MENGEDUKASI PENANGANAN OBESITAS

*CREATING EXPLAINER VIDEO TO EDUCATE OBESITY
HANDLING*

Oleh:

Zakiyyatul Miskiyyah
NRP. 4103181046

Dosen Pembimbing :

Widi Sarinastiti, S.T., M.T.
NIP. 198906172015042001

Sritrusta Sukaridhoto, ST, Ph.D.
NIP. 197903062002121002

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI MULTIMEDIA
BROADCASTING
DEPARTEMEN TEKNOLOGI MULTIMEDIA
KREATIF
POLITEKNIK ELEKTRONIKA NEGERI SURABAYA
2021**



HALAMAN JUDUL

PROYEK AKHIR
PEMBUATAN VIDEO EXPLAINER UNTUK MENEDUKASI
PENANGANAN OBESITAS

CREATING EXPLAINER VIDEO TO EDUCATE OBESITY HANDLING

Oleh:

Zakiyyatul Miskiyyah
NRP. 4103181046

Dosen Pembimbing :

Widi Sarinastiti, S.T., M.T.
NIP. 198906172015042001

Sritrusta Sukaridhoto, ST, Ph.D.
NIP. 19790362002121002

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI MULTIMEDIA
BROADCASTING
DEPARTEMEN TEKNOLOGI MULTIMEDIA KREATIF
POLITEKNIK ELEKTRONIKA NEGERI SURABAYA
2021

LEMBAR PENGESAHAN

**Pembuatan Video Explainer Untuk Mengedukasi Penanganan
Obesitas**

Oleh :

Zakiyyatul Miskiyyah

NRP. 4103181046

**Proyek Akhir ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk
memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md)**

di

Politeknik Elektronika Negeri Surabaya

Disetujui dan disahkan pada tanggal

oleh:

Dosen Penguji Proyek Akhir :

Dosen Pembimbing :

1.

**xxxx
NIP. xxxx**

1.

**Widi Sarinastiti, S.T., M.T.
NIP. 198906172015042001**

2.

2.

**xxxx
NIP. xxxx**

Sritrusta Sukaridhoto, ST, Ph.D.

NIP. 19790362002121002

3.

**xxxx
NIP. xxxx**

Mengetahui :

Ketua Program Studi

D3 Teknologi Multimedia Broadcasting

Dr. Muhammad Agus Zainuddin

NIP. 197808122008011029

ABSTRAK

Seiring dengan berkembangnya zaman, terjadi pula perubahan gaya hidup pada masyarakat, terutama di ibu kota. Masyarakat ibu kota memiliki kebiasaan baru yaitu lebih banyak mengonsumsi makanan cepat saji karena kemudahan dalam mendapatkannya, dan berkurangnya pergerakan aktifitas fisik . Jika hal tersebut dilakukan secara terus menerus, maka seseorang dapat mengalami obesitas yang bisa menimbulkan penyakit berbahaya seperti stroke, diabetes, jantung coroner, hipertensi bahkan kematian. Meski begitu, kesadaran masyarakat terhadap obesitas juga masih terbilang kurang, hal ini terlihat dari tingkat obesitas di Indonesia yang masih terus meningkat dari 10,5% di tahun 2007 hingga 21,8% di tahun 2018. Guna meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai penanganan obesitas, maka perlu adanya penyebaran informasi mengenai obesitas dalam bentuk video explainer yang berisi penjelasan mengenai obesitas dan juga penanganannya dengan tampilan yang menarik. Melalui video explainer mengenai obesitas ini, dapat meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai obesitas sebanyak 42,25. Tingkat kepuasan responden terhadap video explainer sebagai media edukasi mengenai penanganan obesitas sebesar 97,94% sehingga besar harapan penulis jika video explainer ini dapat menjadi salah satu bentuk tambahan informasi mengenai obesitas.

Kata kunci : *Obesitas, video explainer, media edukasi, gaya hidup*

ABSTRACT

Along with the times, there are changes in people's lifestyles, especially in the capital city. The people of the capital city has new habit, likes consuming more fast food and reducing physical activity. If those happens continuously, people can become obesity which can cause dangerous diseases such as stroke, diabetes, coronary heart disease, hypertension and even death. Even the effect of obesity are dangerous, public awareness of obesity is also relatively lacking, this can be seen from the obesity rate in Indonesia which continues to increase from 10.5% in 2007 to 21.8% in 2018. To increase public awareness about how to handle obesity, it is needed providing information about obesity in the form of an explainer video that contains an explanation of obesity and also its handling with an attractive appearance. Through this explainer video about obesity, it can increase public understanding about obesity as much as 42.25. Respondents' level of satisfaction with explainer videos as an educational media regarding obesity treatment is 97.94%, so the author hopes that this explainer video can be an additional form of information about obesity.

Key Words : explainer video, obesity, capital city, lifestyle

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur bagi Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan proyek akhir yang berjudul **“PEMBUATAN VIDEO EXPLAINER UNTUK MENGEDUKASI PENANGANAN OBESITAS”**

Pembuatan dan penyusunan proyek akhir ini yang diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi Diploma-3 (D3) dan memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md) di jurusan Teknologi Multimedia Broadcasting, Politeknik Elektronika Negeri Surabaya.

Kelancaran dan keberhasilan penulis tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih serta memanjatkan doa kepada:

1. **Tuhan Yang Maha Esa**, atas karunia-Nya dalam memberi keberkahan untuk mengerjakan proyek akhir ini
2. **Ibu, Ayah, Adik dan Anggota keluarga lainnya** yang selalu mendukung dan memberikan semangat serta doa yang tidak ada habisnya.
3. Bapak **Dr. Zainal Arif, ST, M.T.**, selaku Direktur PENS.
4. Bapak **Kholid Fathoni, S.Kom., M.T.** selaku Kepala Departemen Teknik Multimedia Kreatif PENS.
5. Bapak **Muhammad Agus Zainuddin, S.T., M.T.** selaku Ketua Program Studi Teknologi Multimedia Broadcasting PENS.
6. Ibu **Widi Sarinastiti, S.T., M.T.** dan Bapak **Sritrusta Sukaridhoto, ST, Ph.D.** selaku dosen pembimbing proyek akhir saya yang sangat membantu selama proses pengerjaan.
7. Bapak **Arief Bahari** dan Bapak **Yuwanda Bagus** selaku expert review animasi yang telah banyak membantu untuk melakukan review terhadap video explainer.
8. Ibu **Adzra Izzati** selaku ahli gizi yang telah banyak membantu dalam validasi materi dan review terhadap materi pada video explainer.
9. Para sahabat **Farah, Nadiyya, Naurah** yang selalu memberikan support, canda dan tawa demi ketentraman jiwa dan raga selama pembuatan Proyek Akhir ini.
10. Semua teman-teman **Multimedia Kreatif 2018** sebagai keluarga dan teman seperjuangan terbaik selama di PENS.
11. Dan pihak-pihak lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terima kasih banyak atas dukungan yang telah diberikan.

Penulis menyadari keterbatasan dan kekurangan dalam laporan proyek akhir ini, untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan dan perbaikan laporan proyek akhir ini. Demikian besar harapan agar laporan proyek akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Surabaya, Juli 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.4.1 Tujuan.....	3
1.4.2 Manfaat.....	3
BAB II.....	5
Tinjauan Pustaka.....	5
2.1 Obesitas	5
2.1.1 Pengertian Obesitas.....	5
2.1.2 Kasus Obesitas di Indonesia	5
2.1.3 Ciri Obesitas	6
2.1.4 Penyebab Obesitas	7
2.1.5 Dampak Obesitas	8
2.1.6 Penanganan Obesitas	8
2.2 Video Explainer	9
2.3 Motion Graphics	9
2.4 Elemen Pendukung	11
2.4.1 Typography untuk Motion Graphic	11
2.4.2 Komposisi pada Video <i>Explainer</i>	11
2.4.3 Warna.....	12
2.4.4 Flat Design.....	14
2.4.5 Animasi.....	15

2.5	Spesifikasi Format Video Explainer	16
2.6	Pengujian	17
2.6.1	Framework PIECES.....	17
2.6.2	Teori Nielsen Norman	18
2.7	Penelitian Sebelumnya.....	18
2.7.1	Pembuatan video explainer Pencegahan Stunting Pada Balita ..	18
2.7.2	Evaluasi Pemanfaatan Teknologi Informasi Penjadwalan Mata Pelajaran Sekolah Menggunakan Framework PIECES	19
2.7.3	Visual Branding Pusat Oleh-Oleh Olahan Jamur Di Kawasan Wisata Bromo	19
BAB III	21
Metodologi	21
3.1	Alat dan Bahan	21
3.1.1	Hardware	21
3.1.2	Software.....	22
3.2	Metodologi.....	23
3.2.1	Pra-Produksi	24
3.2.2	Produksi.....	36
3.2.3	Pasca Produksi	44
BAB IV	45
PENGUJIAN DAN ANALISA	45
4.1.	Pengujian Dengan Penyebaran Kuesioner	45
4.2.	Pengujian Dengan Melakukan Review Ahli	65
4.2.1	Pengujian Oleh Ahli Materi	65
4.2.2	Pengujian Oleh Ahli Media	67
BAB V	75
KESIMPULAN DAN SARAN	75
5.1	Kesimpulan	75
5.2	Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Penderita obesitas	5
Gambar 2. 2 Angka prevalensi di Indonesia	6
Gambar 2. 3 Perhitungan IMT	6
Gambar 2. 4 Color wheel	12
Gambar 2. 5 Warna subtractive (RGB)	13
Gambar 2. 6 Warna Additive	13
Gambar 2. 7 Contoh flat design	14
Gambar 2. 8 Perbandingan Resolusi[20].....	17
Gambar 3. 5 Metodologi Penelitian	24
Gambar 3. 6 Cuplikan video Bagaimana Cara Jadi Kurus atau Gemuk	25
Gambar 3. 7 Cuplikan video Iklan Layanan Masyarakat Tentang	
Obesitas di Indonesia	26
Gambar 3. 8 Cuplikan video Dampak Obesitas Bagi Remaja.....	26
Gambar 3. 9 Cuplikan video Benarkah Kegemukan Karena Faktor	
Keturunan? Ft. Zywielab.....	26
Gambar 3. 10 Cuplikan video Inilah Cara Hidup Sehat dan Seimbang	27
Gambar 3. 11 Bagan alur cerita video explainer.....	27
Gambar 3. 12 Validasi materi dengan ahli gizi	31
Gambar 3. 13 Tampilan storyboard	32
Gambar 3. 14 Hasil survey mengenai pengalaman responden melihat	
video explainer mengenai penanganan obesitas.....	32
Gambar 3. 15 Hasil survey mengenai jenis karakter.....	33
Gambar 3. 16 Hasil survey mengenai jenis background	33
Gambar 3. 17 Hasil survey mengenai color palette.....	33
Gambar 3. 18 hasil survey mengenai jenis font	34
Gambar 3. 19 Hasil survey mengenai voice over.....	34
Gambar 3. 20 Style karakter 1.....	35
Gambar 3. 21 Font fredoka one.....	35
Gambar 3. 22 Colorfull background	35
Gambar 3. 23 Solid color palette	36
Gambar 3. 24 Proses editing voice over.....	42
Gambar 3. 25 Proses editing video explainer.....	43
Gambar 3. 26 Proses rendering video explainer.....	43
Gambar 4. 1 Alur proses penyebaran kuesioner video Explainer	
penanganan obesitas.....	45

--Halaman ini sengaja dikosongkan--

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Macam - macam teknik penganimasian	15
Tabel 3. 1 Hasil studi existing video mengenai obesitas	25
Tabel 3. 2 Hasil Survey konten Visual.....	35
Tabel 3. 3 Hasil pembuatan asset dan karakter	37
Tabel 3. 4 Teknik penganimasian video.....	39
Tabel 4. 1 Hasil jawaban kuesioner Pre Test Video Explainer untuk Menedukasi Penanganan Obesitas	46
Tabel 4. 2 Hasil jawaban kuesioner Pre Test Video Explainer untuk Menedukasi Penanganan Obesitas	48
Tabel 4. 3 Tabel hasil peningkatan pengetahuan responden.	53
Tabel 4. 4 Daftar pertanyaan kepuasan responden	54
Tabel 4. 5 Kesimpulan hasil analisa metode Framework PIECES.....	60
Tabel 4. 6 Range nilai metode Kaplan dan Narton	61
Tabel 4. 7 Kesimpulan hasil kuesioner menggunakan metode Nielsen Norman	64
Tabel 4. 8 Hasil review penilaian oleh ahli materi	65
Tabel 4. 9 Hasil kesimpulan penilaian oleh ahli materi	66
Tabel 4. 10 Tabel hasil review Bapak Arief Bahari	67
Tabel 4. 11 Hasil kesimpulan penilaian oleh ahli media.....	68
Tabel 4. 12 Tabel hasil review Bapak Yuwanda Bagus.....	70
Tabel 4. 13 Hasil kesimpulan penilaian oleh ahli media.....	71

--Halaman ini sengaja dikosongkan--

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Gaya hidup di ibu kota yang serba praktis, menyulitkan masyarakat modern untuk menghindari *fast food* yang mengandung kalori, lemak dan kolesterol tinggi. Kesalahan dalam memilih serta kurangnya pemahaman tentang gizi pada makanan yang dikonsumsi akan mengakibatkan timbulnya masalah kesehatan yang akhirnya mempengaruhi status gizi. Status gizi yang baik dapat tercapai dengan pola makan yang didasarkan atas prinsip menu gizi dengan makanan yang beragam dengan porsi yang sesuai [1]. Kurangnya aktivitas fisik dan kehidupan yang disertai stress terutama di kota-kota besar mulai menunjukkan dampak dengan meningkatnya masalah gizi lebih yakni obesitas.

Obesitas adalah salah satu resiko Penyakit Tidak Menular (PTM) seperti Penyakit Jantung Koroner (PJK), *stroke*, dan diabetes, yang merupakan penyebab utama kematian di negara maju dan berkembang. Obesitas ditandai dengan penimbunan jaringan lemak tubuh secara berlebihan dan pada umumnya ditentukan dengan menggunakan Indeks Massa Tubuh (IMT) yaitu perbandingan antara berat badan dalam kilogram dengan kuadrat tinggi badan dalam meter [2].

Berdasarkan data dari *World Health Organization* (WHO), terdapat 1,9 miliar orang dewasa yang memiliki berat badan berlebih (*overweight*) dan 600 juta diantaranya mengalami obesitas [3]. Di Indonesia sendiri, angka kejadian obesitas secara umum meningkat dari 10,5% di tahun 2007 menjadi 14,8% pada tahun 2013 dan masih terus meningkat hingga 21,4% di tahun 2018 [4]. Meningkatnya prevalensi obesitas serta dampaknya yang serius pada penduduk di berbagai kelompok usia di Indonesia tidak hanya menjadi ancaman bagi kesehatan individu namun juga pada kondisi kesehatan masyarakat Indonesia secara luas, yang dapat mempengaruhi kondisi ekonomi negara [5].

Obesitas merupakan suatu epidemi global sehingga menjadi masalah kesehatan yang harus segera ditangani. Merujuk pada tujuan pengembangan kesehatan atau *Sustainable Development Goals* (SDGs) penanganan obesitas merupakan salah satu target SDGs ke-3 yaitu mengurangi sepertiga dari kematian dini yang disebabkan oleh PTM, serta menguatkan kapasitas di setiap Negara, khususnya di negara berkembang

untuk peringatan dini serta pengurangan resiko mengenai Kesehatan Nasional dan global [6].

Berdasarkan Pedoman Pelaksanaan Pencegahan dan Penanggulangan Obesitas oleh Kementerian Kesehatan, perbaikan lingkungan dan perubahan perilaku ke arah yang lebih sehat perlu dilakukan secara sistematis dan terencana oleh semua lapisan masyarakat. Tujuannya adalah memunculkan kesadaran pada masyarakat dalam mencegah penyakit. Hal ini tentu sangat perlu dilakukan guna menekan angka obesitas di Indonesia yang merupakan penyebab utama kematian akibat PTM.

Beranjak dari latar belakang tersebut, penulis bermaksud untuk mengajukan pembuatan Tugas Akhir dengan judul “Pembuatan Video Explainer untuk Mengedukasi Penanganan Obesitas”. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, penyampaian informasi dilakukan dengan memanfaatkan media berupa video animasi *explainer*. Tujuan dari penggunaan media animasi yaitu untuk memaksimalkan efek visual agar meningkatnya pemahaman dari informasi yang disampaikan serta memiliki kemampuan menjelaskan sesuatu yang kompleks dengan gambar dan kata [7].

Dengan adanya video *explainer* mengenai obesitas ini, diharapkan masyarakat akan lebih mawas mengenai obesitas sehingga nantinya diharapkan mampu menekan jumlah angka prevalensi obesitas di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan permasalahan yang akan dibahas untuk riset dan pembuatan proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat cerita yang dapat menyampaikan informasi mengenai pengertian, dampak, penyebab, ciri dan cara penanganan obesitas dalam sebuah video *explainer* sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima oleh pemirsa?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada tugas akhir ini adalah :

1. Data dan Informasi yang akan ditampilkan pada konten video *explainer* didasarkan pada Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia No.41 Tahun 2014 tentang Pedoman Gizi Seimbang dan Buletin Jendela Data dan Informasi Kesehatan

tentang Penyakit Tidak Menular. Selanjutnya data tersebut dilakukan validasi kepada Ahli Gizi.

2. Materi pada animasi hanya membahas mengenai penanganan obesitas yang berdasar pada program pemerintah dalam Gerakan Masyarakat (GERMAS) Hidup Sehat.
3. Fokus hanya membuat video berformat mp4.
4. Audio yang digunakan pada animasi adalah audio dalam bentuk *free royalty backsound* dan *voice over*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari pembuatan video animasi ini adalah :

1. Membuat video berisikan edukasi mengenai pengertian, dampak, penyebab, ciri dan cara penanganan obesitas penanganan obesitas.
2. Memberikan edukasi kepada masyarakat mengenai obesitas melalui video explainer.

1.4.2 Manfaat

Berikut manfaat dari pembuatan video animasi ini :

1. Masyarakat mendapat edukasi mengenai obesitas dan penanganannya.
2. Meningkatkan kepedulian masyarakat mengenai Gerakan Masyarakat Hidup Sehat sebagai salah satu gerakan yang digencarkan oleh pemerintah dalam mewujudkan derajat kesehatan masyarakat yang lebih baik.

