

093/S/PM-KCBR/PK.03.08/7/JULI/2023

**PERANCANGAN VIDEO MOTION GRAPHIC “PENGENALAN KALORI”
SEBAGAI EDUKASI POLA HIDUP SEHAT PADA REMAJA**

Skripsi

Diajukan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program
Studi Pendidikan Multimedia



Oleh:

Rafianda Okta Rasya

1903072

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MULTIMEDIA

KAMPUS UPI CIBIRU

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2023

LEMBAR HAK CIPTA

**PERANCANGAN VIDEO MOTION GRAPHIC “PENGENALAN KALORI”
SEBAGAI EDUKASI POLA HIDUP SEHAT PADA REMAJA**

oleh :

Rafianda Okta Rasya

1903072

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia

© Rafianda Okta Rasya

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru

Juli 2023

Hak cipta dilindungi Undang-Undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian.

Dengan di cetak ulang, di fotokopi, dan cara lainnya tanpa izin dari penulis.

HALAMAN PENGESAHAN

Rafianda Okta Rasya

**PERANCANGAN VIDEO MOTION GRAPHIC “PENGENALAN KALORI”
SEBAGAI EDUKASI POLA HIDUP SEHAT PADA REMAJA**

Disetujui dan disahkan oleh Pembimbing,

Pembimbing I,



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

NIP. 920171219870811201

Pembimbing II,



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

NIP. 920171219860906201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Multimedia,



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

NIP. 920171219870811201

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul ***“Perancangan Video Motion Graphic “Pengenalan Kalori” Sebagai Edukasi Pola Hidup Sehat Pada Remaja”*** ini beserta seluruh isinya benar-benar karya yang saya buat. Saya tidak melakukan penjiplakan ataupun pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan masyarakat. Atas pernyataan ini, saya bersedia menanggung resiko/sanksi apabila ditemukannya pelanggaran etika keilmuan atau klaim dari pihak lain terhadap karya saya dikemudian hari.

Bandung, 03 Juli 2023

Yang Membuat Pernyataan,



Rafianda Okta Rasya

NIM. 1903072

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah rabbil a'lamiiin segala puji dan syukur peneliti sampaikan kepada Allah Tuhan Semesta Alam, dengan rahmat dan karunia-Nya, peneliti berhasil menyelesaikan skripsi yang berjudul *“Perancangan Video Motion Graphic “Pengenalan Kalori” Sebagai Edukasi Pola Hidup Sehat Pada Remaja”*, dengan baik dan tepat pada waktunya

Penyusunan skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik tanpa adanya orang-orang yang berkontribusi dan berjasa dalam membantu peneliti melaksanakan penelitian dan menyusun skripsi ini. Peneliti menyadari penuh akan bantuan yang diberikan oleh pihak-pihak yang tulus dalam membantu peneliti. Sebagai rasa terima kasih peneliti, dicantumkan pihak-pihak yang telah mendorong peneliti agar bisa sampai pada titik ini sebagai bentuk apresiasi peneliti kepada:

1. Ibu Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T., sebagai pembimbing 1 dalam skripsi ini. Bimbingan dan arahannya telah sangat berharga dan berperan penting dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dian Rinjani, S.Pd., M.Ds., selaku pembimbing 2 dalam penulisan skripsi ini. Bimbingan dan arahan yang Ibu berikan telah menjadi pilar penting dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Intan Permata Sari, S.St., M.Ds., yang telah menjadi wali dosen selama masa perkuliahan peneliti di program studi Pendidikan Multimedia di UPI Kampus Cibiru.
4. Seluruh dosen program studi S-1 Pendidikan Multimedia di UPI Kampus Daerah Cibiru. Kontribusi serta dedikasi mereka dalam memberikan pembelajaran yang berharga telah membantu peneliti dalam mengembangkan pemahaman dan keterampilan di bidang ini.
5. Bapak Ucu Mochamad Rasip dan Ibu Iin Nurhaeni, orang tua kandung peneliti, yang telah memberikan cinta, perhatian, dukungan, dan pendanaan sejak awal perjalanan perkuliahan peneliti hingga tahap penulisan skripsi ini.

