

Video Explainer Pengenalan Pakaian Adat Kota Surabaya

WIDI SARINASTITI¹, NOVITA ASTIN², GRADIS AYUNI³

^{1,2,3}Departement Multimedia Kreatif
Politeknik Elektronika Negeri Surabaya

Email: widisarinastiti@pens.ac.id

ABSTRAK

Kota Surabaya memiliki pakaian adat yang menjadi salah satu identitasnya. Pakaian khas Surabaya tidak hanya berfungsi sebagai pelindung atau sekedar identitas saja, namun juga memiliki filosofi disetiap elemennya yang dapat meningkatkan kecintaan/bangga. Seiring berjalannya zaman dan masuknya budaya asing seakan membuat nilai-nilai dari baju adat ini terabaikan. Sehingga pada penelitian ini dibuat video explainer pengenalan pakaian adat Surabaya dengan menggabungkan antara live action dan animasi. Adanya video explainer ini masyarakat mengalami peningkatan pemahaman akan pakaian adat Surabaya. Selain itu, busana Cak&Ning Surabaya ini bisa dijadikan sebagai media promosi sebagai salah satu identitas Kota Surabaya. Hasil akhir penelitian pre-test dan post-test responden dalam menonton video explainer pengenalan pakaian adat kota Surabaya naik dari indeks 57,12% menjadi 91,4%.

Kata kunci: Surabaya, Pakaian Adat Surabaya, Video Explainer, Animasi

ABSTRACT

Surabaya has traditional clothes that become its identity. Surabaya traditional clothing does not only function as a protector or just an identity, but also has a philosophy in every element that can increase love/proud. As time goes by and the entry of foreign cultures seems to make the values of these traditional clothes diminish. In this study, an explainer video of Surabaya traditional clothing was made by combining live action and animation. The existence of this explainer video makes people have an increased understanding of Surabaya traditional clothes. In addition, this Cak&Ning Surabaya fashion can be used as a promotional media as one of the identities of the city of Surabaya. The final result of the pre-test and post-test research of respondents in watching an explainer video introducing Surabaya traditional clothing, increased from an index of 57.12% to 91.4%.

Keywords: Surabaya, Surabaya Traditional Clothing, Explainer Video, Animation

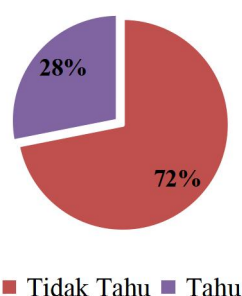
1. PENDAHULUAN

Salah satu identitas kota Surabaya adalah pakaian adatnya. Pakaian adat Surabaya telah ditetapkan oleh pemerintah kota Surabaya menjadi Busana Duta Wisata Cak dan Ning Surabaya dalam Peraturan Walikota Surabaya nomor 60 Tahun 2009 tentang Busana Resmi Duta Wisata Cak dan Ning Surabaya. Sebagai pelestarian kebudayaan lokal kota Surabaya, maka dibuatlah peraturan tersebut, khususnya peraturan untuk busana Cak dan Ning Surabaya. Pakaian adat kota Surabaya memiliki fungsi sebagai pelindung dan identitas Surabaya (Meyrasyawati, 2013).

Selain itu, pakaian adat kota Surabaya juga memiliki makna untuk setiap elemen busana yang dapat meningkatkan kecintaan dan kebanggaan warga kota Surabaya.

Masuknya budaya asing dan jaman yang berubah membuat nilai-nilai dari baju adat ini terabaikan dan cenderung ditinggalkan. Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan kepada masyarakat luas dengan responden sebanyak 107 orang, sebanyak 77 responden (71,9%) dari mereka tidak mengetahui pakaian adat Surabaya. Diagram hasil survey dapat dilihat di Gambar 1