--Halaman ini sengaja dikosongkan--

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Obesitas

2.1.1 Pengertian Obesitas

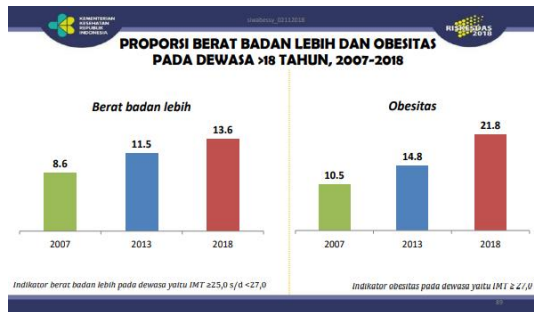
Menurut WHO, obesitas merupakan suatu kondisi dimana terjadinya penumpukan lemak yang berlebihan akibat ketidakseimbangan asupan energi (*energy intake*) dengan energi yang digunakan (*energy expenditure*) dalam waktu yang lama. [8].



Gambar 2. 1 Penderita obesitas

2.1.2 Kasus Obesitas di Indonesia

Di Indonesia, kasus obesitas masih terus menunjukkan angka prevalensi yang tinggi. Berdasarkan data dari Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, angka prevalensi obesitas di Indonesia terus menunjukkan peningkatan. Tingkat obesitas pada orang dewasa > 18 tahun menunjukkan angka 10,5% pada tahun 2007 menjadi 14,8% pada tahun 2013 dan masih terus meningkat hingga 21,8% di tahun 2018 [4]. Data angka prevalensi peningkatan kasus obesitas di Indonesia bisa dilihat pada gambar 2.2



Gambar 2. 2 Angka prevalensi di Indonesia

Tingginya angka prevalensi obesitas baik pada anak – anak, remaja bahkan hingga penduduk dewasa di Indonesia serta tampaknya yang serius tidak hanya menjadi ancaman bagi Kesehatan individu, tetapi juga dapat berdampak secara luas pada derajat Kesehatan masyarakat Indonesia. Maka dari itu, masalah obesitas tidak dapat dibiarkan dan penting untuk pencegahan serta manajemen obesitas yang kuat. Keberhasilan dari pencegahan obesitas harus menjadi salah satu sasaran primer dalam gizi Kesehatan masyarakat [5].

2.1.3 Ciri Obesitas

Obesitas dapat dinilai dengan berbagai metode atau Teknik pemeriksaan. Salah satunya adalah pengukuran Body Mass Index (BMI) atau yang biasa disebut dengan Indeks Massa Tubuh (IMT). Pengukuran IMT dilakukan dengan cara membagi nilai berat badan (kg) dengan nilai kuadrat tinggi badan (m^2). IMT merupakan metode yang paling mudah dan paling banyak digunakan diseluruh dunia untuk menilai timbunan lemak yang berlebihan didalam tubuh secara tidak langsung [9]. Berikut adalah rumus dari perhitungan IMT :

$$IMT = \frac{BB \text{ (kg)}}{TB \text{ (m}^2\text{)} \times TB \text{ (m}^2\text{)}}$$

Keterangan:

IMT : Indeks massa tubuh

BB : Berat Badan (Kg)

TB²: Tinggi badan dalam kuadrat

Gambar 2. 3 Perhitungan IMT

Dalam pengukuran IMT dibutuhkan jenis parameter sebagai berikut [10] :

1. Tinggi Badan (TB)
Tinggi badan merupakan parameter yang paling penting bagi keadaan yang telah lalu dengan keadaan sekarang, jika umur tidak dapat diketahui secara cepat. Disamping itu, tinggi badan juga merupakan variable kedua yang penting, dikarenakan menghubungkan berat badan terhadap tinggi badan.
2. Berat badan (BB)
Berat badan merupakan ukuran antropometri yang paling penting dan banyak digunakan. Berat badan menggambarkan jumlah dari protein lemak, air dan mineral pada tulang.
3. Indeks Massa Tubuh (IMT)
IMT merupakan alat sederhana untuk memantau status gizi, khususnya yang berkaitan dengan kekurangan dan kelebihan berat badan, maka dari itu mempertahankan berat badan normal memungkinkan seseorang untuk mencapai harapan hidup lebih panjang.

Secara klinik, seseorang dapat dikategorikan sebagai obesitas bila memiliki Indeks Masa Tubuh $> 27 \text{ kg/m}^2$. Bagi orang Asia, dikatakan obesitas bila $\text{IMT} > 25 \text{ kg/m}^2$. Pengidentifikasian obesitas juga bisa dikategorikan melalui pengukuran lingkaran pinggang. Apabila lingkaran pinggang $> 90 \text{ cm}$ pada pria dan $> 80 \text{ cm}$ pada wanita maka dapat dikategorikan dalam obesitas sentral [11].

2.1.4 Penyebab Obesitas

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan bahwa obesitas dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, berikut adalah penjelasan mengenai beberapa faktor yang dapat menyebabkan seseorang mengalami obesitas:

1. Pola makan berlebih
Obesitas dapat terjadi ketika seseorang mengonsumsi makanan dan minuman tinggi kalori tanpa melakukan aktivitas fisik yang dapat membakar kalori sehingga membuat seseorang mengalami penambahan berat badan hingga obesitas [12].
2. Kurang aktivitas / olahraga
Orang yang duduk seharian tanpa melakukan aktivitas lain yang dapat membakar lemak didalam tubuh akan cenderung

mengalami obesitas karena kalori didalam tubuhnya tidak terbakar dan terus menumpuk.

Berdasarkan dari hasil penelitian, didapatkan bahwa obesitas tidak disebabkan oleh penyebab tunggal melainkan oleh hubungan yang kompleks antara faktor genetic, fisiologik, metabolic, psikologik, sosioekonomik, gaya hidup dan factor budaya, akan tetapi peningkatan prevalensi obesitas lebih dominan dikarenakan perubahan kebiasaan / pola makan danberkurangnya aktifitas fisik dari pada akibat genetis [13].

Penggunaan kendaraan bermotor dan media elektronik sebagai hasil dari perkembangan teknologi ternyata juga memberikan dampak yaitu berkurangnya aktifitas fisik yang akhirnya mengurangi keluaran energi. Selain itu, berkembangnya restoran cepat saji juga menimbulkan perubahan pola makan masyarakat [13]

2.1.5 Dampak Obesitas

Obesitas yang tidak segera ditangani akan menyebabkan beberapa penyakit berbahaya seperti stroke, diabetes mellitus tipe 2, jantung koroner, hipertensi hingga kematian. Obesitas menjadi salah satu resiko timbulnya PTM yang merupakan penyebab utama kematian di Indonesia [14].

2.1.6 Penanganan Obesitas

Obesitas dapat terjadi akibat dari pola hidup tidak sehat yang dilakukan secara berkelanjutan dalam jangka waktu yang lama, sehingga penanganannya tidak akan efektif jika dilakukan dalam waktu singkat [15]. Beberapa hal yang dapat dilakukan untuk penanganan terhadap obesitas menurut Kementerian Kesehatan melalui Gerakan Masyarakat Hidup Sehat diantaranya [16]:

1. Mengatur pola makan
Mengikuti pedoman gizi seimbang, pola makan tetap bisa dilakukan dengan mengkonsumsi makanan yang mengandung karbohidrat, protein serta vitamin yang sesuai dengan porsi dan waktunya.
2. Aktifitas fisik
Aktivitas fisik ini hendaknya dilakukan minimal 5 hari dalam seminggu dengan durasi 30 menit setiap harinya. Batasi pula melakukan kegiatan sedentary yang minim gerak.
3. Periksa kesehatan secara rutin

Cek kesehatan sederhana bisa dilakukan dengan cek berat badan sekali dalam seminggu dengan tetap memantau IMT nya, dan hal yang penting dilakukan adalah konsultasi dengan ahli gizi terkait kondisi gizi tubuh secara keseluruhan.

2.2 Video Explainer

Video *explainer* adalah sebuah video animasi singkat yang berfokus pada tujuan untuk menjelaskan ide/informasi yang rumit menjadi sebuah informasi yang lebih sederhana, menarik dan juga mengajak, menggunakan bahasa yang jelas dan ringkas. Video *explainer* dibuat dengan tampilan visual yang menarik dengan tujuan agar bisa mendapatkan perhatian dari penonton [17].

Video *explainer* memiliki karakternya sendiri, berikut merupakan karakter dari video *explainer*[17]:

- 1 *Simple*, berisi mengenai pesan sederhana dan jelas mengikuti struktur narasi klasik yang meliputi “apa”, “bagaimana”, “mengapa”, serta fokus pada target *audience* yang dituju.
- 2 *Short*, video *explainer* umumnya berdurasi pendek (berdurasi sekitar 90 detik)
- 3 *Animated character*, pada umumnya video *explainer* menggunakan sebuah karakter animasi yang dapat memberikan sentuhan menyenangkan sehingga dapat membangun koneksi yang kuat kepada target *audience*.
- 4 *Music*, video *explainer* juga memiliki efek music dan juga suara yang bisa mengatur suasana hati/*mood* untuk meenceritakan kisah tertentu.
- 5 *Professional voice-over*, dilengkapi dengan *voice over* yang bisa membantu menjelaskan informasi dari isi video.

2.3 Motion Graphics

Motion graphics adalah sebuah video berupa animasi yang digabungkan dengan teks singkat beserta audio sehingga membentuk sebuah cerita. Sebuah *motion graphics* memiliki tujuan, diantaranya sebagai media promosi produk, edukasi, ajakan untuk melakukan sebuah tindakan, atau sekedar untuk menginspirasi. [18].

Agar sebuah informasi dalam video explainer bisa tersampaikan dengan baik, maka diperlukan *motion graphics* yang baik dan juga komunikatif. Berikut merupakan prinsip dari *motion graphics* yang perlu dipahami [19]:

- 1 *Frame* merupakan susunan dari beberapa gambar yang membentuk sebuah gerakan. Kecepatan gerakan tampilan gambar tergantung *frame rate* yang ditentukan.
- 2 *Trim* merupakan sebuah proses pemotongan *frames* yang tidak diperlukan. *Trim* ini dilakukan dengan cara menghapus *frame* yang tidak diperlukan tersebut dari awal hingga akhir.
- 3 *Preview-RAM* merupakan sebuah pratinjau secara *real-time* dengan cara memutar ulang seluruh komposisi, termasuk semua efek yang diterapkan didalamnya tanpa harus menampilkan urutannya.
- 4 *Timecode* adalah sebuah tampilan yang menunjukkan waktu dalam jam, menit, dan detik. Dengan adanya *timecode* ini bisa mengetahui posisi tepat dimulai dan berakhir terjadinya sebuah efek.
- 5 *Layers* merupakan sebuah lapisan-lapisan yang membentuk sebuah gambar pada saat proses editing. *Layer* ini dapat digunakan untuk membuat sebuah *shape, text, effect*, dll pada sebuah video.
- 6 *Adjustment layers* digunakan untuk menerapkan efek ke beberapa layer sekaligus.
- 7 *3D Layers* digunakan untuk membuat gambar menjadi 3D dengan cara mengatur nilai property tertentu seperti *position, anchor point, scale, dan rotate*.
- 8 *Keyframe* digunakan untuk menandai suatu titik tertentu pada saat terjadi perubahan yang signifikan. *Keyframe* pertama untuk menandai titik dimana awal dari gerakan dimulai, dan *keyframe* kedua digunakan untuk menandai titik dimana gerakan tersebut berhenti.
- 9 *Timeline* merupakan garis waktu interaktif yang menampilkan semua informasi penting, seperti *frames* dalam urutan, *layers* dalam sebuah komposisi serta informasi audio maupun video.
- 10 *Expression* merupakan sebuah *script* yang menghitung nilai untuk *layers* pada suatu waktu tertentu.
- 11 *Ease in* dan *Ease out*. *Ease in* mengacu pada percepatan bertahap, sedangkan *Ease out* mengacu pada perlambatan bertahap.
- 12 *Path* merupakan sebuah jalur yang terdiri dari segmen dan simpul. Segmen mengacu pada kurva linier, sementara simpul mengacu pada titik yang terhubung dengan kurva. Melalui *path*

dapat membuat sebuah bentuk yang berbeda dan dapat membentuk sebuah animasi.

2.4 Elemen Pendukung

2.4.1 Typography untuk Motion Graphic

Tipografi dimaksudkan untuk memudahkan *audience* menangkap apa yang menjadi topic pembicaraan sehingga lebih konsentrasi terhadap hal tersebut. Tipografi yang digunakan dalam *motion graphics* ini dapat dikreasikan sesuai dengan keperluan, serta tidak berlebihan [20]. Berikut adalah peraturan teks yang ditampilkan pada *motion graphics* [21]:

- 1 *Legibility* : Kemampuan pembaca untuk memahami apa yang tertulis.
- 2 *Typeface* : Bentuk gaya unik yang membentuk sebuah huruf.
- 3 *Points, Picas, Ems, and More* : Dalam hal ini, perlu adanya perhatian dalam pemilihan bobot dari suatu huruf. Hal ini berkaitan pula pada pemilihan tebal tipisnya dari sebuah huruf, karena sangat mempengaruhi pergerakan dari *motion graphics* itu sendiri.
- 4 *It's Only Matter of Time* : Diperlukan adanya pemikiran dari jumlah teks yang digunakan dan pergerakannya dalam satu waktu, sehingga dapat menghasilkan pergerakan yang tetap dinamis.
- 5 *Kinetic Type and Movement* : Perlu adanya pemikiran teknik gerakan sebuah teks sehingga *audience* dapat menikmati isi video yang ditampilkan.

2.4.2 Komposisi pada Video Explainer

Pada dasarnya, suatu komposisi merupakan penggabungan dari beberapa bagian menjadi suatu bentuk yang serasi [20]. Berikut ini adalah beberapa prinsip dari komposisi yang digunakan dalam video *explainer* [22]:

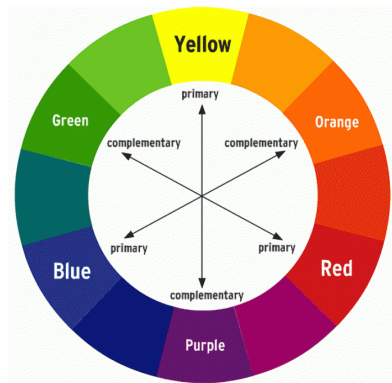
1. *Balance*: komposisi desain dapat dikatakan seimbang apabila objek di bagian kiri dan kanan terkesan sama berat.
2. *Rhythm*: pola layout yang dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen visual secara berulang-ulang.
3. *Emphasis*: penonjolan salah satu elemen visual dengan tujuan untuk menarik perhatian.

4. *Size and Scale*: besar-kecilnya elemen visual perlu diperhitungkan secara tepat agar memiliki nilai kemudahan yang tinggi dalam membaca informasi.

Dari semua elemen yang disebutkan, perlu juga adanya perhatian dalam segi *unity*, hal ini berkaitan dengan penggabungan dari seluruh elemen desain yang ada didalamnya sehingga tercapai keseimbangan, irama dan perbandingan dalam suatu komposisi yang utuh sehingga dapat menghasilkan hasil yang nikmat untuk dipandang [20].

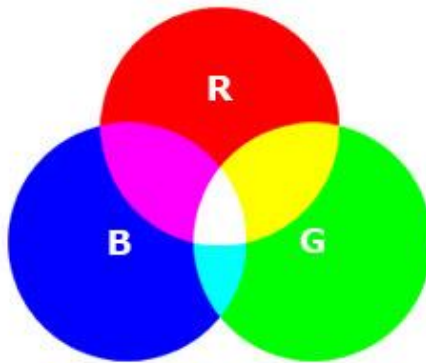
2.4.3 Warna

Motion graphic design yang baik sangat bergantung pada warna. Warna yang digunakan dalam sebuah *motion graphic* menciptakan respon emosional pada penonton. *Color wheel* atau roda warna memiliki fungsi untuk mengatur warna pada peta bundar untuk menunjukkan hubungan antara warna primer, sekunder dan tersier. Posisi warna pada roda RGB didasarkan pada gelombang cahaya dengan warna merah yang memiliki gelombang terpanjang, lalu disusul oleh warna orange, kemudian warna hijau, dan terakhir yang memiliki gelombang terpendek yakni warna biru [23]. Tampilan dari *color wheel* bisa dilihat pada Gambar 1.



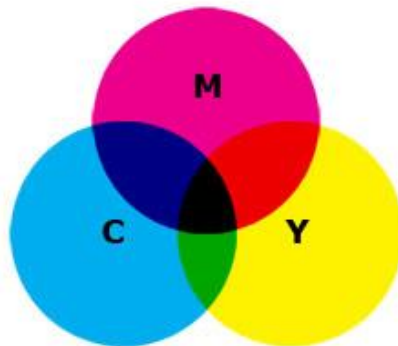
Gambar 2. 4 Color wheel

Pada dasar keilmuan desain grafis, warna mengacu pada lingkaran warna pigmen/*Subtractive* seperti pada gambar 2.5, yang membagi warna menjadi warna dasar/primer (terdiri dari warna merah, kuning, dan biru) yang kemudian masuk kedalam warna turunan pertama/sekunder dan seterusnya.



Gambar 2. 5 Warna *subtractive* (RGB)

Sementara untuk pekerjaan yang berkaitan dengan layar (seperti animasi, televisi, web desain) mengacu pada lingkaran warna cahaya/*Additive*[24] seperti pada gambar



Gambar 2. 6 Warna *Additive*

Dalam sebuah desain grafis, warna bisa berpotensi sebagai [24]:

1. Warna sebagai nilai gelap dan terangnya dapat dimanfaatkan untuk memberikan kesan ringan atau berat benda, volume, kedalaman komposisi, dan sebagainya.
2. Warna menciptakan suasana, *mood*, sifat, atau karakter tertentu pada sebuah rancangan.

juga secukupnya hanya untuk memberikan aksentuasi. *Typography* yang digunakan dalam *flat design* berkesan bersih, jelas, dan tanpa ornamen, jenis *typeface* yang digunakan adalah *Sans-serif*.

Tata letak pada *flat design* juga bersih dan punya banyak *white space* atau ruang kosong, karena membuang elemen-elemen dekoratif yang tidak diperlukan namun tetap mudah dimengerti dan maknanya tersampaikan [26].