6. Ibu Ariesta Arfani Silvia, A.Md., yang telah menjadi validator materi dalam penelitian ini. Terima kasih atas kontribusi berharga yang telah diberikan serta masukan yang sangat berarti bagi peneliti.
7. Bapak Dimas Wahyu Wibowo, yang telah berperan sebagai validator media dan mentor peneliti. Terima kasih atas pengenalan yang telah diberikan kepada peneliti dalam dunia motion graphic, serta motivasi yang Bapak berikan sepanjang perjalanan penelitian ini.
8. Kepala Daerah Antapani Wetan, Bunisari, yang telah memberikan pengalaman berharga dan izin untuk melakukan observasi dan penelitian sejak bulan Mei 2023.
9. Para remaja putra dan putri Antapani Wetan, Bunisari, yang telah berpartisipasi aktif dalam mendukung penelitian ini.
10. Sahabat-sahabat peneliti di kampus UPI Cibiru, yaitu Willy, Sandi, Vicky, Adit, Rijki, Aziz, Yudi, Alanna, dan Aufa. Kebersamaan dan dukungan yang kalian berikan selama perjalanan menjadi mahasiswa program studi Pendidikan Multimedia sangat berarti bagi saya.
11. Teman-teman Pendidikan Multimedia, baik dari angkatan 2019 maupun teman-teman lainnya, yang telah memberikan dukungan yang luar biasa bagi peneliti dan menemani selama perjalanan menjadi mahasiswa program studi Pendidikan Multimedia.
12. Semua pihak yang terlibat dalam proses penyusunan skripsi ini, meskipun tidak dapat disebutkan satu persatu.

PERANCANGAN VIDEO MOTION GRAPHIC “PENGENALAN KALORI” SEBAGAI EDUKASI POLA HIDUP SEHAT PADA REMAJA

Rafianda Okta Rasya

NIM. 1903072

ABSTRAK

Kesehatan adalah hal penting yang perlu dijaga oleh setiap masyarakat. Hasil data dari Riset Kesehatan Dasar memberikan hasil pada prevalensi gizi yang didasarkan pada indikator Indeks Massa Tubuh (IMT) memberikan hasil pada provinsi Jawa Barat, dengan hasil terlihat pada presentase kurus dan obesitas pada umur 18 tahun keatas memiliki presentase yang lebih tinggi dari skala umur lainnya. Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana pembuatan, prinsip desain yang digunakan dan hasil uji respon uji terkait video motion graphic “Pengenalan Kalori”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tahapan dalam merancang, prinsip desain yang tepat, dan hasil uji coba pada ahli media, ahli materi, dan responden. Metode penelitian ini menggunakan metode Design and Development (DND) yang meliputi enam tahap: identifikasi masalah, deskripsi tujuan, desain dan pengembangan produk, ujicoba produk, evaluasi hasil uji coba, dan komunikasi hasil uji coba. Perancangan media edukasi menghasilkan video motion graphic yang membahas kalori dan pola hidup sehat yang dapat memberikan pemahaman kepada remaja. Hasil pengujian pertama yang dilakukan oleh ahli materi diperoleh hasil 75,5% dalam kategori “Layak”. Setelah melalui revisi, uji materi kedua mendapat persentase 84,4% dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil uji ahli media pertama diperoleh persentase 83,6 % dalam kategori “Sangat Layak”. Pada uji ahli media kedua didapati persentase 89% dalam kategori “Sangat Layak”. Hasil uji respon pengguna oleh remaja diperoleh persentase 84,7% dalam kategori “Sangat Layak” digunakan sebagai media edukasi dalam mengenalkan kalori dan pola hidup sehat pada remaja di lingkungan Antapani Wetan Bunisari.