2.4.5 Animasi

Skill level yang akan digunakan dalam teknik penganimasian dapat dilihat pada tabel 2.1

Tabel 2. 1 Macam - macam teknik penganimasian

No.	Teknik Penganimasian	<i>Skill Level</i>
1	<i>Anchor point</i>	<i>Beginner</i>
2	<i>Scale</i>	<i>Beginner</i>
3	<i>Position</i>	<i>Beginner</i>
4	<i>Rotation</i>	<i>Beginner</i>
5	<i>Opacity</i>	<i>Beginner</i>
6	<i>3D rotation</i>	<i>Beginner</i>
7	<i>Parenting</i>	<i>Beginner</i>
8	<i>Repeater</i>	<i>Beginner</i>
9	<i>Null object</i>	<i>Beginner</i>
10	<i>3D Camera</i>	<i>Intermediate</i>
11	<i>Easy ease</i>	<i>Intermediate</i>
12	<i>Trim paths</i>	<i>Intermediate</i>
13	<i>Line animation</i>	<i>Intermediate</i>
14	<i>Compositing scenes</i>	<i>Intermediate</i>
15	<i>Kinetic typographic</i>	<i>Intermediate</i>
16	<i>Masking</i>	<i>Intermediate</i>
17	<i>Effect presets</i>	<i>Intermediate</i>
18	<i>Expressing controls</i>	<i>Advanced</i>

Tabel 2.1 (Lanjutan) Macam - macam teknik penganimasian

No.	Teknik Penganimasian	<i>Skill Level</i>
19	<i>Tracking motion</i>	<i>Advanced</i>
19	<i>Tracking motion</i>	<i>Advanced</i>
20	<i>Plug in: Ease and Wizz</i>	<i>Advanced</i>
21	<i>Lug in: After ease</i>	<i>Advanced</i>

2.5 Spesifikasi Format Video Explainer

YouTube merekomendasikan format 1080p HD untuk video yang diunggah dengan resolusi yang direkomendasikan adalah resolusi tinggi. Hal ini bermaksud untuk memberikan tingkat fleksibilitas yang maksimum dalam proses encoding dan pemutaran. Sedangkan audionya memiliki format MP3.

Untuk video yang dijual atau disewa, resolusi yang diberikan minimum 1920x1080 dengan rasio aspek 16: 9. Untuk konten gratis atau yang didukung iklan, YouTube tidak menetapkan resolusi minimum tetapi merekomendasikan resolusi setidaknya 1280x720 untuk video yang memiliki rasio 16: 9 dan resolusi setidaknya 640x480 untuk video yang memiliki aspek 4: 3. [27]. *High Definition* video atau Video HD merujuk pada semua jenis sistem video yang memiliki resolusi lebih tinggi dibandingkan dengan video definisi standar, umumnya dengan resolusi tampilan 1280x720 (720p) atau 1920x1080 (1080i atau 1080p).

Digital *high definition* (HD) format ditentukan oleh resolusi vertikal (jumlah baris), metode pemindaian (*interlaced versus progressive*), dan tingkat *frame* (*field*). Misalnya, format 1080i60 memiliki 1080 baris per *frame*, menggunakan pemindaian *interlaced* (ditunjukkan oleh i), dan memindai 59,94 bidang per detik. *Frame rate* HD kompatibel dengan video NTSC, video PAL, atau film. Perbandingan resolusi seperti pada gambar 2.8.



Gambar 2. 8 Perbandingan Resolusi[20].

2.6 Pengujian

2.6.1 *Framework PIECES*

Famework PIECES adalah kerangka yang dipakai untuk mengklasifikasikan suatu *problem*, *opportunities*, dan *directives* yang terdapat pada bagian scope definition analisis dan perancangan produk. Dengan kerangka ini, dapat dihasilkan hal-hal baru yang dapat menjadi pertimbangan dalam mengembangkan produk. Dalam *PIECES* terdapat enam buah variabel yang digunakan untuk menganalisis, diantaranya [28]:

1. *Performance* (Keandalan): analisis ini dilakukan untuk mengetahui kinerja sebuah produk, apakah berjalan dengan baik atau tidak.
2. *Information and Data* (Data dan Informasi); analisis ini digunakan untuk mengetahui seberapa banyak dan seberapa jelas informasi yang didapatkan pengguna dari sebuah produk.
3. *Economics* (Nilai Ekonomis): Analisis ini dilakukan untuk mengetahui apakah suatu sistem itu tepat diterapkan pada suatu lembaga informasi dilihat dari segi biaya yang dikeluarkan.
4. *Control and Security* (Pengendalian dan Pengamanan), analisis ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana pengawasan dan kontrol yang dilakukan agar produk tersebut berjalan dengan baik.
5. *Efficiency* (Efisiensi): Efisiensi dan efektivitas sebuah sistem perlu dipertanyakan dalam kinerja dan alasan mengapa produk

itu dibuat. Sebuah sistem harus bisa secara efisien menjawab dan membantu suatu permasalahan.

6. *Service* (Pelayanan): Dalam hal pemanfaat suatu produk, sebuah pelayanan masih menjadi suatu hal yang penting dan perlu diperhatikan. Suatu produk yang diterapkan akan berjalan dengan baik dan seimbang bila diimbangi dengan pelayanan yang baik juga.

2.6.2 Teori Nielsen Norman

Success Rate merupakan salah satu teori dari Nielsen Norman yang bertujuan untuk mengukur efektivitas, efisiensi dan seberapa puas pengguna pada suatu produk. Pengukuran ini juga berguna untuk meminimalkan risiko dan konsekuensi kesalahan pengguna yang tidak diinginkan [29]. Berikut adalah ketentuan dari pengukuran menggunakan teori Nielsen mengenai *success rate*:

1. Tolak ukur penilaian terbagi menjadi tiga bagian dengan nilai masing-masing yaitu:
 - a. Sukses (*success* atau s) = 1 point
 - b. Setengah berhasil (*partial succes* atau p) = 0,5 point
 - c. Tidak berhasil (*failure* atau f) = 0 point
2. Nilai yang didapatkan kemudian diolah dengan menggunakan rumus berikut :

$$\text{Tingkat Keberhasilan (\%)} = \frac{\sum s + 0.5 \times \sum p}{\sum \text{responden} \times \sum \text{pertanyaan}}$$

Dengan keterangan sebagai berikut :

$\sum s$ = jumlah total dari poin sukses

$\sum p$ = jumlah total dari poin partial

3. Tolak ukur keberhasilan pada teori ini adalah mencapai presentase lebih dari 90% [30].

2.7 Penelitian Sebelumnya

2.7.1 Pembuatan video explainer Pencegahan Stunting Pada Balita

Penelitian ini menjadi referensi untuk penelitian sebelumnya dalam bidang pembuatan video explainer. Dalam hal ini, selain materi yang

menjadi poin utama dalam proses penyampaian, ilustrasi juga menjadi salah satu hal penting. Ilustrasi ini digunakan untuk mempermudah proses penyampaian materi, hal ini dilakukan agar *viewers* lebih mudah menangkap maksud dari materi yang disampaikan.

Dalam tahap pengujiannya, terdapat 2 proses, yakni pengujian oleh responden dan juga pengujian oleh *expert*. Pada proses pengujian oleh *expert* (*expert review*) dipilih dari 2 bidang yang berkaitan dengan materi yang dibahas. Pertama, yakni dari materi oleh dokter anak yang juga menjadi narasumber dalam proses penyusunan materi saat awal pembuatan. Selanjutnya yakni pengujian oleh ahli media, dari segi visual dan animasi oleh Animator Bapak Arief Bahari dan Bapak Rahadyo Widyastomo.

2.7.2 Evaluasi Pemanfaatan Teknologi Informasi Penjadwalan Mata Pelajaran Sekolah Menggunakan *Framework PIECES*

Penggunaan Metode *Framework PIECES* dipilih sebagai metode pengujian dengan bereferensi pada penelitian ini. Dalam melakukan evaluasi pemanfaatan teknologi informasi di SMKN 1 Kaliwungu, peneliti menggunakan metode *PIECES* untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan. Sebelum pengolahan data dianalisis, peneliti melakukan pemetaan dari pertanyaan yang diajukan pada saat wawancara terhadap aspek metode *PIECES* (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, and Service*).

2.7.3 Visual Branding Pusat Oleh-Oleh Olahan Jamur Di Kawasan Wisata Bromo

Peneliti menjadikan penelitian ini sebagai referensi dalam hal pengujiannya. Uji coba pada penelitian ini dilakukan dengan menyebar kuesioner penelitian kepada responden. Penilaian yang digunakan untuk hasil kuesioner responden dilakukan dengan menggunakan Teori Nielsen mengenai *success rate* guna mengetahui keberhasilan identitas visual dalam menarik minat para wisatawan.

--Halaman ini sengaja dikosongkan--

BAB III METODOLOGI

3.1 Alat dan Bahan

Pembuatan video *explainer* untuk mengedukasi penanganan obesitas ini membutuhkan beberapa *hardware* dan *software* sebagai media atau alat dan juga bahan penunjang proses pembuatan.

3.1.1 *Hardware*

Hardware yang digunakan sebagai penunjang proses pembuatan video *explainer* untuk mengedukasi penanganan obesitas ini adalah sebuah laptop PC. Berikut adalah spesifikasi laptop PC yang digunakan oleh penulis dalam proses pembuatan video *explainer* :



Gambar 3. 1 Gambar laptop Asus VivoBook A442U.

Untuk spesifikasi dari laptop ini akan ditampilkan pada tabel dibawah.

Tabel 3. 1 Deskripsi dan spesifikasi hardware.

Deskripsi	Spesifikasi
<i>Operating System</i>	Windows 10 Home
<i>System Model</i>	Asus VivoBook A442U
<i>Processor</i>	Intel® Core™ i5 8250U <i>Processor (6M Cache, up to 3.40 GHz)</i>

Tabel 3. 1 (Lanjutan) Deskripsi dan spesifikasi hardware.

Deskripsi	Spesifikasi
<i>Memory (RAM)</i>	4.00 GB (1.42 GB <i>usable</i>)
<i>Grafis Card</i>	<i>Discrete graphics</i> Nvidia GT 930MX 2GB / Nvidia GT 940MX 2GB

3.1.2 Software

Berikut merupakan beberapa *software* yang digunakan untuk penunjang dalam proses pembuatan video *explainer* untuk mengedukasi penanganan obesitas:

3.1.2.1 Adobe Illustrator CC 2017

Software ini digunakan untuk membuat digitalisasi karakter, aset, dan *background* sebagai komposisi dari konten video explainer penanganan obesitas. Tampilan *software* seperti gambar 3.3.

**Gambar 3. 2** Tampilan Software Adobe After Effect CC 2017

3.1.2.2 Adobe After Effects CC 2017

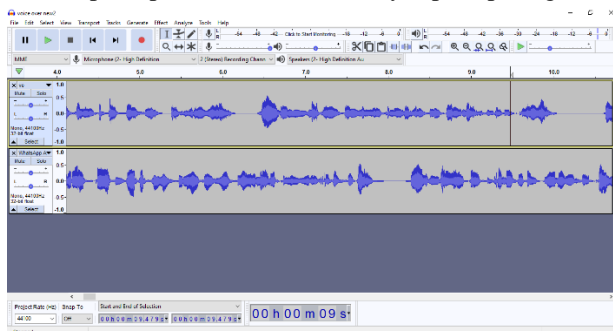
Software Adobe After Effect CC 2017 digunakan untuk menganimasikan aset yang telah dibuat sebelumnya, selain menganimasikan aset, *software* ini juga digunakan untuk menggabungkan *scene* yang telah dibuat dan menyesuaikan animasi dengan rekaman *voice over* serta backsound. tampilan pada *software* ini seperti terlihat pada gambar 3.4.



Gambar 3. 3 Tampilan *software* Adobe After Effect CC 2017.

3.1.2.3 Audacity

Software Audacity ini digunakan untuk mengedit hasil audio yang sebelumnya telah dilakukan perekaman oleh Musa sebagai pengisi *voice over*, tampilan pada software Audacity seperti pada gambar 3.5.



Gambar 3. 4 Tampilan *software* Audacity.

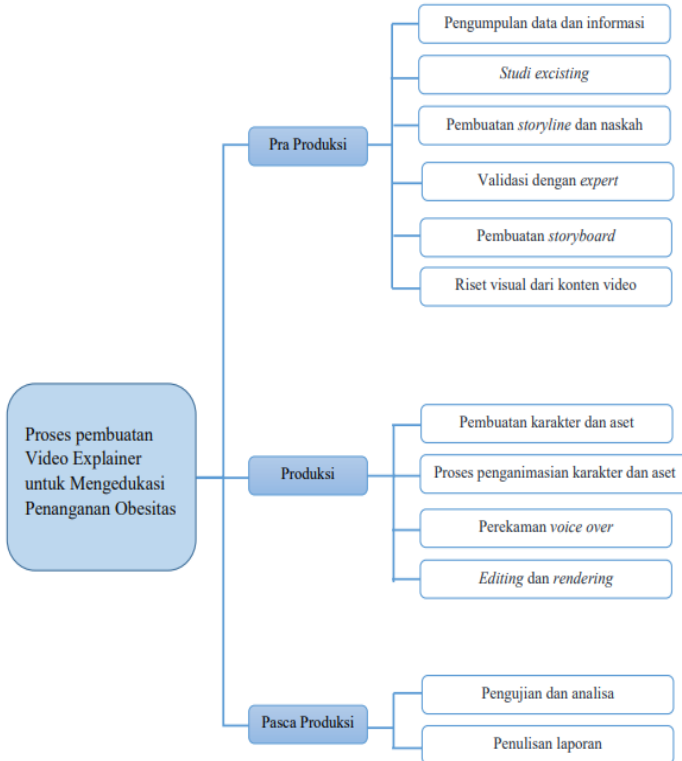
3.1.2.4 Adobe Media Encoder CC 2017

Adobe Media Encoder ini digunakan untuk menunjang proses *rendering* dari *project* di After Effect. Karena dengan menggunakan Adobe Media Encoder ini, dapat memudahkan untuk merender hasil pekerjaan serta ukuran file hasil *render* pun tidak terlalu besar.

3.2 Metodologi

Pembuatan proyek akhir ini terbagi atas tiga tahap, tahap pertama yaitu tahap pra-produksi, selanjutnya tahap produksi, dan setelah semua

proses produksi selesai dikerjakan, proses terakhir dalam pembuatan *video explainer* ini adalah tahapan pasca-produksi. Proses pengerjaan pada setiap tahapannya digambarkan pada diagram alur pada Gambar 3.6



Gambar 3. 5 Metodologi Penelitian

3.2.1 Pra-Produksi

Tahap pra-produksi merupakan tahap awal dalam proses pembuatan *Video Explainer* Untuk Menedukasi Penanganan Obesitas. Di tahap ini, semua hal yang berkaitan dengan proses pembuatan animasi disiapkan, seperti pengumpulan data dan informasi, studi *existing* pembuatan *storyline* dan naskah untuk kebutuhan *voice over*, validasi data dan informasi bersama *expert*, pembuatan storyboard, sampai dengan riset konten visual animasi.


3.2.1.1 Pengumpulan Data dan Informasi

Pada tahap ini, penulis melakukan pengumpulan informasi mengenai obesitas yang meliputi pengertian obesitas, dampak yang ditimbulkan dari obesitas, ciri serta cara penanganan obesitas. Pengumpulan data dan informasi dilakukan dengan melihat buku dan jurnal terkait dengan obesitas yang selanjutnya dilakukan validasi materi secara *online* dengan seorang ahli gizi yang bernama Adzra Izzati G, S. Gz.




3.2.1.2 Study Existing

Studi *existing* dilakukan dengan melakukan pengumpulan referensi video *explainer* mengenai obesitas yang sudah ada, serta dilakukan analisa pada setiap video tersebut. Tahapan ini dilakukan dengan tujuan agar penulis dapat membandingkan video animasi yang akan dibuat dengan video yang sudah ada sehingga dapat digunakan sebagai acuan dalam proses pembuatan video *explainer*. Hasil analisa studi *existing* yang telah dilakukan dapat dilihat pada Tabel 3.2

Tabel 3. 2 Hasil *studi existing* video mengenai obesitas

No	Video	Perbandingan		Keterangan
		Gambar	Teks	
1.	 <p>Gambar 3. 6 Cuplikan video animasi Bagaimana Cara Jadi Kurus atau Gemuk</p>	90%	10%	<ul style="list-style-type: none"> Animasi ini menerapkan gaya <i>flat desain</i> dengan warna solid pada tiap asetnya <i>Voice over</i> diisi dengan <i>dubber</i> laki - laki Video animasi berdurasi 03.40

Tabel 3. 2 (Lanjutan) Hasil studi existing video mengenai obesitas

No	Video	Perbandingan		Keterangan
		Gambar	Teks	
2.	 <p>Gambar 3. 7 Cuplikan video animasi Iklan Layanan Masyarakat Tentang Obesitas di Indonesia</p>	80%	20%	<ul style="list-style-type: none"> – Animasi ini menerapkan gaya <i>flat desain</i> pada setiap asetnya dengan warna solid pada tiap asetnya – <i>Voice over</i> diisi dengan <i>dubber</i> perempuan – Video animasi berdurasi 02.15
3.	 <p>Gambar 3. 8 Cuplikan video Infografis Dampak Obesitas Bagi Remaja</p>	90%	10%	<ul style="list-style-type: none"> – Animasi ini menerapkan gaya <i>flat desain</i> pada setiap asetnya dengan perpaduan warna solid dan <i>soft</i> pada tiap asetnya – <i>Voice over</i> diisi dengan <i>dubber</i> laki - laki – Video animasi berdurasi 04.40
4.	 <p>Gambar 3. 9 Cuplikan video animasi Benarkah Kegemukan Karena Faktor Keturunan? Ft. Zywielab</p>	90%	10%	<ul style="list-style-type: none"> – Animasi ini menerapkan gaya <i>flat desain</i> pada setiap asetnya dengan perpaduan warna solid dan <i>soft</i> pada tiap asetnya – <i>Voice over</i> diisi dengan <i>dubber</i> laki - laki – Video animasi berdurasi 02.50

Tabel 3. 2 (Lanjutan) Hasil studi *existing video* mengenai obesitas

No	Video	Perbandingan		Keterangan
		Gambar	Teks	
5.	 <p>Gambar 3. 10 Cuplikan video animasi <i>Inilah Cara Hidup Sehat dan Seimbang</i></p>	70%	30%	<ul style="list-style-type: none"> – Animasi ini menerapkan gaya <i>flat desain</i> pada setiap asetnya dengan perpaduan warna solid dan <i>soft</i> pada tiap asetnya – <i>Voice over</i> diisi dengan <i>dubber</i> perempuan – Video animasi berdurasi 03.20

Kesimpulan yang didapat dari studi *existing* yang dilakukan yakni, video *explainer* menggunakan *flat design* sebagai gaya desainnya. Warna yang diterapkan pada setiap asetnya adalah warna solid. Jenis *font* yang digunakan pada *typography* adalah *sans serif*. *Voice over* dapat diisi oleh suara laki – laki / perempuan dan video berdurasi tidak lebih dari 5 menit.

3.2.1.3 Pembuatan Cerita dan Naskah

Setelah mendapat data dan informasi, langkah selanjutnya adalah pembuatan *storyline* dan naskah. Jalan cerita mengenai penanganan obesitas dijelaskan secara urut mulai dari penyampaian pengertian, dampak, ciri dan penanganan obesitas dan diakhiri dengan ajakan untuk memulai hidup sehat. Alur cerita yang digunakan dalam pembuatan video ini dibagi menjadi *Approach*, *Intro*, *How It Works* dan *Call it to action*. Alur cerita yang akan dibuat digambarkan dalam sebuah bagan alur cerita yang terdapat pada gambar..

**Gambar 3. 11** Bagan alur cerita video explainer

1. *Approach*: Video animasi diawali dengan penjelasan kondisi perubahan gaya hidup modernisasi pada masyarakat Indonesia yang dapat menyebabkan seseorang menderita obesitas.
2. *Intro*: Pada bagian ini menjelaskan deskripsi mengenai pengertian dari obesitas, dilanjutkan dengan penunjukan data tingkat obesitas di Indonesia menurut Riset Kesehatan Dasar, penyebab, ciri, dan dampak yang ditimbulkan dari obesitas.
3. *How It Works* : Pada bagian ini diberikan penjelasan mengenai Gerakan Masyarakat Hidup Sehat yang bisa dilakukan sebagai penanganan obesitas.
4. *Call it to action* : Bagian ini merupakan bagian penutup yang berupa ajakan kepada penonton untuk memulai gaya hidup sehat.

Selanjutnya, *storyline* yang telah dibuat kemudian dikembangkan menjadi naskah *voice over* sesuai dengan materi yang telah dilakukan validasi. Pembuatan naskah menggunakan tanda garis miring satu (/) sebagai koma dan garis miring dua (//) sebagai titik sehingga dapat memudahkan pengaturan irama dan intonasi dalam perekaman *voice over*. Berikut adalah naskah *voice over* yang telah dibuat :

DI ERA MODERN INI/ MASYARAKAT IBU KOTA LEBIH SUKA
MENGONSUMSI MAKANAN CEPAT SAJI SETIAP HARINYA/
HAL INI BERKAITAN DENGAN KEMUDAHAN KITA DALAM
MENDAPATKANNYA// SELAIN ITU/ AKTIVITAS GERAK SAAT
INI JUGA BANYAK BERKURANG/ KARENA KITA LEBIH
MEMILIH MELAKUKAN PERJALANAN MENGGUNAKAN
KENDARAAN MODERN/ DARIPADA BERJALAN KAKI/ DAN
LEBIH BANYAK MENGHABISKAN WAKTU DIDEPAN PC// JIKA
HAL TERSEBUT KITA LAKUKAN SETIAP HARI DALAM
JANGKA WAKTU YANG LAMA/ TENTU TIDAK AKAN BAIK
BAGI TUBUH/ MENGAPA???// KARENA OBESITAS AKAN
SELALU MENGHANTUI KITA//

OBESITAS ADALAH/ KONDISI DIMANA TERJADINYA
PENUMPUKAN LEMAK YANG BERLEBIH DIDALAM TUBUH//
LEMAK INI/ MUNCUL AKIBAT DARI KETIDAKSEIMBANGAN
ASUPAN ENERGY YANG MASUK/ DAN KELUAR DARI TUBUH
KITA// JIKA TIDAK SEGERA DITANGANI/ MAKA AKAN
MENINGKATKAN RESIKO SESEORANG MENGIDAP PENYAKIT

BERBAHAYA/ SEPERTI STROKE/ DIABETES/ JANTUNG CORONER/ HIPERTENSI/ BAHKAN HINGGA// KEMATIAN..// MENURUT DATA DARI RISKESDAS/ TINGKAT OBESITAS DI INDONESIA MASIH TERBILANG TINGGI/ DAN TERUS MENINGKAT SEJAK TAHUN 2007 HINGGA 2018//

LALU/ BAGAIMANA SIH CARA MENDETEKSI OBESITAS?///

YANG PERTAMA/ DENGAN MENGUKUR INDEKS MASSA TUBUH/ PENGUKURAN INI/ DAPAT DILAKUKAN DENGAN BERAT BADAN DALAM KILOGRAM/ DIBAGI DENGAN KUADRAT TINGGI TUBUH DALAM METER// KONDISI NORMAL JIKA IMT BERADA DI RENTAN 18,5 HINGGA 25/ OVERWEIGHT LEBIH DARI 25/ DAN OBESITAS LEBIH DARI 27// CARA KEDUA YAITU DENGAN MENGUKUR LEMAK SENTRAL MELALUI UKURAN LINGAR PERUT// UNTUK LAKI – LAKI DENGAN LINGKAR PERUT LEBIH DARI 90CM/ DIKATAKAN OBESITAS/ DAN UNTUK PEREMPUAN DIKATAKAN OBESITAS DENGAN UKURAN LEBIH DARI 80CM///

OBESITAS BISA DISEBABKAN KARENA POLA MAKAN YANG BERLEBIH DAN KURANGNYA AKTIVITAS FISIK/ SEPERTI KURANG MAKAN SAYUR DAN BUAH NAMUN BANYAK MENGKONSUMSI MAKANAN DAN MINUMAN TINGGI KALORI/ / BANYAK MELAKUKAN AKTIVITAS *SEDENTARY*/ SEPERTI BEKERJA DIDEPAN LAPTOP/ MENONTON TV/ DAN BERMAIN SOSIAL MEDIA DALAM JANGKA WAKTU YANG LAMA///

MENURUT KEMENTERIAN KESEHATAN/ TERDAPAT BEBERAPA CARA YANG DAPAT DILAKUKAN UNTUK MENANGANI OBESITAS/ MELALUI GERAKAN MASYARAKAT HIDUP SEHAT// YAITU DENGAN MENGATUR POLA MAKAN/ AKTIFITAS FISIK/ DAN PERIKSA KESEHATAN SECARA RUTIN///

SESUAI DENGAN PEDOMAN GIZI SEIMBANG/ POLA MAKAN TETAP BISA DILAKUKAN DENGAN MENGKONSUMSI MAKANAN YANG MENGANDUNG KARBOHIDRAT/ PROTEIN/ LEMAK/ SERTA VITAMIN/ YANG SESUAI DENGAN PORSI DAN

WAKTUNYA// DAN AKAN LEBIH OPTIMAL DENGAN MENGURANGI ASUPAN ENERGI 500-1500 Kkal DARI KEBUTUHAN ENERGI HARIAN/ YAITU DENGAN MENGURANGI KONSUMSI KARBOHIDRAT KOMPLEKS SEPerti NASI/ JAGUNG DAN ROTI// HINDARI KONSUMSI KARBOHIDRAT SEDERHANA SEPerti PERMEN/ SELAI / KUE/ DAN SIRUP// KURANGI JUGA KONSUMSI LEMAK SEPerti GORENGAN/ SANTAN KENTAL DAN MARGARIN// MAKAN DENGAN POLA PIRING T/ YAITU DENGAN KONSUMSI SAYUR 2 KALI LIPAT DARI JUMLAH KARBOHIDRAT / KONSUMSI PROTEIN SAMA DENGAN JUMLAH KARBOHIDRAT DAN TIDAK MELEBIH PORSI SAYUR/ USAHAKAN KONSUMSI PROTEIN RENDAH LEMAK SEPerti IKAN DAN TELUR/ ATAU BISA JUGA DENGAN KONSUMSI BUAH DAN SAYUR MINIMAL SAMA DENGAN JUMLAH KARBOHIDRAT DITAMBAH DENGAN PROTEIN/ USAHAKAN UNTUK MENGHINDARI BUAH TINGGI ENERGI SEPerti DURIAN/ MANGGA/ PISANG DAN ALPUKAT// BATASI JUGA MENGONSUMSI GARAM HANYA DENGAN 1 SENDOK TEH/ GULA 4 SENDOK MAKAN/ DAN MINYAK 4-5 SENDOK MAKAN SETIAP HARINYA// DAN YANG PALING PENTING/ PERBANYAK MINUM AIR PUTIH/ MINIMAL 2 – 3 LITER SETIAP HARI///

CARA KEDUA YAITU MENGATUR AKTIVITAS FISIK// LAKUKAN AKTIVITAS FISIK MINIMAL 5 HARI DALAM SATU MINGGU/ DENGAN DURASI MINIMAL 30 MENIT SETIAP HARINYA//TERDAPAT AKTIFITAS FISIK YANG DISARANKAN BAGI PENDERITA OBESITAS/ YAITU JOGGING/ BERLARI DAN BERSEPEDA// DAN YANG TERPENTING/ HINDARI MELAKUKAN AKTIFITAS *SEDENTARY* SETIAP HARINYA//

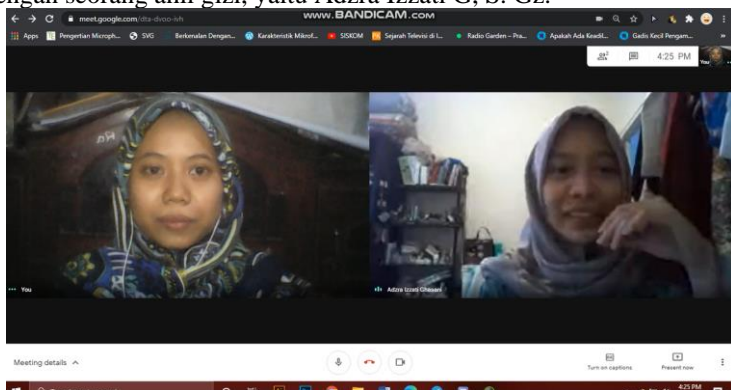
CARA TERAKHIR YAITU PERIKSAKAN KESEHATAN SECARA RUTIN// KONSULTASIKAN KONDISI TUBUH DENGAN AHLI GIZI// JIKA STATUS GIZI TERMASUK KEDALAM OBESITAS/ MAKA SEGERA BUAT TARGET PENURUNAN BERAT BADAN YANG REALISTIS/ YAITU 0.5 KG HINGGA 1 KG TIAP MINGGUNYA//

DENGAN MENERAPKAN GERAKAN MASYARAKAT HIDUP SEHAT SETIAP HARINYA/ DIHARAPKAN DAPAT MEMAKSIMALKAN HASIL DARI PENANGANAN OBESITAS// SEHINGGA KASUS OBESITAS DI INDONESIA PUN JUGA AKAN BERKURANG///

AYO BERANTAS OBESITAS UNTUK INDONESIA YANG LEBIH SEHAT!!!!//

3.2.1.4 Validasi Ahli

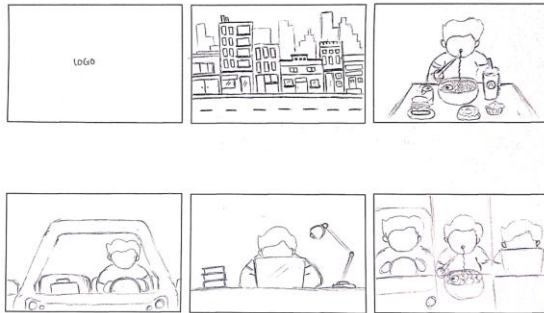
Validasi ahli dilakukan untuk memastikan materi, jalan cerita serta naskah untuk video *explainer* mengenai obesitas ini sudah sesuai dan tidak rancu. Tahap ini dilakukan dengan cara melakukan wawancara dengan *expert* di bidangnya yaitu ahli gizi. Pada tahap ini, *expert* memberikan saran mengenai materi yang diberikan, beserta referensi yang sebaiknya digunakan. Penulis melakukan validasi secara *online* dengan seorang ahli gizi, yaitu Adzra Izzati G, S. Gz.



Gambar 3. 12 Validasi materi dengan ahli gizi

3.2.1.5 Pembuatan *Storyboard*

Pembuatan *storyboard* dilakukan untuk memudahkan penulis pada tahap produksi, karena pada *storyboard* terdapat gambaran tiap *frame* yang akan ditampilkan pada video *explainer*. Pembuatan *storyboard* ini dilakukan dengan cara manual, yaitu melalui sketsa pada kertas untuk tiap *scene* yang diperlukan sesuai dengan naskah yang telah dibuat. Contoh dari *storyboard* dapat dilihat pada Gambar dibawah



Gambar 3. 13 Tampilan *storyboard*

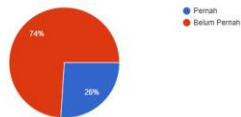
3.2.1.6 Riset Visual Konten Video

Riset visual konten video dilakukan melalui pengambilan kuesioner secara *online* menggunakan *Google form*. Kuesioner visual ini berisi beberapa pilihan gaya desain dari karakter, aset, pilihan *color pallete* serta jenis *font* yang dipilih oleh para responden. Penyebaran kuesioner konten visual ini dilakukan selama 2 hari yakni pada tanggal 18 – 19 Januari 2021. Hasil dari riset ini, kemudian digunakan sebagai pedoman dalam pembuatan video explainer mengenai penanganan obesitas. Berikut adalah hasil riset yang didapat :

1. Pengalaman mendapat informasi mengenai obesitas melalui video explainer

Apakah sebelumnya anda pernah melihat video explainer yang menjelaskan mengenai Penanganan Obesitas?

50 responses



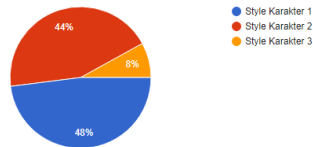
Gambar 3. 14 Hasil survey mengenai pengalaman responden melihat video explainer mengenai penanganan obesitas

- 37 responden belum pernah melihat video explainer tentang penanganan obesitas
- 13 responden pernah melihat video explainer tentang penanganan obesitas

2. Pemilihan Jenis Style karakter

Menurut anda, manakah karakter yang menarik untuk diterapkan pada video explainer mengenai Penanganan Obesitas?

50 responses



Gambar 3. 15 Hasil survey mengenai jenis karakter

24 responden memilih style karakter 1

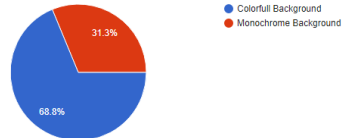
22 responden memilih style karakter 2

4 responden memilih style karakter 3

3. Jenis background

Menurut anda, manakah penggunaan jenis background yang menarik untuk diterapkan pada video explainer mengenai Penanganan Obesitas?

48 responses



Gambar 3. 16 Hasil survey mengenai jenis background

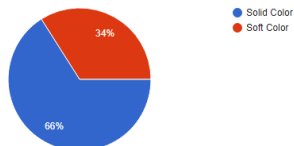
33 responden memilih colorfull background

15 responden memilih monochrome background

4. Color palette

Menurut anda, manakah color palette yang menarik untuk diterapkan pada video explainer mengenai Penanganan Obesitas?

50 responses



Gambar 3. 17 Hasil survey mengenai color palette

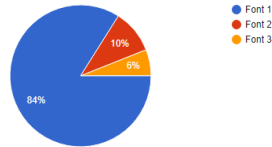
33 responden memilih solid color

17 responden memilih soft color

5. Jenis font

Menurut anda, manakah gaya font yang menarik untuk diterapkan pada video explainer mengenai Penanganan Obesitas?

50 responses



Gambar 3. 18 hasil survey mengenai jenis font

42 responden memilih jenis font 1

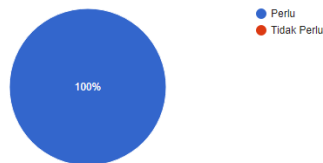
5 responden memilih jenis font 2

3 responden memilih jenis font 3

6. Voice over

Menurut anda, apakah perlu menambahkan voice over untuk memperjelas informasi pada video explainer mengenai Penanganan Obesitas?

50 responses


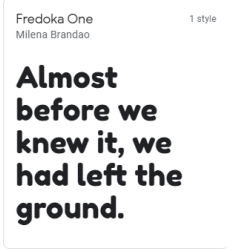



Gambar 3. 19 Hasil survey mengenai voice over


Semua responden beranggapan jika perlu adanya voice over pada video explainer.

Dan berikut adalah desain konten visual berdasarkan hasil survey diatas yang akan menjadi pedoman dalam pembuatan video explainer, dapat dilihat pada tabel 3.3 :

Tabel 3. 3 Hasil Survey konten Visual

Konten visual	Hasil survey terpilih
<p>- <i>Style karakter</i></p>	 <p>Gambar 3. 20 Style karakter 1</p>
<p>- <i>Jenis font</i></p>	 <p>Gambar 3. 21 Font fredoka one</p>
<p>- <i>Jenis background</i></p>	 <p>Gambar 3. 22 Colorfull background</p>

Tabel 3.3 (Lanjutan) Hasil survey konten visual

Konten visual	Hasil survey terpilih
<p>- <i>Jenis warna</i></p>	 <p><i>Gambar 3. 23 Solid color pallete</i></p>




3.2.2 Produksi






Setelah semua tahap pada proses pra-produksi selesai dilakukan, selanjutnya penulis beralih pada proses produksi. Pada proses ini dilakukan pembuatan digitalisasi karakter serta asset yang disesuaikan dengan kebutuhan animasi dan dilanjutkan dengan proses penganimasian. Selanjutnya dilakukan proses perekaman *voice over* sesuai dengan *script* yang sebelumnya telah dibuat. *Voice over* ini digunakan sebagai acuan dalam proses penganimasian. Setelah proses penganimasian berhasil diselesaikan maka dilakukan penambahan *backsound* dan diakhiri dengan proses *rendering*.


3.2.2.1 Pembuatan Karakter dan Asset

Dalam pembuatan isi konten video *explainer* mengenai edukasi terhadap penanganan obesitas dibutuhkan aset ilustrasi. Aset ilustrasi ini nantinya akan dibuat menggunakan *Adobe Illustrator CC 2017*. Sebelum mulai melakukan pembuatan karakter dan asset, penulis membuat list kebutuhan asset dan karakter yang disesuaikan dengan *storyboard* yang telah dibuat. Selanjutnya dilakukan pembuatan digitalisasi karakter dan asset yang disesuaikan dengan list yang telah dibuat. Karakter dan asset dibuat dengan menyesuaikan pembuatan *storyboard*, *font* dan warna agar menarik Ketika dilihat oleh *audience*. Pembuatan digitalisasi asset dilakukan dengan menggunakan software *Adobe After Effect CC 2017*. Hasil asset dan karakter yang telah dibuat bisa dilihat pada tabel 3.4

Tabel 3. 4 Hasil pembuatan asset dan karakter

No.	Keterangan Aset	Gambar
1.	<i>Landscape</i> bangunan di daerah perkotaan	
2.	Karakter utama	
3.	Makanan dan minuman cepat saji (mie instan, burger, donat, cake, softdrink)	
4.	Nasi, roti, padi, kentang, jagung, tahu, sayur, ikan, telur, buah	




No.	Keterangan Aset	Gambar
5.	Karakter utama bersepeda	
6.	Karakter ahli gizi	
7.	Karakter utama makan sayur	
8.	Karakter utama makan burger	
9.	Background ruang makan	







No.	Keterangan Aset	Gambar
10.	Karakter utama konsultasi	



3.2.2.2 Penganimasian

Pembuatan Video Explainer Mengenai Penanganan Obesitas ini dimulai dengan mempersiapkan aset, menata letak, dan menganimasikan aset dan karakter. Pembuatan video ini menggunakan *software* Adobe After Effects CC 2017. Teknik penganimasian yang digunakan pada pembuatan video *explainer* dalam setiap *scene* akan dijelaskan pada tabel 3.5

Tabel 3. 5 Teknik penganimasian video.