Kata Kunci : Media Edukasi, *Motion Graphic*, Kalori, Pola Hidup Sehat

DESIGNING A MOTION GRAPHIC VIDEO “CALORIE INTRODUCTION” AS HEALTHY LIFESTYLE EDUCATION FOR TEENAGERS

Rafianda Okta Rasya

NIM. 1903072

ABSTRACT

Health is an important thing that needs to be maintained by every community. The results of data from the Basic Health Research provide results on nutritional prevalence based on Body Mass Index (BMI) indicators that provide results in the province of West Java, with the results seen in the percentage of thinness and obesity at the age of 18 years and over have a higher percentage than other age scales. The formulation of the problem in this study is how to make, the design principles used and the results of the test response test related to the motion graphic video "Introduction to Calories". This study aims to determine the stages in designing, appropriate design principles, and the results of trials on media experts, material experts, and respondents. This research method uses the Design and Development (DND) method which includes six stages: problem identification, description of objectives, product design and development, product testing, evaluation of trial results, and communication of trial results. Educational media design produces motion graphic videos that discuss calories and healthy lifestyles that can provide understanding to adolescents. The results of the first test conducted by material experts obtained 75.5% in the "Appropriate" category. After going through revisions, the second material test got a percentage of 84.4% in the "Very Decent" category. The first media expert test results obtained a percentage of 83.6% in the "Very Feasible" category. In the second media expert test, the percentage was 89% in the "Very Feasible" category. The results of the user response test by adolescents obtained a percentage of 84.7% in the "Very Feasible" category used as educational media in introducing calories and healthy lifestyles to adolescents in the Antapani Wetan Bunisari neighborhood.

Keywords: Educational Media, Motion Graphic, Calories, Healthy Lifestyle

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	2
HALAMAN PENGESAHAN	3
LEMBAR PERNYATAAN	4
UCAPAN TERIMA KASIH	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Struktur Organisasi Skripsi	5
BAB II KAJIAN TEORI	7
2.1 Motion Graphic	7
2.2 Animasi	8
2.3 Komponen Desain Grafis	8
2.3.1 Titik	8
2.3.2 Garis	9
2.3.3 Bentuk	10
2.3.4 Ruang	11
2.3.5 Terang-Bayang/Gradasi	12
2.3.6 Warna	13
2.3.7 Tekstur	14
2.4 Prinsip Desain Grafis	15
2.4.1 Komposisi	15
2.4.2 Keseimbangan	16

2.4.3 Irama	16
2.4.4 Proporsi	17
2.4.5 Kesatuan.....	17
2.5 Prinsip Animasi.....	18
2.5.1 <i>Squash and Stretch</i>	18
2.5.2 <i>Anticipation</i>	19
2.5.3 <i>Staging</i>	19
2.5.4 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	20
2.5.5 <i>Slow in and Slow out</i>	21
2.5.6 <i>Arcs</i>	22
2.5.7 <i>Secondary Action</i>	23
2.5.8 <i>Timing</i>	23
2.5.9 <i>Exaggeration</i>	24
2.5.10 <i>Appeal</i>	25
2.5.11 <i>Solid Drawing</i>	25
2.5.12 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	26
2.6 Pola Hidup Sehat.....	26
2.7 Kalori.....	27
2.7.1 Defisit Kalori.....	28
2.7.2 Surplus Kalori	28
2.8 Indeks Massa Tubuh	28
2.9 Remaja.....	29
2.10 Obesitas.....	31
2.11 Anoreksia	32
2.12 Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	33
2.13 Posisi Penelitian	35
BAB III	38
3.1 Desain Penelitian.....	38
3.1.1 Identifikasi Masalah.....	38
3.1.2 Deskripsi Tujuan	39
3.1.3 Desain dan Pengembangan Produk.....	39
3.1.4 Uji Coba Produk.....	41
3.1.5 Evaluasi Hasil Uji Coba Produk	41

3.1.6 Komunikasi Hasil Uji Coba	42
3.2 Teknik Pengumpulan Data	42
3.2.1 Wawancara	42
3.2.2 Angket	43
3.3 Teknik Analisis Data	49
3.4 Populasi dan Sampel	50
BAB IV	51
4.1 Hasil Penelitian	51
4.1.1 Identifikasi Masalah	52
4.1.2 Mendeskripsikan Tujuan	55
4.1.3 Desain dan Pengembangan	56
4.1.4 Uji Coba Produk	104
4.1.5 Evaluasi Hasil Uji Coba Produk	118
4.1.6 Komunikasi Hasil Uji Coba	125
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	128
5.1 Kesimpulan	128
5.2 Implikasi	129
5.3 Rekomendasi	129
DAFTAR PUSTAKA	130