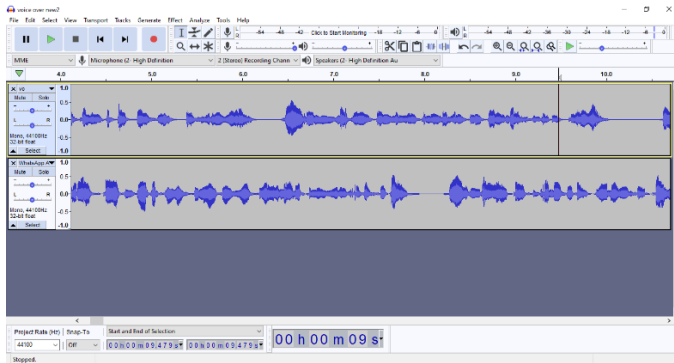
No	Scene	Teknik Penganimasian	Skill level Animation
1.		Animation composer	Advanced
		Camera	Intermediate
		Effect and preset	Intermediate
2.		Duik bassel	Advanced
		Camera	Intermediate
		Effect and preset	Intermediate
3.		Position	Beginner
		Effect and preset	Intermediate

No	Scene	Teknik Penganimasian	Skill level Animation
4.		<i>Duik bassel</i>	<i>Advanced</i>
		<i>Masking</i>	<i>Intermediate</i>
		<i>Animation composer</i>	<i>Advanced</i>
5.		<i>Duik bassel</i>	<i>Advanced</i>
		<i>Animation composer</i>	<i>Advanced</i>
		<i>Camera</i>	<i>Intermediate</i>
6.		<i>Animation composer</i>	<i>Advanced</i>
		<i>Scale</i>	<i>Beginner</i>
		<i>Trim paths</i>	<i>Beginner</i>
7.		<i>Position</i>	<i>Beginner</i>
		<i>Duik bassel</i>	<i>Advanced</i>
8.		<i>Anchor point</i>	<i>Beginner</i>
		<i>Rotate</i>	<i>Beginner</i>
		<i>Position</i>	<i>Beginner</i>
9.		<i>Duik bassel</i>	<i>Advanced</i>
		<i>Camera</i>	<i>Intermediate</i>

No	Scene	Teknik Penganimasian	Skill level Animation
10.		<i>Anchor point</i>	<i>Beginner</i>
		<i>Rotate</i>	<i>Beginner</i>
		<i>position</i>	<i>Beginner</i>
		<i>Animation composer</i>	<i>Advanced</i>
11.		<i>Duik bassel</i>	<i>Advanced</i>
		<i>Masking</i>	<i>Intermediate</i>

3.2.2.3 Perekaman Voice Over

Voice over yang digunakan sebagai penjelas dari narasi pada vide explainer diisi oleh suara Musayadah Khusnul menggunakan *smartphone* Samsung J3 Pro dengan tambahan mic Boya by-mm1. Setelah dubber selesai melakukan proses perekaman suara selanjutnya penulis melakukan editing pada suara tersebut menggunakan *software* Audacity. Hal ini dilakukan untuk menyeimbangkan tinggi rendah, tempo serta intonasi dari rekaman suara dengan tujuan agar rekaman suara *voice over* lebih nyaman untuk didengarkan. Berikut adalah proses pengeditan rekaman *voice over* menggunakan Audacity.



Gambar 3. 24 Proses *editing voice over*

Pada proses editing rekaman *voice over* juga dilakukan noise reduction untuk menghilangkan noise yang terdapat dalam hasil rekaman, sehingga *voice over* yang dihasilkan pun juga lebih bersih dan nyaman untuk didengarkan.

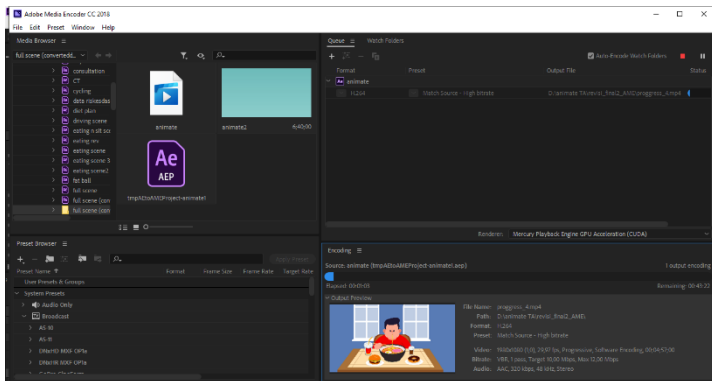
3.2.2.4 *Editing dan Rendering*

Pada tahap ini, semua hasil penganimasian tiap scene dari video *explainer*, *background* serta rekaman *voice over* digabung menjadi satu dan disesuaikan ketepatan timing antara Gerakan animasi dengan rekaman *voice over*. *Editing* video ini dilakukan menggunakan *software* Adobe After Effect CC 2017. Setelah Gerakan animasi pada tiap *scene* dengan *voice over* telah sesuai, Langkah berikutnya adalah penggabungan video dengan *background* yang telah dipilih. *Background* tersebut harus memiliki tema yang sesuai dengan video *explainer*. Selain menambahkan *background*, pada proses ini juga dilakukan penambahan *soundeffect*. Proses penggabungan video dengan *background* dan *soundeffect* dilakukan menggunakan Adobe After Effect CC 2017. Proses *editing* bisa dilihat pada gambar berikut



Gambar 3. 25 Proses editing video explainer

Setelah proses *editing* selesai, kemudian dilakukan *rendering* menggunakan Adobe Media Encode CC 2017. Penggunaan *software* tersebut dilakukan untuk mempermudah pengerjaan karena dapat menghasilkan *file* ber format Mp4 dengan kualitas H.264 dalam waktu yang singkat dan ukuran file yang kecil. Saat melakukan rendering, resolusi video *explainer* adalah 1980x1080 px dengan 29,97fps dan format video H.264. Berikut adalah gambar dari proses rendering:



Gambar 3. 26 Proses rendering video explainer

3.2.3 Pasca Produksi

Proses ini dilakukan setelah semua tahapan pada proses produksi selesai dilakukan. Dalam proses ini terdiri dari beberapa tahapan, diantaranya penyebaran form pengujian terhadap responden, ahli gizi sebagai *expert* materi dan *motion designer* sebagai *expert* animasi dan responden sebagai target utama dari pembuatan video *explainer* ini.

3.2.3.1 Uji Coba

Pengujian pada penelitian ini dilakukan pada tiga target berbeda, diantaranya yaitu ahli gizi untuk memberikan *review* dan penilaian terhadap materi dan informasi pada video *explainer*. Target kedua yaitu *motion designer* dan animator untuk memberikan *review* dan penilaian terhadap penganimasian serta tampilan visualisasi pada video *explainer*. Target terakhir dari penelitian ini adalah para responden, tujuannya yaitu untuk mengetahui keberhasilan video *explainer* dalam mengedukasi para responden mengenai obesitas dan kepuasan responden terhadap video *explainer* tersebut.

Pengujian dilakukan dengan menyebarkan kuesioner melalui *platform* Google Form. Pengujian kepada para responden dilakukan dalam 2 tahap an, tahap pertama yaitu penyebaran kuesioner berupa *pre test* dan *post* yang dilakukan untuk mengetahui peningkatan pengetahuan para responden mengenai obesitas, sebelum dan sesudah menonton video *explainer*. Selanjutnya dilakukan pengujian dengan penyebaran kuesioner kepuasan responden terhadap video *explainer* yang telah dibuat. Kuesioner tersebut disusun menggunakan metode *Framework PIECES*.

3.2.3.2 Analisa

Setelah semua tahap pengujian selesai dilakukan, penulis pun melakukan Analisa dari tiap hasil yang telah didapatkan. Hasil analisa akan dijelaskan secara detail pada bab 4.

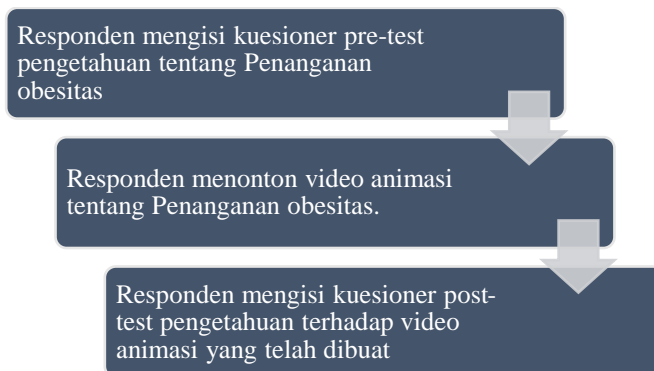
BAB IV

PENGUJIAN DAN ANALISA

Pada Bab IV ini akan dijelaskan hasil dari pengujian dan analisa mengenai *video explainer* untuk Mengedukasi Penanganan Obesitas. Proses pengujian dan analisa dilakukan dengan uji coba hasil animasi, menyebarkan dua macam kuesioner penelitian, yaitu pengetahuan masyarakat tentang Penanganan Obesitas yang terdiri dari soal *pre test* dan *post test* dan satu kuesioner untuk penilaian visualisasi *video explainer*.

4.1. Pengujian Responden Dengan Penyebaran Kuesioner

Pengujian pengetahuan masyarakat mengenai Penanganan Obesitas, dilakukan dengan menyebarkan kuesioner menggunakan *platform* Google Form yang terdiri dari dua jenis kuesioner yaitu *pre test* (soal yang disajikan sebelum responden melihat *video explainer*) dan *post test* (soal yang disajikan setelah responden melihat *video explainer*). Pada bagian *post test* juga terdapat penilaian terhadap *video explainer* yang telah dibuat. Berikut adalah penjelasan dari alur pengujian dengan penyebaran kuesioner.



Gambar 4. 1 Alur proses penyebaran kuesioner video Explainer penanganan obesitas


Melalui dua kuesioner yang telah dibuat, maka akan diketahui tingkat keberhasilan dari video *explainer* untuk mengedukasi mengenai penanganan obesitas yang telah disebarkan ini.

Kuesioner penelitian *pre-test* dan *post-test* mengenai tingkat pemahaman masyarakat terhadap penanganan obesitas ini diisi oleh 49 responden, para responden ini memiliki rentan usia diantara 15 hingga 25 tahun.

Adapun bentuk kuesioner *pre-test* dan *post-test* serta hasilnya dapat dilihat pada lampiran. Apabila disimpulkan, hasil kuesioner *pre-test* pembuatan video *explainer* untuk mengedukasi penanganan obesitas ini dapat dilihat pada tabel 4.1 di bawah ini.

Tabel 4. 1 Hasil jawaban kuesioner *Pre Test Video Explainer* untuk Mengedukasi Penanganan Obesitas

No.	Pertanyaan	Jawaban <i>Pre Test</i>
1.	Seberapa jauh anda mengetahui obesitas?	16,3% responden menjawab pengertian, ciri, penyebab, akibat dan cara penanganan obesitas
2.	Manakah penyebab seseorang mengalami obesitas?	85,7% responden menjawab Pola makan yang berlebih dan kurang melakukan aktifitas fisik
3.	Obesitas dapat meningkatkan resiko seseorang mengidap penyakit berbahaya seperti ...	53,1% responden menjawab Stroke
		79,6% responden menjawab Diabetes
		57,1% responden menjawab Jantung coroner
		40,8% responden menjawab hipertensi

No.	Pertanyaan	Jawaban <i>Pre Test</i>
4.	Indeks Massa Tubuh digunakan untuk mengklasifikasikan kelebihan berat badan / obesitas pada orang dewasa, menurut anda, manakah yang merupakan rumus perhitungan IMT?	28,6% responden menjawab 
5.	Manakah ukuran lemak sentral pada perut yang menunjukkan seseorang mengalami obesitas?	36,7% responden menjawab Laki - laki = 90cm dan Perempuan = 80 cm
6.	Apakah overweight dan obesitas merupakan 2 kondisi yang sama	57,1% responden menjawab tidak
7.	Penanganan obesitas akan lebih efektif dengan mengurangi jumlah konsumsi kalori harian sebanyak dari kebutuhan tubuh	34,7% responden menjawab 500 - 1500 kalori
8.	Aktifitas fisik bagi penderita obesitas akan lebih optimal jika dilakukan minimal dalam satu minggu	10,2% responden menjawab 5 hari

Dari pengujian *pre test*, dapat diketahui bahwa sudah banyak responden yang paham mengenai penyebab dari seseorang dapat mengalami obesitas, hal ini dibuktikan dengan hasil dari responden yang menjawab pola makan berlebih dan kurang melakukan aktifitas fisik sebagai penyebab obesitas mencapai 85,7%. Namun ternyata para responden masih kurang faham mengenai hal – hal yang bisa dilakukan sebagai cara penanganan obesitas, hal ini dibuktikan dengan masih sedikitnya responden yang memilih jawaban yang tepat untuk soal terkait jumlah konsumsi kalori harian yang harus dikurangi dan durasi aktifitas yang sebaiknya dilakukan oleh penderita obesitas.

Selanjutnya dilakukan pengujian post test, untuk mengetahui perkembangan informasi yang didapat oleh para responden setelah melihat video explainer mengenai penanganan obesitas, dan berikut adalah hasil dari pengujian post test :

Tabel 4. 2 Hasil jawaban kuesioner *Pre Test Video Explainer* untuk Menedukasi Penanganan Obesitas

No.	Pertanyaan	Jawaban <i>post test</i>
1.	Seberapa jauh anda mengetahui obesitas?	89,8% responden menjawab pengertian, ciri, penyebab, akibat dan cara penanganan obesitas
2.	Manakah penyebab seseorang mengalami obesitas?	100% responden menjawab Pola makan yang berlebih dan kurang melakukan aktifitas fisik
3.	Obesitas dapat meningkatkan resiko seseorang mengidap penyakit berbahaya seperti ...	77,6% responden menjawab Stroke
		93,9% responden menjawab Diabetes
		85,7% responden menjawab Jantung coroner
		73,5% responden menjawab hipertensi
4.	Indeks Massa Tubuh digunakan untuk mengklasifikasikan kelebihan berat badan / obesitas pada orang dewasa, menurut anda, manakah yang merupakan rumus perhitungan IMT?	87,8% responden menjawab <div data-bbox="624 1038 871 1230" style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> $IMT = \frac{\text{Berat Badan (kg)}}{(\text{Tinggi Tubuh (m)})^2}$ </div>
5.	Manakah ukuran lemak sentral pada perut yang menunjukkan seseorang mengalami obesitas?	87,8% responden menjawab Laki - laki = 90cm dan Perempuan = 80 cm

No.	Pertanyaan	Jawaban <i>post test</i>
6.	Apakah overweight dan obesitas merupakan 2 kondisi yang sama	91,8% responden menjawab tidak
7.	Penanganan obesitas akan lebih efektif dengan mengurangi jumlah konsumsi kalori harian sebanyak dari kebutuhan tubuh	81,6% responden menjawab 500 - 1500 kalori
8.	Aktifitas fisik bagi penderita obesitas akan lebih optimal jika dilakukan minimal dalam satu minggu	57,1% responden menjawab 5 hari

Dari tahap *post test* yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa informasi yang didapat oleh para responden mengenai obesitas telah bertambah, hal ini dapat dilihat dari jumlah persentase dari para responden yang berhasil memilih jawaban benar untuk soal yang disajikan telah meningkat dari tahap *pre test* sebelumnya. Berikut adalah Analisa dari hasil *pre test* dan *post test* :

Dari hasil penyebaran kuesioner pre-test dan post-test dapat dianalisa sebagai berikut :

1. Pertanyaan pertama mengenai seberapa jauh responden mengetahui obesitas :

Hasil *pre test* menunjukkan 16,3% atau sebanyak 8 responden menjawab mengetahui pengertian, ciri, penyebab, akibat dan cara penanganan obesitas, setelah menonton video explainer hasil dari *post test* menunjukkan 89,8% atau sebanyak 44 responden menjawab mengetahui pengertian, ciri, penyebab, akibat dan cara penanganan obesitas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat kenaikan jumlah responden yang teredukasi mengenai pengertian, ciri, penyebab, akibat dan cara penanganan obesitas sebesar 73,5% atau sebanyak 36 responden melalui video explainer yang disajikan.

2. Pertanyaan kedua mengenai tahu tidaknya responden mengetahui penyebab seseorang mengalami obesitas :

Hasil pre test menunjukkan 85,7% atau sebanyak 42 responden menjawab Pola makan yang berlebih dan kurang melakukan aktifitas fisik, hasil tersebut menunjukkan bahwa sebenarnya para responden sudah mengetahui penyebab dari terjadinya obesitas, namun ternyata masih ada tujuh responden yang belum mengetahuinya, dan setelah menonton video explainer hasil dari post test menunjukkan bahwa ke tujuh responden yang sebelumnya tidak mengetahui penyebab obesitas, menjadi dapat mengetahui dengan bukti hasil post test yang menunjukkan 100% responden menjawab pola makan yang berlebih dan kurangnya aktifitas fisik.

3. Pertanyaan ketiga mengenai penyakit yang dapat timbul sebagai akibat dari obesitas :

Pada soal ini, responden dapat memilih jawaban lebih dari 1 jawaban, disediakan 4 jawaban yang semuanya benar dengan tujuan untuk mengukur seberapa jauh responden mengetahui penyakit – penyakit yang dapat ditimbulkan dari terjadinya obesitas, dengan begitu dapat diketahui apakah informasi yang diberikan bisa memberi edukasi untuk para responden bahwa semua jawaban yang disebutkan merupakan akibat yang bisa terjadi jika obesitas tidak segera ditangani. Berikut adalah hasil dari pre test pad soal ini :

- 53,1% atau sebanyak responden menjawab Stroke
- 79,6% atau sebanyak 39 responden menjawab Diabetes
- 57,1% atau sebanyak 28 responden menjawab Jantung coroner
- 40,8% atau sebanyak 20 responden menjawab hipertensi

Hasil pre test menunjukkan bahwa mayoritas responden memilih menjawab diabetes sebagai akibat dari terjadinya obesitas, kemudian setelah menonton video explainer, berikut adalah hasil yang didapat dari tahap post test :

- 77,6% atau sebanyak 38 responden menjawab Stroke
- 93,9% atau sebanyak 46 responden menjawab Diabetes

- 85,7% atau sebanyak 42 responden menjawab Jantung coroner
- 73,5% atau sebanyak 36 responden menjawab hipertensi

Mayoritas responden masih menjawab obesitas, namun terdapat penambahan jumlah responden yang menjawab penyakit lain sebagai akibat dari obesitas.