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Klasifikasi Nasional	29
Tabel 2. 2 Penelitian Terdahulu	34
Tabel 3. 1 Angket Validasi Ahli Media	45
Tabel 3. 2 Angket Validasi Ahli Materi.....	46
Tabel 3. 3 Angket Respons Remaja	48
Tabel 4. 1 Storyline	56
Tabel 4. 2 Storyboard.....	63
Tabel 4. 3 Aset Grafis	76
Tabel 4. 4 Pembuatan Motion Graphic	94
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Materi Pertama	104
Tabel 4. 6 Revisi Naskah	106
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Materi Kedua.....	109
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli Media Pertama	110
Tabel 4. 9 Perubahan dan Penambahan Adegan	112
Tabel 4. 10 Hasil Validasi Media Kedua	116
Tabel 4. 11 Pertanyaan 1	118
Tabel 4. 12 Pertanyaan 2.....	119
Tabel 4. 13 Pertanyaan 3.....	120
Tabel 4. 14 Pertanyaan 4.....	120
Tabel 4. 15 Pertanyaan 5.....	121
Tabel 4. 16 Pertanyaan 6.....	121
Tabel 4. 17 Pertanyaan 7.....	122
Tabel 4. 18 pertanyaan 8.....	122
Tabel 4. 19 Nilai Total Pertanyaan	123
Tabel 4. 20 Indikator Emphathy.....	123
Tabel 4. 21 Indikator Persuasion.....	123
Tabel 4. 22 Indikator Impact.....	124

Tabel 4. 23 Indikator Communication	124
Tabel 4. 24 Penilaian Remaja.....	124

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Titik	9
Gambar 2. 2 Garis	10
Gambar 2. 3 Bentuk Geometris.....	11
Gambar 2. 4 Bentuk Organis.....	11
Gambar 2. 5 Ruang	12
Gambar 2. 6 Terang Bayang	13
Gambar 2. 7 Warna	14
Gambar 2. 8 Tekstur.....	15
Gambar 2. 9 Komposisi.....	16
Gambar 2. 10 Simetris dan Asimetris	16
Gambar 2. 11 Nirmana Garis	17
Gambar 2. 12 Proporsi	17
Gambar 2. 13 Squash and Stretch	18
Gambar 2. 14 Anticipation.....	19
Gambar 2. 15 Staging.....	19
Gambar 2. 16 Straight Ahead.....	20
Gambar 2. 17 Pose-to-pose	21
Gambar 2. 18 Slow In Slow Out	21
Gambar 2. 19 Arcs	22
Gambar 2. 20 Secondary Action.....	23
Gambar 2. 21 Timing	23
Gambar 2. 22 Exaggeration.....	24
Gambar 2. 23 Appeal	25
Gambar 2. 24 Solid Drawing	25
Gambar 2. 25 Follow Through and Overlapping Action	26
Gambar 2. 26 Pola Makan Sehat.....	27
Gambar 2. 27 Penurunan Berat Badan.....	28
Gambar 2. 28 Masalah Kesehatan Remaja	30
Gambar 2. 29 Bahaya Obesitas	32

Gambar 4. 1 Font Montserrat.....	66
Gambar 4. 2 Delicious Handraw.....	67
Gambar 4. 3 Warna	68
Gambar 4. 4 Karakter Pisang	69
Gambar 4. 5 Karakter Tomat	70
Gambar 4. 6 Karakter Wortel.....	70
Gambar 4. 7 Sketsa Pisang.....	72
Gambar 4. 8 Penambahan Warna.....	73
Gambar 4. 9 Mata Karakter.....	73
Gambar 4. 10 Penambahan Kaki.....	74
Gambar 4. 11 Objek Animasi.....	75
Gambar 4. 12 Perbanyak Objek	75
Gambar 4. 13 Penambahan Objek Pelengkap.....	76
Gambar 4. 14 Importing aset grafis dan sorting aset grafis	83
Gambar 4. 15 Composting setiap aset sesuai storyboard.....	84
Gambar 4. 16 Pengaturan posisi sesuai storyboard.....	84
Gambar 4. 17 Fitur position	85
Gambar 4. 18 Puppet tool.....	85
Gambar 4. 19 Penambahan kerangka.....	85
Gambar 4. 20 Pengaturan gerakan	86
Gambar 4. 21 Pemberian script.....	86
Gambar 4. 22 Pengaturan parent & link.....	87
Gambar 4. 23 Penambahan bayangan	87
Gambar 4. 24 Pengaturan bayangan.....	88
Gambar 4. 25 Pemberian informasi	88
Gambar 4. 26 Efek tambahan.....	88
Gambar 4. 27 Efek blur.....	89
Gambar 4. 28 Efek stroke.....	89
Gambar 4. 29 Animation Composer 3	90

Gambar 4. 30 Efek buram	90
Gambar 4. 31 Efek transisi Animation Composer 3	91
Gambar 4. 32 Penggunaan Font	91
Gambar 4. 33 Prinsip Keseimbangan.....	92
Gambar 4. 34 Bentuk	92
Gambar 4. 35 Terang Bayang/Gradasi.....	93
Gambar 4. 36 Wortel.....	93
Gambar 4. 37 Garis Penunjuk	94
Gambar 4. 38 Slow in Slow Out	101
Gambar 4. 39 Arcs	101
Gambar 4. 40 Exaggeration.....	102
Gambar 4. 41 Appeal	102
Gambar 4. 42 Audacity voice over	103
Gambar 4. 43 Voice over dan music.....	103
Gambar 4. 44 Rendering	104

DAFTAR PUSTAKA

- Alfauzan, A. (2022). Rancang bangun animasi interaktif sebagai media pengenalan kebudayaan sunda dengan penerapan *interactive storytelling*. S1 Thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Akbar, H. (2021). Pemberian edukasi mengenai obesitas pada remaja di madrasah aliyah negeri 1 indramayu. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 2(1), 1-6.
- Ambarwati, M. (2022). Dasar-dasar desain komunikasi visual untuk smk/mak kelas x semester 1. Jakarta: Direktorat Sekolah Menengah Kejuruan dan Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Amiroh, A., dkk. (2021). Edukasi gizi pola konsumsi rendah gula, garam, lemak (ggl) pada remaja. *Community Empowerment*, 6(4), 595-601.
- Asri, I. H., dkk. (2021). Edukasi pola hidup sehat di masa covid-19. *Jurnal Abdi Populika*, 2(1), 56-63.
- Aryani, N., & Everlin, S. (2020). Perancangan motion graphic tentang pentingnya semua imunisasi bagi anak. *Jurnal Titik Imaji*, 2(2).
- Aulia, N. R. (2021). Peran pengetahuan gizi terhadap asupan energi, status gizi dan sikap tentang gizi remaja. *Jurnal Ilmiah Gizi Kesehatan (JIGK)*, 2(02), 31-35.
- Candra, A. (2021). Analisis User experience untuk virtual gallery 3d menggabungkan panorama foto sebagai media informasi candi hindu budha. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 85-91.
- Darna, N., & Herlina, E. (2018). Memilih metode penelitian yang tepat: bagi penelitian bidang ilmu manajemen. *Jurnal Ekologi Ilmu Manajemen*, 5(1), 287-292.
- Fatmawaty, R. (2017). Memahami psikologi remaja. *Reforma: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2).
- Fauzi, C. A. (2010). Analisis pengetahuan dan perilaku gizi seimbang menurut pedoman umum gizi seimbang (pugs) pada siswa smpn 107 jakarta tahun 2009. S1 Thesis, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Februhartanty, J., dkk. (2019). Gizi dan kesehatan remaja. Jakarta: Seameo Refcon.