4. Pertanyaan keempat mengenai pemahaman responden mengenai rumus perhitungan IMT sebagai identifikasi obesitas :

Hasil pre test menunjukkan hanya 28,6% atau sebanyak 14 responden menjawab dengan rumus yang tepat yaitu berat badan dalam kilogram dibagi dengan kuadrat tinggi tubuh dalam meter. Setelah menonton video, hasil dari poset test menunjukkan bahwa 87,8% atau sebanyak 43 responden memilih rumus IMT yang benar yaitu berat badan dalam kilogram dibagi dengan kuadrat tinggi tubuh dalam meter. Hal ini menunjukkan peningkatan jumlah responden yang mengetahui rumus IMT sebanyak 59,2%.

5. Pertanyaan kelima mengenai pemahaman responden mengenai ukuran lemak sentral sebagai identifikasi seseorang mengalami obesitas :

Hasil pre test menunjukkan hanya 36,7% atau sebanyak 18 responden menjawab Laki - laki = 90cm dan Perempuan = 80 cm. Setelah menonton video, hasil dari poset test menunjukkan bahwa 87,8% atau sebanyak 43 responden menjawab Laki - laki = 90cm dan Perempuan = 80 cm. Hal ini menunjukkan peningkatan jumlah responden yang mengetahui ukuran lemak sentral penderita obesitas sebanyak 51,1%

6. Pertanyaan keenam mengenai pemahaman responden terhadap sama tidak nya overweight dengan obesitas :

Dari tahap pre test yang dilakukan didapatkan hasil bahwa 57,1% atau sebanyak 28 responden sudah mengetahui jika obesitas dan overweight merupakan 2 kondisi yang berbeda, dan setelah melihat video mengenai obesitas, jumlah responden yang mengetahui jika kedua kondisi tersebut merupakan hal yang berbeda bertambah. Hal ini dapat dilihat dari hasil post test yang menunjukkan bahwa sebanyak 91,8% atau sebanyak 45

responden menjawab tidak sama, sehingga terdapat 34,7% responden yang teredukasi melalui informasi yang terdapat pada video explainer.

7. Pertanyaan ketujuh mengenai pemahaman responden terhadap jumlah kalori yang sebaiknya dikurangi dari kebutuhan kalori harian penderita obesitas :

Hasil pre test menunjukkan hanya 34,7% atau sebanyak 17 responden yang mengetahui dengan tepat jumlah konsumsi kalori harian yang harus dikurangi oleh penderita obesitas. Sementara sisanya yaitu sebanyak 65,3% responden masih tidak mengetahuinya. Setelah melihat video explainer yang disajikan, sebanyak 81,6% atau sebanyak 40 responden mengetahui jumlah konsumsi kalori harian yang harus dikurangi oleh penderita obesitas. Dari hasil post test tersebut maka terbukti bahwa sebanyak 46,9% responden teredukasi melalui video penanganan obesitas.

8. Pertanyaan kedelapan mengenai pemahaman responden terhadap durasi aktivitas fisik yang sebaiknya dilakukan oleh penderita obesitas :

Dari tahap pre test yang dilakukan didapatkan hasil bahwa hanya 10,2% atau sebanyak 5 responden yang menjawab 5 hari sebagai durasi yang tepat bagi penderita obesitas untuk melakukan aktifitas fisik, dan setelah melihat video explainer mengenai obesitas, hasil dari post test menunjukkan bahwa sebanyak 57,1% atau sebanyak 28 responden menjawab 5 hari sebagai durasi minimal penderita obesitas dalam melakukan aktifitas fisik. Hal ini membuktikan bahwa dari adanya video explainer mengenai penanganan obesitas sebanyak 46,9% responden telah teredukasi.

Dari keseluruhan jawaban yang diberikan saat pre-test dan juga post-test, berikut merupakan perhitungan tingkat pengetahuan responden mengenai obesitas, yang meliputi penyebab terjadinya obesitas, ciri obesitas, dampak yang ditimbulkan dari obesitas, hingga cara penanganan obesitas. Pencapaian ini dilihat dari banyaknya jawaban benar yang dipilih oleh responden, yang selanjutnya dilihat angka persentasenya dan dihitung presentase keberhasilan yang dicapai seperti pada tabel 4.3.

Tabel 4. 3 Tabel hasil peningkatan pengetahuan responden.

No	Pengetahuan	Tingkat keberhasilan	
		Pre-Test	Post-Test
1	Pengertian/definisi obesitas	16,3%	89,8%
2	Penyebab obesitas	85,7%	100%
3	Penyakit yang dapat ditimbulkan akibat dari obesitas	57,65%	82,7%
4	Ciri obesitas (perhitungan IMT)	28,6%	87,8%
5	Ciri obesitas (Ukuran lemak sentral)	36,7%	87,8%
6	Cara penanganan obesitas (Jumlah kalori yang harus dikurangi)	34,7%	81,6%
7	Cara penanganan obesitas (durasi aktifitas fisik)	10,2%	57,1%

Berdasarkan data yang disajikan diatas maka dapat disimpulkan bahwa total peningkatan pengetahuan para responden mengenai obesitas dari 38,55% yang didapat dari hasil pre test berhasil meningkat sebanyak 45,25% menjadi 83,8%.

Selain pengujian berupa pre test dan post test, diberikan juga pengujian terhadap para responden yang bertujuan untuk melihat kepuasan dan kesan responden terhadap video explainer mengenai penanganan obesitas yang telah dibuat. Pengujian ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada para responden melalui social media. Pada kuesioner yang disebarkan, juga tersedia video explainer yang telah dibuat untuk memudahkan responden dalam melakukan pengujian ini. Kuesioner yang telah disebarkan berhasil menjangkau sebanyak 40 responden dengan detail sebagai berikut :

1. 23 responden yang mengikuti pengujian adalah perempuan dan 17 lainnya adalah laki – laki
2. Dari 40 responden, terdiri dari beberapa kelompok umur diantaranya yaitu sebanyak 4 responden berumur 15 hingga 18 tahun, 4 responden berumur 19 hingga 20 tahun, 31 responden

berumur 21 hingga 25 tahun dan 1 responden berumur lebih dari 25 tahun.

3. Selain perbedaan rentan umur, para responden yang mengikuti pengujian ini juga memiliki kesibukan yang berbeda, 4 responden berada di kelompok pelajar, 27 responden merupakan para mahasiswa dan 9 responden merupakan kelompok pekerja.

Dalam pengujian ini, peneliti memberikan beberapa pertanyaan kepada para responden dengan tujuan untuk mengetahui respon masing – masing responden terhadap video *explainer* yang telah dibuat. Pertanyaan yang dibagikan kepada para responden disusun menurut kerangka *Framework PIECES*. Setiap pertanyaan yang diajukan akan diklasifikasikan menggunakan metode skala likert yang memiliki lima kategori nilai, yaitu 1 untuk Sangat Tidak Setuju, 2 untuk Tidak Setuju, 3 Cukup Setuju, 4 Setuju dan 5 Sangat Setuju. Pertanyaan yang diajukan kepada responden dapat dilihat pada tabel 4.4

Tabel 4. 4 Daftar pertanyaan kepuasan responden

Indikator	Kode	Pertanyaan
<i>Performance</i>	Q1	Apakah tampilan visualisasi yang ditampilkan pada video menarik untuk dilihat?
	Q2	Apakah kombinasi warna yang digunakan pada video Penanganan Obesitas menarik?
	Q3	Apakah penggunaan jenis font pada video sudah sesuai?
	Q4	Apakah pergerakan animasi pada video tersebut sudah cukup dinamis?
	Q5	Apakah informasi mengenai obesitas pada video explainer ini mudah untuk anda fahami?
	Q6	Apakah informasi yang dikemas dalam video explainer ini menarik?
	Q7	Apakah gaya desain pada tiap asset dan karakter yang digunakan pada video explainer membantu anda dalam

Indikator	Kode	Pertanyaan
		memahami informasi pada video explainer ini?
	Q8	Apakah narasi mempermudah anda memahami informasi pada video explainer ini?
<i>Information</i>	Q9	Apakah informasi pada video explainer sesuai dengan kondisi saat ini?
	Q10	Apakah anda setuju jika obesitas disebabkan oleh pola makan yang berlebih dan kurangnya aktifitas fisik?
	Q11	Apakah anda setuju jika obesitas merupakan penyebab terjadinya penyakit berbahaya seperti stroke, jantung coroner dan hipertensi?
	Q12	Apakah anda setuju jika Gerakan Masyarakat Hidup Sehat dapat diterapkan sebagai penanganan obesitas?
<i>Economic</i>	Q13	Dibandingkan dengan media lain seperti poster dan pamflet, apakah video explainer menjadi sarana penyebaran informasi mengenai obesitas yang paling tepat?
	Q14	Apakah youtube menjadi platform penyebaran informasi berupa video explainer yang paling tepat?
<i>Control</i>	Q15	Apakah alur cerita dari video explainer sudah runtut dan sesuai?
	Q16	Apakah informasi pada video explainer tepat untuk dilakukan oleh penderita obesitas?
<i>Efficiency</i>	Q17	Apakah Gerakan masyarakat hidup sehat yang disebutkan pada video explainer dapat dengan mudah diterapkan?

Indikator	Kode	Pertanyaan
<i>Service</i>	Q18	Apakah menurut anda melalui video explainer ini dapat membantu menyebarkan informasi mengenai obesitas sekaligus Program Pemerintah yaitu Gerakan Masyarakat Hidup Sehat?

Dari hasil penyebaran kuesioner kepuasan responden terhadap video explainer yang telah dibuat didapatkan hasil sebagai berikut :

1. Pertanyaan pertama mengenai kemenarikan tampilan visualisasi video explainer :

Dari 40 responden sebanyak 11 responden memberi nilai setuju dan 28 responden memberi nilai sangat setuju. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa lebih dari 70% responden beranggapan bahwa tampilan visualisasi yang digunakan pada video explainer menarik

2. Pertanyaan kedua mengenai kemenarikan kombinasi warna pada video explainer :

Dari 40 responden sebanyak 1 responden memberi nilai kurang setuju, 15 responden memberi nilai setuju dan 24 responden memberi nilai sangat setuju. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa lebih dari 60% responden beranggapan bahwa kombinasi warna yang digunakan pada video explainer menarik.

3. Pertanyaan ketiga mengenai kesesuaian penggunaan jenis font

Dari 40 responden sebanyak 2 responden memberi nilai cukup setuju, 18 responden memberi nilai setuju dan 20 responden memberi nilai sangat setuju. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa lebih dari 50% responden beranggapan bahwa font yang digunakan pada video explainer sesuai.

4. Pertanyaan keempat mengenai kedinamisan pergerakan animasi pada video explainer

Dari 40 responden sebanyak 1 responden memberi nilai cukup setuju, 19 responden memberi nilai setuju dan 20 responden memberi nilai sangat setuju. Dari hasil tersebut dapat dilihat

bahwa lebih dari 50% responden beranggapan bahwa font yang digunakan pada video explainer sesuai.

5. Pertanyaan kelima mengenai kemudahan informasi pada video explainer untuk difahami

Dari 40 responden sebanyak 2 responden memberi nilai cukup setuju, 13 responden memberi nilai setuju dan 25 responden memberi nilai sangat setuju. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa 60% responden beranggapan bahwa informasi pada video explainer mudah untuk difahami.

6. Pertanyaan keenam mengenai kemenarikan informasi pada video explainer

Dari 40 responden sebanyak 2 responden memberi nilai cukup setuju, 14 responden memberi nilai setuju dan 24 responden memberi nilai sangat setuju. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa lebih dari 50% responden beranggapan bahwa informasi pada video explainer menarik.

7. Pertanyaan ketujuh mengenai gaya desain pada tiap asset dan karakter yang digunakan pada video explainer

Dari 40 responden sebanyak 19 responden memberi nilai setuju dan 21 responden memberi nilai sangat setuju. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa lebih dari 50% responden beranggapan bahwa penggunaan gaya desain pada tiap asset dan karakter yang digunakan pada video explainer membantu mereka dalam memahami informasi pada video explainer.

8. Pertanyaan kedelapan mengenai kejelasan narasi pada video explainer

Dari 40 responden sebanyak 1 responden memberi nilai cukup setuju, 19 responden memberi nilai setuju dan 20 responden memberi nilai sangat setuju. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa lebih dari 50% responden beranggapan bahwa kejelasan narasi pada video explainer membantu para responden dalam memahami informasi didalamnya.

9. Pertanyaan kesembilan mengenai kesesuaian informasi pada video explainer dengan kondisi saat ini :

Dari 40 responden sebanyak 6 responden memberi nilai cukup setuju, 17 responden memberi nilai setuju dan 17 responden memberi nilai sangat setuju. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa lebih dari 40% responden beranggapan bahwa informasi pada video explainer sesuai dengan kondisi saat ini.

10. Pertanyaan ke10 mengenai informasi pada video explainer terkait penyebab obesitas :

Dari 40 responden sebanyak 15 responden memberi nilai setuju dan 25 responden memberi nilai sangat setuju. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa lebih dari 60% responden beranggapan bahwa pola makan berlebih dan kurangnya aktifitas fisik menjadi penyebab dari terjadinya obesitas.

11. Pertanyaan ke11 mengenai informasi pada video explainer terkait akibat obesitas :

Dari 40 responden sebanyak 1 responden memberi nilai cukup setuju, 15 responden memberi nilai setuju dan 24 responden memberi nilai sangat setuju. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa lebih dari 60% responden beranggapan bahwa penyakit berbahaya seperti stroke, jantung coroner dan hipertensi merupakan akibat dari terjadinya obesitas

12. Pertanyaan ke12 mengenai informasi pada video explainer terkait GERMAS sebagai penanganan obesitas

Dari 40 responden sebanyak 20 responden memberi nilai setuju dan 20 responden memberi nilai sangat setuju. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa lebih dari 50% responden beranggapan bahwa Gerakan Masyarakat Hidup Sehat dapat diterapkan sebagai penanganan obesitas.

13. Pertanyaan ke13 mengenai video explainer sebagai media yang paling tepat untuk penyebaran informasi tentang obesitas :

Dari 40 responden sebanyak 1 responden memberi nilai cukup setuju, 17 responden memberi nilai setuju dan 22 responden memberi nilai sangat setuju. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa lebih dari 60% responden beranggapan bahwa video explainer menjadi sarana penyebaran informasi mengenai obesitas yang paling tepat

14. Pertanyaan ke14 mengenai youtube sebagai platform penyebaran informasi berupa video explainer :

Dari 40 responden sebanyak 3 responden memberi nilai cukup setuju, 18 responden memberi nilai setuju dan 19 responden memberi nilai sangat setuju. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa lebih dari 50% responden beranggapan bahwa youtube menjadi platform penyebaran informasi berupa video explainer yang paling tepat.

15. Pertanyaan ke15 mengenai keruntutan dan kesesuaian alur cerita dari video explainer

Dari 40 responden sebanyak 3 responden memberi nilai cukup setuju, 17 responden memberi nilai setuju dan 20 responden memberi nilai sangat setuju. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa lebih dari 50% responden beranggapan bahwa alur cerita pada video explainer sudah runtut dan sesuai.

16. Pertanyaan ke16 mengenai ketepatan informasi pada video explainer untuk dilakukan oleh penderita obesitas:

Dari 40 responden sebanyak 1 responden memberi nilai cukup setuju, 19 responden memberi nilai setuju dan 20 responden memberi nilai sangat setuju. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa lebih dari 50% responden beranggapan bahwa informasi pada video explainer tepat untuk dilakukan oleh penderita obesitas.

17. Pertanyaan ke17 mengenai kemudahan Gerakan Masyarakat Hidup Sehat yang disebutkan pada video explainer untuk diterapkan :

Dari 40 responden sebanyak 1 responden memberi nilai kurang setuju, 2 responden memberi nilai cukup setuju, 23 responden memberi nilai setuju dan 14 responden memberi nilai sangat setuju. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa lebih dari 50% responden beranggapan bahwa Gerakan masyarakat hidup sehat yang disebutkan pada video explainer dapat dengan mudah diterapkan.

18. Pertanyaan ke18 mengenai video explainer yang telah dibuat dapat digunakan sebagai penyebaran informasi mengenai

obesitas sekaligus Program Pemerintah Gerakan Masyarakat Hidup Sehat :

Dari 40 responden sebanyak 18 responden memberi nilai setuju dan 22 responden memberi nilai sangat setuju. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa lebih dari 50% responden beranggapan bahwa melalui video explainer ini dapat membantu menyebarkan informasi mengenai obesitas sekaligus Program Pemerintah yaitu Gerakan Masyarakat Hidup Sehat.

Berikut adalah kesimpulan data dari hasil pengujian kepuasan responden terhadap video explainer menggunakan metode *Framework PIECES* yang dapat dilihat pada tabel 4.5 dan untuk penjelasan dari tiap soal dapat dilihat pada tabel 4.4

Tabel 4. 5 Kesimpulan hasil analisa metode Framework PIECES

Indikator	Respon	SS	S	C	TS	STS
	Skor	5	4	3	2	1
Performance	Q1	29	11			
	Q2	24	15		1	
	Q3	20	18	2		
	Q4	20	19	1		
	Q5	25	13	2		
	Q6	24	14	2		
	Q7	21	19			
	Q8	20	19	1		
Information	Q9	17	17	6		
	Q10	25	15			
	Q11	24	15	1		
	Q12	20	20			
Economic	Q13	22	17	1		
	Q14	19	18	3		
Control	Q15	20	17	3		
	Q16	20	19	1		
Efficiency	Q17	14	23	2	1	

Indikator	Respon	SS	S	C	TS	STS
	Skor	5	4	3	2	1
<i>Service</i>	Q18	22	18			

Dalam menentukan tingkat kepuasan responden terhadap video explainer yang telah dibuat, peneliti menggunakan salah satu metode oleh Kaplan dan Narton pada table 4.6

Tabel 4. 6 Range nilai metode Kaplan dan Narton

No	Range Nilai	Kesimpulan Hasil
1	4.92 – 5	Sangat Puas
2	3.4 – 4.91	Puas
3	2.6 – 3.39	Cukup Puas
4	1.8 – 2.59	Tidak Puas
5	1 – 1.79	Sangat Tidak Puas

Untuk mengetahui kepuasan responden di tiap aspek Framework PIECES, Langkah selanjutnya adalah mengolah data tersebut menggunakan rumus berikut :

$$RK = \frac{JSK}{JK \times JR}$$

Keterangan :

RK = Rata-rata Kuesioner

JSK = Jumlah Skor Kuesioner

JK = Jumlah Kuesioner

JR = Jumlah Responden

Berikut adalah perhitungan yang perlu dilakukan untuk mendapatkan hasil data kepuasan responden di tiap aspeknya :

1. Aspek Performance

$$RK = \frac{(5 \times 183) + (4 \times 128) + (3 \times 8) + (2 \times 1)}{(8 \times 40)}$$

$$RK = \frac{(915) + (512) + (24) + (2)}{(320)}$$

$$RK = \frac{1453}{(320)} = 4.54$$

Berdasarkan nilai perhitungan kepuasan diatas, maka tingkat kepuasan responden pada aspek *performance* dari video explainer termasuk kedalam kategori “Puas”.