- Firmansyah, F. H., dkk. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran matematika untuk kelas 5 sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(2), 93-100.
- Fujianto, R. Z., & Antoni, C. (2020). Produksi dan efektivitas motion graphic sebagai media promosi zetizen batam pos. *Journal of Digital Education, Communication, and Arts (Deca)*, 3(02), 104-123.
- Hamidah, A. F. (2022). Rancang bangun video pembelajaran materi teknologi komunikasi berbasis motion graphic untuk siswa kelas iii sekolah dasar islam terpadu luqmanul hakim. S1 Thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Intan, T., dkk. (2021). Peningkatan kualitas hidup di masa pandemi covid-19 dengan penerapan pola hidup sehat. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 4(1), 27-32.
- Kadir, S. (2019). Pola makan dan kejadian hipertensi. *Jambura Health and Sport Journal*, 1(2), 56-60.
- Karana, K, P. (2022). *Indonesia: angka orang yang kelebihan berat badan dan obesitas naik di semua kelompok usia dan pendapatan [Online]*. Diakses dari: <https://www.unicef.org/indonesia/id/press-releases/indonesia-angka-orang-yang-kelebihan-berat-badan-dan-obesitas-naik-di-semua-kelompok> pada 18 Januari 2023.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2018). *Laporan nasional riset kesehatan dasar 2018*. Jakarta: Kemenkes RI.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. (2018). *Epidemi obesitas [Online]*. Diakses dari: https://p2ptm.kemkes.go.id/uploads/N2VaaXIxZGZwWFpEL1VIRFdQQ3ZRZz09/2018/02/FactSheet_Obesitas_Kit_Informasi_Obesitas.pdf pada 18 Januari 2023.
- Kharishma, V., dkk. (2018). Perancangan motion graphic untuk iklan layanan masyarakat berjudul go green dengan rumah ekologis. *Seminar Nasional Tenologi Media Online*, 6(1), 2-1.
- Kurdanti, W., dkk. (2015). Faktor-faktor yang mempengaruhi kejadian obesitas pada remaja. *Jurnal Gizi Klinik Indonesia*, 11(4), 179-190.
- Krasner, J. (2008). *Motion graphic design applied history and aesthetics*. Burlington: Elsevier.

- Krisnani, H., dkk. (2017). Gangguan makan anorexia nervosa dan bulimia nervosa pada remaja. In *Prosiding Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Mauludiyah, E. R., dkk. (2022). Perancangan motion graphic pola makan ibu hamil sebagai bahan sosialisasi stunting desa jambearjo. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia*, 6(01), 52-64.
- Melani, S. A., dkk. (2021). Hubungan kepercayaan diri dengan gangguan makan anorexia nervosa pada remaja di SMAN 4 Kota Langsa. *Jurnal SAGO Gizi dan Kesehatan*, 2(2), 170-177.
- Meidiana, R., Simbolon, D., & Wahyudi, A. (2018). Pengaruh edukasi melalui media audio visual terhadap pengetahuan dan sikap remaja overweight. *Jurnal Kesehatan*, 9(3), 478-484.
- Mokolensang, O. G., & Manampiring, A. E. (2016). Hubungan pola makan dan obesitas pada remaja di kota bitung. *eBiomedik*, 4(1).
- Novitasari, F., dkk. (2018). Pengaruh media adobe illustrator terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di sma srijaya negara. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 2(1), 59-67.
- Nugraha, D. (2022). Pengembangan media digital berbasis motion graphic pada pendalaman materi ips sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3649-3656.
- Nugroho, P. S., & Sudirman, S. (2020). Analisis risiko kegemukan pada remaja dan dewasa muda. *Jurnal Dunia Kesmas*, 9(4), 537-544.
- Nurhana, N. P., & Rizqi, M. A. (2021). Pengembangan media promosi kesehatan video iklan layanan masyarakat mengenai pencegahan obesitas pada remaja Kota Bandung. *Jurnal Kesehatan Siliwangi*, 2(1), 160-167.
- Patonah, S., & Jumiatin, D. (2021). Pemahaman gizi seimbang pada anaka usia dini melalui kegiatan parenting di kelompok a paud uswatun hasanah. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(4), 444-450.
- Prasetyaningsih, S., & Salsabilla, S. A. (2022). Efektivitas penerapan video" mengubah sampah plastik menjadi energi berkelanjutan" di kota batam. *Jurnal Integrasi*, 14(1), 47-51.
- Purbasari, M., & Jakti, R. D. R. I. (2014). Warna dingin si pemberi nyaman. *Humaniora*, 5(1), 357-366.