2. Aspek *information*

$$RK = \frac{(5 \times 86) + (4 \times 67) + (3 \times 7)}{(4 \times 40)}$$

$$RK = \frac{(430) + (268) + (21)}{(160)}$$

$$RK = \frac{719}{(160)} = 4.49$$

Berdasarkan nilai perhitungan kepuasan diatas, maka tingkat kepuasan responden pada aspek *information* dari video explainer termasuk kedalam kategori “Puas”.

3. Aspek *economic*

$$RK = \frac{(5 \times 41) + (4 \times 35) + (3 \times 4)}{(2 \times 40)}$$

$$RK = \frac{(205) + (140) + (12)}{(80)}$$

$$RK = \frac{357}{(80)} = 4.46$$

Berdasarkan nilai perhitungan kepuasan diatas, maka tingkat kepuasan responden pada aspek *economics* dari video explainer termasuk kedalam kategori “Puas”.

4. Aspek *control*

$$RK = \frac{(5 \times 40) + (4 \times 36) + (3 \times 4)}{(2 \times 40)}$$

$$RK = \frac{(200) + (144) + (12)}{(80)}$$

$$RK = \frac{356}{(80)} = 4.45$$

Berdasarkan nilai perhitungan kepuasan diatas, maka tingkat kepuasan responden pada aspek *control* dari video explainer termasuk kedalam kategori “Puas”.

5. Aspek *efficiency*

$$RK = \frac{(5 \times 14) + (4 \times 23) + (3 \times 2) + (2 \times 1)}{40}$$

$$RK = \frac{(70) + (92) + (6) + (2)}{40}$$

$$RK = \frac{170}{(40)} = 4.25$$

Berdasarkan nilai perhitungan kepuasan diatas, maka tingkat kepuasan responden pada aspek *efficiency* dari video explainer termasuk kedalam kategori “Puas”.

6. Aspek *service*

$$RK = \frac{(5 \times 22) + (4 \times 18)}{40}$$

$$RK = \frac{(110) + (72)}{40}$$

$$RK = \frac{177}{(40)} = 4.55$$

Berdasarkan nilai perhitungan kepuasan diatas, maka tingkat kepuasan responden pada aspek *service* dari video explainer termasuk kedalam kategori “Puas”.

7. Aspek keseluruhan

$$RK = \frac{(5 \times 386) + (4 \times 307) + (3 \times 25) + (2 \times 2)}{(18 \times 40)}$$

$$RK = \frac{(1930) + (1228) + (75) + (4)}{702}$$

$$RK = \frac{3237}{(702)} = 4.61$$

Berdasarkan nilai perhitungan kepuasan diatas, maka tingkat kepuasan responden dari keseluruhan aspek PIECES video explainer termasuk kedalam kategori “Puas”.

Selanjutnya jika dilakukan perhitungan keberhasilan dari kepuasan responden terhadap video *explainer* untuk mendukung penanganan obesitas menggunakan teori Nielsen Norman, dilakukan pendekatan terhadap skala penilaian dengan teori Nielsen Norman. Untuk skala tidak setuju dan sangat tidak setuju dihitung sebagai nilai tidak berhasil atau 0, skala nilai cukup setuju menjadi nilai setengah berhasil atau 0,5 dan skala nilai setuju dan sangat setuju menjadi nilai berhasil atau 1. Hasil penyebaran kuesioner dengan pendekatan Nielsen Norman dapat dilihat pada table 4.7 dan untuk penjelasan dari tiap soalnya bisa dilihat pada table 4.4

Tabel 4. 7 Kesimpulan hasil kuesioner menggunakan metode Nielsen Norman

Indikator	Respon	SS	S	C	TS	STS
	Skor	1	1	0.5	0	0
<i>Performance</i>	Q1	29	11			
	Q2	24	15		1	
	Q3	20	18	2		
	Q4	20	19	1		
	Q5	25	13	2		
	Q6	24	14	2		
	Q7	21	19			
	Q8	20	19	1		
<i>Information</i>	Q9	17	17	6		
	Q10	25	15			
	Q11	24	15	1		
	Q12	20	20			
<i>Economic</i>	Q13	22	17	1		
	Q14	19	18	3		
<i>Control</i>	Q15	20	17	3		
	Q16	20	19	1		
<i>Efficiency</i>	Q17	14	23	2	1	
<i>Service</i>	Q18	22	18			

Dari hasil tersebut, dapat dihitung persentase keberhasilan dari kepuasan responden terhadap video *explainer* untuk mendukung penanganan obesitas dengan menggunakan perhitungan :

$$\text{Tingkat Keberhasilan (\%)} = \frac{\sum s + 0.5 \times \sum p}{\sum \text{responden} \times \sum \text{pertanyaan}}$$

$$\text{Tingkat Keberhasilan} = \frac{386 + 307 + (0,5 \times 25)}{40 \times 18} \times 100\% = 97,94\%$$

Berdasarkan pada hasil perhitungan yang telah dilakukan menggunakan metode *Framework PIECES* yang mendapat hasil perhitungan keseluruhan sebesar 4,61 maka dapat disimpulkan bahwa responden merasa puas dengan video explainer yang telah dibuat. Kemudian untuk hasil perhitungan menggunakan metode Nielsen Norman, diperoleh persentase sebesar 97,94% untuk keberhasilan dari kepuasan responden terhadap video explainer untuk mengedukasi penanganan obesitas.

4.2. Pengujian Dengan Melakukan Review Ahli

Review ahli dilakukan untuk mengetahui penilaian orang-orang yang ahli dibidangnya terhadap video *explainer* untuk mengedukasi penanganan obesitas. Adapun yang menjadi narasumber atau orang yang meninjau proyek akhir ini adalah Adzra Izzati seorang ahli gizi selaku ahli materi, kemudian Arief Bahari dan Yuwanda Bagus Aprilyan selaku ahli media.

4.2.1 Pengujian Oleh Ahli Materi

Seorang ahli gizi, Adzra Izzati dipilih menjadi validator sekaligus ahli materi yang menguji hasil dari video explainer untuk mengedukasi penanganan obesitas ini. Hasil review penilaian segi materi dapat dilihat pada tabel 4.5

Tabel 4. 8 Hasil review penilaian oleh ahli materi

No.	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1.	Kebenaran isi materi tentang deskripsi obesitas				√	
2.	Kebenaran isi materi tentang penyebab dari obesitas					√

No.	Pertanyaan	1	2	3	4	5
3.	Kebenaran isi materi tentang cara penanganan obesitas			√		
4.	Kejelasan isi materi yang diuraikan					√
5.	Kesesuaian visual (desain asset) dengan materi				√	
6.	Kesesuaian animasi dengan materi					√
7.	Kesesuaian suara dengan materi					√

Keterangan skala :

5 = Sangat Baik

3 = Cukup

1 = Tidak Baik

4 = Baik

2 = Kurang Baik

Dari hasil penilaian pada tabel 4.5 dapat disimpulkan sebagai berikut:

Tabel 4. 9 Hasil kesimpulan penilaian oleh ahli materi

Hasil penilaian	Poin Pertanyaan
Sangat Baik	Kebenaran isi materi tentang penyebab obesitas
	Kejelasan isi materi yang diuraikan
	Kesesuaian animasi dengan materi
	Kesesuaian suara narasi dengan materi
Baik	Kebenaran isi materi tentang deskripsi obesitas
	Kesesuaian visual (desain asset) dengan materi
Cukup	Kebenaran isi materi tentang cara penanganan obesitas

1. Terdapat 4 Point pertanyaan yang mendapatkan nilai sangat baik
2. Terdapat 2 Point pertanyaan yang mendapatkan nilai baik
3. Terdapat 1 Point pertanyaan yang mendapatkan nilai cukup

4.2.2 Pengujian Oleh Ahli Media

Pengujian oleh ahli media dilakukan oleh dua narasumber, yaitu Arief Bahari dan Yuwanda Bagus Aprilyan. Kedua ahli media disini berperan untuk menilai kualitas hasil video *explainer* dari segi visual dan audio.

4.2.2.1 Arief Bahari

Bapak Arief Bahari sebagai salah satu founder fjord motion dipilih menjadi narasumber dikarenakan fjord motion merupakan industri kreatif yang bergerak dibidang animasi motion grafis. Sehingga perlu adanya *review* dari beliau terutama terkait visualisasi dan audio yang diimplementasikan melalui video explainer ini.

Adapun bentuk lembar penilaian untuk ahli media bisa dilihat pada lampiran. Hasil review penilaian dari segi visualisasi dan audio oleh Bapak Arief Bahari terhadap video explainer yang telah dibuat dapat dilihat pada tabel 4.7

Tabel 4. 10 Tabel hasil review Bapak Arief Bahari

No.	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1.	Ketepatan pemilihan gaya desain pada tiap aset dan karakter				√	
2.	Ketepatan pemilihan jenis font				√	
3.	Ketepatan pemilihan perpaduan warna				√	
4.	Kontras warna dengan background				√	
5.	Ketepatan layout		√			
6.	Keruntutan layout		√			
7.	Animasi mempermudah penyampaian materi			√		
8.	Kualitas gerakan animasi			√		
9.	Kualitas gerakan walking cycle				√	
10	Kualitas rigging animasi				√	
11	Keruntutan penyajian materi pada animasi			√		

No.	Pertanyaan	1	2	3	4	5
12	Objek-objek multimedia (teks, gambar, foto, suara, animasi) saling melengkapi penjelasan			√		
13	Objek-objek multimedia (teks, gambar, foto, suara, animasi) menarik			√		
14	Ketepatan pemilihan backsound			√		
15	Kejelasan narasi		√			
16	Ketepatan pengaturan kecepatan dalam narasi			√		
17	Intonasi dalam narasi		√			
18	Narasi mudah dipahami		√			
19	Tidak ada <i>noise</i> (gangguan suara lain) pada narasi				√	

Keterangan skala :

5 = Sangat Baik

3 = Cukup

1 = Tidak Baik

4 = Baik

2 = Kurang Baik

Dari hasil penilaian pada tabel 4.7 dapat disimpulkan sebagai berikut:

Tabel 4. 11 Hasil kesimpulan penilaian oleh ahli media

Hasil penilaian	Poin Pertanyaan
Baik	Ketepatan pemilihan gaya desain pada tiap aset dan karakter
	Ketepatan pemilihan jenis font
	Ketepatan pemilihan perpaduan warna
	Kontras warna dengan background
	Kualitas gerakan walking cycle
	Kualitas rigging animasi

Hasil penilaian	Poin Pertanyaan
	Tidak ada <i>noise</i> (gangguan suara lain) pada narasi
Cukup baik	Animasi mempermudah penyampaian materi
	Kualitas gerakan animasi
	Keruntutan penyajian materi pada animasi
	Objek-objek multimedia (teks, gambar, foto, suara, animasi) saling melengkapi penjelasan
	Objek-objek multimedia (teks, gambar, foto, suara, animasi) menarik
	Ketepatan pemilihan backsound
	Ketepatan pengaturan kecepatan dalam narasi
Kurang baik	Ketepatan layout
	Keruntutan layout
	Kejelasan narasi
	Intonasi dalam narasi
	Narasi mudah dipahami

1. Terdapat 7 Point pertanyaan yang mendapatkan nilai Baik
2. Terdapat 7 Point pertanyaan yang mendapatkan nilai Cukup
3. Terdapat 5 Point pertanyaan yang mendapatkan nilai Kurang baik

Selain melakukan penilaian terhadap tampilan visual dan audio dari video explainer, Bapak Arief juga menambahkan saran untuk memperbaiki video explainer yang telah dibuat, diantaranya :

1. Meningkatkan kualitas rekaman audio dan artikulasi dari narrator.
2. Mempertimbangkan penambahan subtitle.
3. Memaksimalkan komposisi layout.

4. Pembagian video menjadi beberapa chapter untuk mengatasi durasi video explainer yang terlalu panjang.

4.2.2.2 Yuwanda Bagus Aprilyan

Bapak Yuwanda adalah seorang motion designer yang telah berkecimpung di dunia animasi selama lebih dari 4 tahun. Sudah banyak projek animasi yang telah beliau kerjakan. Saat ini bapak Yuwanda merupakan bagian dari divisi marketing salah satu marketplace di Indonesia yaitu Shopee, tepatnya dibagian Brand Creative, sebagai animator. Berdasarkan dari latar belakang tersebut maka perlu adanya *review* dari beliau terutama terkait visualisasi dan audio yang diimplementasikan melalui video explainer ini.

Adapun bentuk lembar penilaian untuk ahli media bisa dilihat pada lampiran. Hasil review penilaian dari segi visualisasi dan audio oleh Bapak Yuwanda Bagus terhadap video explainer yang telah dibuat dapat dilihat pada tabel 4.7

Tabel 4. 12 Tabel hasil review Bapak Yuwanda Bagus

No.	Pertanyaan	1	2	3	4	5
1.	Ketepatan pemilihan gaya desain pada tiap aset dan karakter				√	
2.	Ketepatan pemilihan jenis font					√
3.	Ketepatan pemilihan perpaduan warna			√		
4.	Kontras warna dengan background				√	
5.	Ketepatan layout		√			
6.	Keruntutan layout				√	
7.	Animasi mempermudah penyampaian materi					√
8.	Kualitas gerakan animasi				√	
9.	Kualitas gerakan walking cycle			√		
10.	Kualitas rigging animasi				√	

No.	Pertanyaan	1	2	3	4	5
11	Keruntutan penyajian materi pada animasi				√	
12	Objek-objek multimedia (teks, gambar, foto, suara, animasi) saling melengkapi penjelasan					√
13	Objek-objek multimedia (teks, gambar, foto, suara, animasi) menarik				√	
14	Ketepatan pemilihan backsound					√
15	Kejelasan narasi				√	
16	Ketepatan pengaturan kecepatan dalam narasi				√	
17	Intonasi dalam narasi					√
18	Narasi mudah dipahami				√	
19	Tidak ada <i>noise</i> (gangguan suara lain) pada narasi				√	

Keterangan skala :

5 = Sangat Baik

3 = Cukup

1 = Tidak Baik

4 = Baik

2 = Kurang Baik

Dari hasil penilaian pada tabel 4.9 dapat disimpulkan sebagai berikut:

Tabel 4. 13 Hasil kesimpulan penilaian oleh ahli media

Hasil penilaian	Poin Pertanyaan
Sangat Baik	Ketepatan pemilihan jenis font
	Animasi mempermudah penyampaian materi
	Objek-objek multimedia (teks, gambar, foto, suara, animasi) saling melengkapi penjelasan
	Ketepatan pemilihan backsound
	Intonasi dalam narasi

Hasil penilaian	Poin Pertanyaan
Baik	Ketepatan pemilihan gaya desain pada tiap aset dan karakter
	Kontras warna dengan background
	Keruntutan layout
	Kualitas gerakan animasi
	Kualitas rigging animasi
	Keruntutan penyajian materi pada animasi
	Objek-objek multimedia (teks, gambar, foto, suara, animasi) menarik
	Kejelasan narasi
	Ketepatan pengaturan kecepatan dalam narasi
	Narasi mudah dipahami
	Tidak ada <i>noise</i> (gangguan suara lain) pada narasi
Cukup baik	Ketepatan pemilihan perpaduan warna
	Kualitas gerakan walking cycle
Kurang Baik	Ketepatan layout

1. Terdapat 5 Point pertanyaan yang mendapatkan nilai Sangat Baik
2. Terdapat 11 Point pertanyaan yang mendapatkan nilai Baik
3. Terdapat 2 Point pertanyaan yang mendapatkan nilai Cukup
4. Terdapat 1 point pertanyaan yang mendapatkan nilai Kurang Baik

Selain melakukan penialain terhadap tampilan visual dan audio dari video explainer, Bapak Arief juga menambahkan saran untuk memperbaiki video explainer yang telah dibuat, diantaranya :

1. Memperbaiki layout.
2. Lebih berhati – hati lagi dalam mengatur layout agar tidak ada bagian yang keluar dari action safe area.

4.3 Kendala

Selama proses pengerjaan video explainer ini, penulis mengalami beberapa kendala, diantaranya :

1. Dikarenakan penyusunan proyek akhir ini dilakukan ditengah pandemic covid-19, penulis tidak bisa menggunakan Lab Broadcast yang berada di kampus, hal ini tentu menyebabkan proses perekaman audio oleh dubber mengalami kesulitan. Perekaman audio hanya bisa dilakukan dengan menggunakan smartphone dan tambahan microphone external. Karena hanya direkam menggunakan smartphone dan dilakukan di kamar dubber, kualitas audio yang dihasilkan pun tidak sebaik jika dilakukan di Lab Broadcast.
2. Proses perekaman yang dilakukan di beberapa tempat yang berbeda oleh dubber pun juga menyebabkan rekaman yang dihasilkan tida stabil.

--Halaman ini sengaja dikosongkan--

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Pembuatan dan perancangan animasi dalam bentuk video explainer untuk mengedukasi penanganan obesitas dilakukan dengan pengumpulan data dan informasi, studi *excisting*, pembuatan cerita dan naskah dengan menggunakan tahapan *Approach, Intro, How it Works*, dan *Call it to Action*, validasi materi oleh ahli gizi, pembuatan storyboard, melakukan survey konten visual, pembuatan digitalisasi karakter dan asset, proses penganimasian tiap asset, perekaman voice over, editing dan rendering. Selanjutnya video explainer yang telah selesai diproduksi kemudian diujikan kepada para responden, ahli gizi dan ahli animasi.

Berdasarkan hasil pengujian terhadap responden, dapat disimpulkan bahwa responden sudah banyak yang mengetahui mengenai pengertian dan penyebab dari terjadinya obesitas, namun masih banyak yang minim pengetahuan mengenai ciri, akibat dan cara penanganan obesitas. Setelah menonton video explainer penanganan obesitas yang telah dibuat, terjadi peningkatan pengetahuan responden yang dibuktikan dengan hasil kuesioner post-test yang mengalami peningkatan.

Secara keseluruhan, rata – rata nilai pengetahuan responden mengenai obesitas saat pre test sebanyak 38,55 Berhasil meningkat sebanyak 42,25 menjadi 83,8 hal ini menunjukkan bahwa video *explainer* mengenai penanganan obesitas ini sudah mengedukasi masyarakat terkait definisi, penyebab, ciri, dampak dan cara penanganan obesitas. selain itu, video explainer mengenai penanganan obesitas ini juga mempermudah masyarakat dalam memahami informasi yang ada didalamnya.

Dari perhitungan terhadap tingkat kepuasan responden terhadap video explainer menggunakan metode *Framework PISCES* didapatkan hasil 4,61, nilai tersebut menunjukkan bahwa para responden puas dengan video *explainer*. Kemudian untuk hasil perhitungan menggunakan metode Nielsen Norman, diperoleh persentase sebesar 97,94% untuk keberhasilan dari kepuasan responden terhadap video explainer untuk mengedukasi penanganan obesitas.

Dari segi materi, informasi yang disampaikan dinilai sudah baik dan sesuai karena berdasarkan data dan anjuran nasional. Visual dari video *explainer* juga berhasil membuat pesan bisa tersampaikan dengan

baik. sedangkan dari segi ahli media menilai bahwa video explainer ini layak untuk dipublikasikan dengan catatan beberapa revisi yang diberikan meliputi, kualitas rekaman audio, artikulasi narator, penambahan subtitle dan pembagian video menjadi beberapa chapter yang dipisahkan dengan *bumper* di tiap *chapter*nya.

5.2 Saran

Dari hasil pembuatan proyek akhir ini masih terdapat beberapa kekurangan dan dimungkinkan untuk pengembangan lebih lanjut. Berikut ini adalah saran untuk pengembangan Video *Explainer* untuk Mengedukasi Penanganan Obesitas :

1. Perbaikan pada kualitas perekaman suara serta intonasi dari artikulasi narrator.
2. Mempertimbangkan penambahan subtitle pada video *explainer*.
3. Memperbaiki *layout* karena pada beberapa part terlihat layout yang terlalu penuh.
4. Membagi video *explainer* menjadi beberapa *chapter* sesuai dengan materi pembahasan agar tidak terkesan memilikidurasi yang terlalu lama.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kristianti, N. 2009. *Hubungan Pengetahuan Gizi dan Frekuensi Konsumsi Fast Food dengan Status Gizi Siswa SMA Negeri 4 Surakarta*. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta
- [2] Misnadiarly. 2007. *Obesitas Sebagai Faktor Resiko Beberapa Penyakit*. Jakarta. Pustaka Obor Populer.
- [3] WHO. 2013. Global brief on hypertension: *Silent Killer, Global Public Health Crisis*. World Health Organization. Geneva
- [4] Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. 2018. Hasil Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas).
- [5] Gibney, M. J., Barrie M. Margetts., John M. Kearney, & Lenore Arab. 2008. *Gizi Kesehatan Masyarakat*. Alih bahasa Andry Hartono. Jakarta: EGC.
- [6] Hoelman, M.B., Parhusip, B.T.P., Eko, S., Bahagijo, S., Santono, H. 2016. *Sustainable Development Goals-SDGs*. International NGO Forum on Indonesian Development (INFID). Jakarta Selatan.
- [7] Calderon, N. A., Arias-Hernandez, R., & Fisher, B. 2014. *Studying Animation for Real-Time Visual Analytics: A Design Study of Social Media Analytics in Emergency Management*. Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Scienced, 1, 1364-1371.
<https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.176>. diakses 13 Nov 2020.
- [8] World Health Organization. 2000. *Redifining Obesity and Its Treatment*.
- [9] Wahyu, G.G. 2009. *Obesitas Pada Anak*, Jakarta: Bentang Pustaka
- [10] Supriasa, I Dewa Nyoman, Bachyar Bakri., Ibnu Fajar. 2013. *Penilaian Status Gizi*. Jakarta:EGC
- [11] Permenkes RI No.41 Tahun 2014 tentang Pedoman Gizi Seimbang
- [12] Swari, Risky Candra. 2020. *Obesitas (Kegemukan)*. <https://hellosehat.com/kesehatan/penyakit/obesitas-kegemukan/#gref>. Diakses 17 November 2020
- [13] Syarif, Damayanti Rusli. (2002). *Obesitas pada anak*. Prosiding Simposium Temu Ilmiah Akbar 2002. Jakarta : Pusat Informasi dan Penerbitan Bagian Ilmu Penyakit FK UI.
- [14] Rahajeng, Ekowati. 2012. *Upaya Pengendalian PTM di Indonesia*. Buletin Jendela Data dan Informasi Kesehatan

- [15] Padmiari & Hadi. 2005. *Konsumsi Fast Food Sebagai Faktor Risiko Obesitas Pada Anak Sekolah Dasar*. Jurusan Gizi Politeknik Kesehatan Denpasar Bali, Fakultas Kedokteran UGM.
- [16] Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, *Warta Kesmas*, Edisi 01, 2017.
- [17] *What is an Explainer Video*, <https://www.yummyvideos.com/>. Diakses tanggal 9 Desember 2020.
- [18] Killer Infographics, Motion Graphics, <http://killerinfographics.com/motion-graphis>. Diakses tanggal 9 Desember 2020.
- [19] Pluralsight, Mastering the Basics, *Common Motion Graphics Terminology*, <https://www.pluralsight.com/blog/creative-professional/motion-graphics-terminology-mastering-the-basics>. Diakses tanggal 9 Desember 2020.
- [20] Widya, Dharma, L.A., dan Darmawan, A.J. 2016. *Pengantar Desain Grafis*. Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan.
- [21] Gate, C.A., *Typography for Motion Graphic Design*. <https://www.videomaker.com/article/c3/18022-typography-for-motion-graphic-design>. Diakses tanggal 10 Desember 2020.
- [22] Wahyuningsih, S., 2013, *Desain Komunikasi Visual Madura* : UTM Press.
- [23] <https://www.dafideff.com/2018/02/teori-warna-untuk-motion-graphics-design.html>. Diakses pada 11 Desember 2020.
- [24] Photography talk, <https://www.photographytalk.com/217-pt-plus/color-theory/6297-additive-and-subtractive-color>. Diakses tanggal 5 Desember 2019.
- [25] Anindita, Marsha & Riyanti, 2016, *Tren Flat Design dalam Desain Komunikasi Visual*, Jurnal Dimensi SKV, 1, p1-14.
- [26] Sarinastiti, Widi. 2019. *Bahan Ajar Publishing*. Teknologi Multimedia Broadcasting.
- [27] <https://support.google.com/youtube/answer/4603579?hl=en> , diakses tanggal 9 Desember 2019.
- [28] Soewadji, Jusuf. 2012. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Mitra WacanaMedia. Jakarta.
- [29] Nielsen, J. 2001. Success Rate The Implestusability Metric. Nielsen Norman Group.
- [30] Rante, H. 2020. BatiKids : A Game-based Learning Designed to Introduce the Process of Batik Technique to Children.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Bukti kebersediaan Ahli Media menjadi expert review

[Permohonan Expert Review Tugas Akhir Video Explainer] Inbox x 🔍 🖨 🔗

zakiyyatul miskiyah Mon, Jun 28, 1:23 PM ☆
Yth. Bapak Arief Bahari di Tempat Selamat siang Sebelumnya perkenalkan saya Zakiyyatul Miskiyah, Mahasiswa D3 Jurusan Multimedia Broadcasting Politeknik...

Arief Bahari Mon, Jun 28, 1:26 PM ☆
boleh, monggo dikirimkan google form nya Arief Bahari fjordmotion.com Bumi Wonorejo Asri C5/12 <https://dribbble.com/ariefbah> Surabaya 08563308106

zakiyyatul miskiyah Mon, Jun 28, 1:40 PM ☆
Baik terima kasih banyak atas kesempatannya pak. berikut link google form yang bisa bapak akses <https://bit.ly/FormExpertAnimasi1>

zakiyyatul miskiyah Fri, Jul 2, 10:52 AM ☆
selamat siang pak arief, terima kasih banyak atas ketersediaannya untuk memberikan review dan masukan dari video explainer pada Tugas Akhir saya, semoga...

Arief Bahari Fri, Jul 2, 10:54 AM ☆ 🔍 🖨 🔗
to me 👤
🌐 Indonesian 👉 English 🔗 [Translate message](#) 🔗 [Turn off for: Indonesian x](#)
Sama2
👤 ...

[Permohonan Expert Review Tugas Akhir Video Explainer] Inbox x 🔍 🖨 🔗

zakiyyatul miskiyah Mon, Jun 28, 1:28 PM ☆
Yth. Yuwanda Bagus Aprilyan di Tempat Selamat siang Sebelumnya perkenalkan saya Zakiyyatul Miskiyah, Mahasiswa D3 Jurusan Multimedia Broadcasting Politeknik...

Yuwanda Bagus Aprilyan Mon, Jun 28, 2:29 PM ☆
Hi Zakiyya, Yes, I would gladly help. Please let me know the detail. Cheers,

zakiyyatul miskiyah 📧 Mon, Jun 28, 3:21 PM ☆
with my pleasure sir, here the proposal that explains the details of my final project...

Yuwanda Bagus Aprilyan Mon, Jun 28, 9:51 PM ☆
Well received, thank you. I'll have a look.


zakiyyatul miskiyah Tue, Jun 29, 12:38 PM ☆
And here is a link that can be accessed by Mr. Yuwanda to review my explainer video <http://bit.ly/FormExpertAnimasi2>. Thank you very much for the availability

Yuwanda Bagus Aprilyan Sat, Jul 3, 5:06 PM ☆
Hi! I've checked the link and gave the review. Hope it helps. Cheers,

zakiyyatul miskiyah ✉ Sat, Jul 3, 7:59 PM ☆ 🔍 🖨 🔗
to Yuwanda 👤
thank u so much sir... of course your review will be very helpful for my final project 🙏
👤 ...

Lampiran 2. Form Penilaian Review Oleh Ahli Media

Pengujian Video Explainer Penanganan Obesitas



Form Penilaian Video Explainer Oleh Bapak Arief Bahari


Petunjuk Penilaian :


1. Form penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat sebagai ahli media tentang visualisasi dan audio pada video animasi sebagai media edukasi mengenai penanganan obesitas.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar akan sangat membantu memperbaiki dan meningkatkan kualitas video animasi ini. Dimohon ketersediaan untuk memberikan penilaian di setiap pertanyaan yang telah disediakan sesuai dengan skala berikut :

1 = Tidak baik
2 = Kurang baik
3 = Cukup
4 = Baik
5 = Sangat Baik

* Required

Video Explainer Penanganan Obesitas



Tonton di  YouTube

ASPEK TAMPILAN

Ketepatan pemilihan gaya desain pada tiap aset dan karakter *

	1	2	3	4	5	
Tidak Baik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Baik

Ketepatan pemilihan jenis font *

	1	2	3	4	5	
Tidak Baik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Baik

Ketepatan pemilihan perpaduan warna *

	1	2	3	4	5	
Tidak Baik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Baik

Kontras warna dengan background *

	1	2	3	4	5	
Tidak Baik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Baik

Ketepatan layout *

	1	2	3	4	5	
Tidak Baik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Baik

Keruntutan layout *

	1	2	3	4	5	
Tidak Baik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Baik

ASPEK ANIMASI

Animasi mempermudah penyampaian materi *

12345

Tidak Baik

Sangat Baik

Kualitas gerakan animasi *

12345

Tidak Baik

Sangat Baik

Kualitas gerakan walking cycle *

12345

Tidak Baik

Sangat Baik

Kualitas rigging animasi *

12345

Tidak Baik

Sangat Baik

Keruntutan penyajian materi pada animasi *

12345

Tidak Baik

Sangat Baik

Objek-objek multimedia (teks, gambar, foto,suara, animasi) saling melengkapi penjelasan *

12345

Tidak Baik

Sangat Baik

Objek-objek multimedia (teks, gambar, foto, suara, animasi) menarik *

	1	2	3	4	5	
Tidak Baik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Baik

Aspek Suara

Ketepatan pemilihan background *

	1	2	3	4	5	
Tidak Baik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Baik

Kejelasan narasi *

	1	2	3	4	5	
Tidak Baik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Baik

Ketepatan pengaturan kecepatan dalam narasi *

	1	2	3	4	5	
Tidak Baik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Baik

Intonasi dalam narasi *

	1	2	3	4	5	
Tidak Baik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Baik

Narasi mudah dipahami *

	1	2	3	4	5	
Tidak Baik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Baik

Tidak ada noise (gangguan suara lain) pada narasi *

	1	2	3	4	5	
Tidak Baik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Baik

Komentar, saran perbaikan : *

Your answer

Kesimpulan

Video ini dinyatakan : *

☐ Layak diproduksi tanpa revisi

☐ Layak Produksi dengan revisi sesuai saran

☐ Tidak layak produksi

Submit

Lampiran 3. Form Soal Pre Test dan Post Test untuk Responden

Seberapa jauh anda mengetahui obesitas? *

- ☐ Tidak Tahu
- ☐ Hanya pengertian secara umum obesitas
- ☐ Pengertian, ciri, penyebab, akibat dan cara penanganan obesitas

Manakah penyebab seseorang mengalami obesitas? *

- ☐ Adanya penyakit bawaan dari lahir
- ☐ Pola makan yang berlebih dan kurang melakukan aktifitas fisik
- ☐ Salah mengonsumsi makanan atau obat
- ☐ Faktor genetik

Obesitas dapat meningkatkan resiko sesorang mengidap penyakit berbahaya seperti ... *

- ☐ stroke
- ☐ diabetes
- ☐ jantung koroner
- ☐ hipertensi

Indeks Massa Tubuh digunakan untuk mengklasifikasikan kelebihan berat badan / obesitas pada orang dewasa, menurut anda, manakah yang merupakan rumus perhitungan IMT? *

☐ A

$$\text{IMT} = \frac{\text{Tinggi Tubuh (m)}}{\text{Berat Badan (kg)}}$$

☐ B

$$\text{IMT} = \frac{\text{Tinggi Tubuh (m)}}{(\text{Berat Badan (kg)})^2}$$

☐ C

$$\text{IMT} = \frac{\text{Berat Badan (kg)}}{\text{Tinggi Tubuh (m)}}$$

☐ D

$$\text{IMT} = \frac{\text{Berat Badan (kg)}}{(\text{Tinggi Tubuh (m)})^2}$$

Manakah ukuran lemak sentral pada perut yang menunjukkan seseorang mengalami *

☐ Laki - laki = 80 cm dan Perempuan = 90 cm

☐ Laki - laki = 90cm dan Perempuan = 80 cm

☐ Laki - laki = 100 cm dan Perempuan = 90 cm

☐ Laki - laki = 90 cm dan Perempuan = 100 cm

Apakah overweight dan obesitas merupakan 2 kondisi yang sama *

- ☐ Iya
- ☐ Tidak

Penanganan obesitas akan lebih efektif dengan mengurangi jumlah konsumsi kalori harian sebanyak dari kebutuhan tubuh *

- ☐ 200 - 500 kalori
- ☐ 300 - 700 kalori
- ☐ 500 - 1500 kalori
- ☐ 1000 - 2000 kalori
- ☐ 1500 - 2500 kalori

Aktifitas fisik bagi penderita obesitas akan lebih optimal jika dilakukan minimal dalam satu minggu *

- ☐ 2 - 3 hari
- ☐ 4 hari
- ☐ 5 hari
- ☐ 6 hari

Lampiran 4. Form Penilaian Kepuasan Responden

Questions
Responses
40

Selanjutnya dimohon ketersediaanya untuk memberikan penilaian untuk video explainer mengenai obesitas tersebut

Berikan jawaban anda dari tiap pertanyaan dengan skala sebagai berikut :

1 = Sangat Tidak Setuju
2 = Tidak Setuju
3 = Cukup Setuju
4 = Setuju
5 = Sangat Setuju

Apakah tampilan visualisasi yang ditampilkan pada video menarik untuk dilihat? *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Apakah kombinasi warna yang digunakan pada video Penanganan Obesitas menarik? *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Apakah penggunaan jenis font pada video sudah sesuai? *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Apakah pergerakan animasi pada video tersebut sudah cukup dinamis? *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Apakah informasi mengenai obesitas pada video explainer ini mudah untuk anda fahami? *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Apakah informasi yang dikemas dalam video explainer ini menarik? *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Apakah gaya desain pada tiap asset dan karakter yang digunakan pada video explainer membantu anda dalam memahami informasi pada video explainer ini? *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Apakah narasi mempermudah anda memahami informasi pada video explainer ini? *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Apakah informasi pada video explainer sesuai dengan kondisi saat ini? *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Apakah anda setuju jika obesitas disebabkan oleh pola makan yang berlebih dan kurangnya aktifitas fisik? *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Apakah anda setuju jika obesitas merupakan penyebab terjadinya penyakit berbahaya seperti stroke, jantung coroner dan hipertensi? *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Apakah anda setuju jika Gerakan Masyarakat Hidup Sehat dapat diterapkan sebagai penanganan obesitas? *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Dibandingkan dengan media lain seperti poster dan pamflet, apakah video explainer menjadi sarana penyebaran informasi mengenai obesitas yang paling tepat? *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Apakah youtube menjadi platform penyebaran informasi berupa video explainer yang paling tepat? *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Apakah alur cerita dari video explainer sudah runtut dan sesuai? *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Apakah informasi pada video explainer tepat untuk dilakukan oleh penderita obesitas? *

1 2 3 4 5

Sangat Tidak Setuju ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sangat Setuju

Apakah Gerakan masyarakat hidup sehat yang disebutkan pada video explainer dapat dengan mudah diterapkan? *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

Apakah menurut anda melalui video explainer ini dapat membantu menyebarkan informasi mengenai obesitas sekaligus Program Pemerintah yaitu Gerakan Masyarakat Hidup Sehat? *

	1	2	3	4	5	
Sangat Tidak Setuju	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sangat Setuju

BIODATA PENULIS



Nama : Zakiyyatul Miskiyyah
 Tempat/Tanggal Lahir : Gresik, 4 Januari 1999
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Kewarganegaraan : WNI
 Agama : Islam
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Alamat asal : Jl. Sindujoyo IX/10 Kroman Gresik
 Nomor HP : 085608783687
 Email : zamiskiyyah44@gmail.com
 Riwayat Pendidikan :

No.	Tahun	Institusi	Jurusan
1.	2005 – 2011	SD NU 1 Trate Gresik	-
2.	2011 – 2014	SMP Negeri 2 Gresik	-
3.	2014 – 2017	SMA Negeri 1 Kebomas	IPA
4.	2018 – sekarang	Politeknik Elektronika Negeri Surabaya	D3 Teknologi Multimedia Broadcasting

Penulis telah melakukan seminar proyek akhir pada tanggal ..., sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md).