- Purnomo, W., & Andreas, W. (2013). Animasi 2d untuk smk/mak kelas xii semester 1. Jakarta: Kementerian Pendidikan & Kebudayaan.
- Purwanti, M., dkk. (2017). Hubungan tingkat stres dengan indeks massa tubuh mahasiswa pspd fk untan. *Jurnal Vokasi Kesehatan*, 3(2), 47-56.
- Putri, G. E. (2015) Pengembangan media video mata pelajaran keterampilan menyulam untuk siswa tunagrahita ringan kelas xii di sma luar biasa negeri 1 yogyakarta. S1 Thesis, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rahman, D. O. (2021). Faktor yang mempengaruhi obesitas anak usia sekolah dasar Ummusshabri dan Lazuardi Ibnu Sina Kendari 2021. S1 Thesis, Universitas Hasanuddin.
- Rosdayanti, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran digital berbasis motion graphic pada materi alat indra manusia. S1 Thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ramadhanti, F. M., dkk. (2022). Pengaruh edukasi gizi dengan media video motion graphics terhadap pengetahuan dan sikap tentang obesitas remaja. *jurnal gizi*, 11(1), 22-31.
- Pebriani, R. (2023). Edukasi pemahaman dasar gizi dan kaitannya dengan diabetes melitus pada pekerja di kantor desa sawaru kecamatan camba. *Indonesian Journal of Community Dedication*, 5(1), 29-32.
- Sarbini, M., & Wahidin, U. (2020). Pendidikan rabbani untuk penguatan karakter remaja. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(01), 149-160.
- Santya, T., dkk. (2019). Sistem pakar menentukan maksimal kalori harian berbasis mobile. *Innovation in Research of Informatics (Innovatics)*, 1(2).
- Sari, I. P. (2019). Perancangan video edukasi animasi 2 dimensi berbasis motion graphic mengenai bahaya zat adiktif untuk remaja. *Jurnal Pendidikan Multimedia Edsence*, hal, 43-52.
- Setiawati, M. Z., & Rahmawati, A. F. (2019). Peranan guru dalam penggunaan multimedia interaktif di era revolusi industri 4.0. In *Prosiding seminar nasional program pascasarjana Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia Palembang* (Vol. 12, No. 01).

- Sinaga, J. L. S., dkk. (2021). Penerapan algoritma k-means dalam mengelompokkan rata-rata konsumsi kalori menurut provinsi. *Jurasik (Jurnal Riset Sistem Informasi dan Teknik Informatika)*, 6(1), 75-88.
- Situmorang, M. (2015). Penentuan indeks massa tubuh (imt) melalui pengukuran berat dan tinggi badan berbasis mikrokontroler89s51 dan pc. *Jurnal Teori dan Aplikasi Fisika*, 3(2).
- Sudargo, T., dkk. (2014). Pola makan dan obesitas. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Sugiatmi, S., dkk. (2019). Peningkatan pengetahuan tentang kegemukan dan obesitas pada pengasuh pondok pesantren igbs darul marhamah desa jatisari kecamatan cileungsi kabupaten bogor jawa barat. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*.
- Sugiyono. (2013). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d. Bandung: Alfabeta.
- Surjono, D.W. (2017). Multimedia pembelajaran interaktif konsep dan pengembangan. Edisi Pertama Yogyakarta: UNY Press.
- Suryadinata, R. V., & Sukarno, D. A. (2019). Pengaruh aktivitas fisik terhadap risiko obesitas pada usia dewasa. *The Indonesian Journal of Public Health*, 14(1), 104-114.
- Suryaputra, K., & Nadhiroh, S. R. (2012). Perbedaan pola makan dan aktivitas fisik antara remaja obesitas dengan non obesitas. *Makara Journal of Health Reseach*, 16(1), 45-50.
- Solihatini, I. T., dkk. (2021). Pengembangan media video motion graphic dalam pembelajaran menulis pantun pada masa pandemi covid 19. *Diksa: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(2), 80-89.
- Umam, N. C. (2016). Perancangan motion graphic pengenalan batik gemawang khas kabupaten semarang (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Via, L. R. M., & Sudaryo, M. K. (2023). Hubungan indeks massa tubuh dan hipertensi pada remaja: analisis data penerima vaksin covid-19 kantor kesehatan pelabuhan bandung 2021. *Jurnal Dunia Kesmas*, 12(2).
- Widadijo, W. T. (2017). 12 Prinsip animasi dalam serial “adit & sopo jarwo”. *Aksa: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(1), 070-085.

Widya, L. A. D. (2016). Pengantar desain grafis. Jakarta: Direktorat Pembinaan Kursus dan Penelitian.

Yusnia, Y. (2019). Penggunaan media video scribe dalam pembelajaran literasi sains untuk mahasiswa pgpaud. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 71-75.