Hasil survey pengetahuan masyarakat mengenai pakaian adat Surabaya



Gambar 1 Hasil survey pengetahuan masyarakat mengenai pakaian adat Surabaya

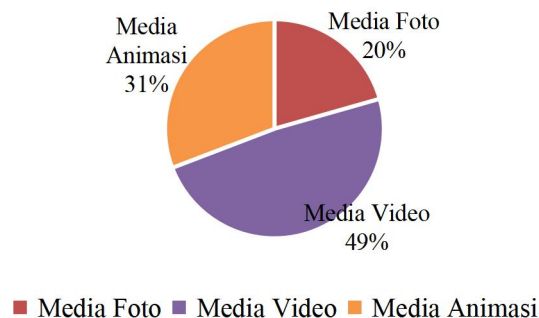
Di penghujung tahun 2018, Kota Surabaya kembali meraih penghargaan di kancah internasional, Guangzhou International Award 2018. Kota Surabaya dinobatkan sebagai kota terpopuler dengan cara voting online (Puspita, 2018). Hal itu membuat Kota Surabaya menjadi sorotan mata dunia. Agar salah satu dari asset bangsa ini tidak hilang ditelan jaman modern yang semakin berkembang perlu adanya upaya untuk menjaga dan melestarikan keberadaan pakaian adat ini. Selain itu, dengan kepopuleran kota Surabaya, busana Cak&Ning Surabaya ini bisa dijadikan sebagai media promosi sebagai salah satu identitas Kota Surabaya ke kancah dunia.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta pada Bab 5 Ekspresi Budaya Tradisional dan Ciptaan yang Dilindungi, Pasal 38 disebutkan bahwa: "Ayat 1, Hak Cipta atas ekspresi budaya tradisional dipegang oleh Negara. Ayat 2, Negara wajib menginventarisasi, menjaga, dan memelihara ekspresi budaya tradisional sebagaimana dimaksud pada ayat (1). Ayat 3: Penggunaan ekspresi budaya tradisional sebagaimana dimaksud pada ayat (1) harus memperhatikan nilai-nilai yang hidup dalam masyarakat pengembannya" (Undang-undang, 2014). Maka dari itu, generasi muda memiliki hak untuk

ikut serta dalam pelestarian kebudayaan Indonesia agar dapat terus menjaga hak milik dari negara ini. Kebudayaan bangsa perlu dibina dan dilestarikan agar dapat meningkatkan apresiasi masyarakat (Teresa, 2017). Dari paparan tersebut disimpulkan, dibutuhkan media untuk menarik minat masyarakat untuk mengetahui lebih dalam tentang pakaian adat. Pakaian adat adalah salah satu asset budaya yang perlu dijaga, dan semestinya dikenalkan kepada masyarakat (Fathoni, 2015).

Dari data survey yang telah dilakukan kepada masyarakat luas dengan responden sejumlah 107 responden, sebanyak 106 reponden (99,1%) menyatakan bahwa perlu dibuat media pengenalan dan sebanyak 52 responden (48,6%) memilih video sebagai media pengenalannya. Dengan alasan bahwa gambar yang bergerak membuat dimensi dari baju bisa dinikmati dengan real, menunjukkan gambar yang sebenarnya dan dapat mudah dipahami. Diagram hasil survey mengenai media pengenalan pakaian adat Surabaya dapat dilihat di Gambar 2.

Hasil survey mengenai media pengenalan pakaian adat Surabaya



Gambar 2 Hasil survey mengenai media pengenalan pakaian adat Surabaya

Dari hasil survey tersebut, pada penelitian ini akan dibuat video explainer pengenalan pakaian adat Surabaya dengan menggabungkan antara live action dan motion graphic. Dengan mengemas dalam bentuk yang dapat dibaca, didengar, dan dilihat, diharapkan masyarakat tidak hanya sekedar tahu tetapi akan lebih mudah mengingat informasi dengan baik (Janoska, 2017). Sehingga masyarakat luas dapat mengetahui, memahami dan mengambil nilai-nilai positif yang terkandung pada pakaian adat dan salah satu asset bangsa ini bisa terus diwariskan secara turun-temurun. Video explainer diharapkan dapat meningkatkan pemahaman pesan responden (Qonitatulhaq, 2019). Video explainer tersebut terbukti merupakan media yang efektif untuk memberikan pemahaman untuk end user (Putri, 2021).

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode pipeline production, dengan tiga tahapan, pra produksi, tahap produksi dan tahap pasca produksi yang masing-masing tahapannya terdapat beberapa pengerjaan. Untuk tahap pasca produksi, penelitian dilanjutkan dengan metode kualitative descriptive dan dijelaskan pada bagian hasil dan pembahasan. Adapun kegiatan yang dikerjakan adalah sebagai berikut;

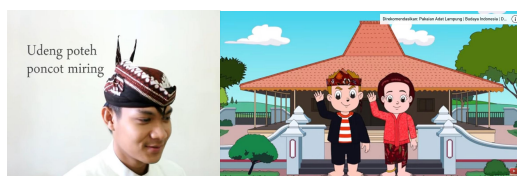
2.1 Pra Produksi

A. Pengumpulan data dan Informasi

Data dan informasi untuk materi pakaian adat didapatkan dari hasil wawancara dengan salah satu officer tourism information center dan Peraturan Walikota Surabaya Nomor 60 Tahun 2009 Tentang Busana Resmi Duta Wisata Cak Dan Ning Surabaya. Berikut adalah point informasi yang didapatkan dan yang akan disajikan pada video explainer pengenalan pakaian adat Surabaya diantaranya Sumber dari materi pakaian adat, Pengenalan pakaian adat Surabaya, Filosofi yang terkandung dalam pakaian adat Surabaya, dan Kelengkapan dan ketentuan yang ada dalam pakaian adat Surabaya.

B. Studi Eksisting

Studi existing merupakan proses pengumpulan referensi video explainer pakaian adat yang sudah ada. Hasil dari studi existing ini akan digunakan sebagai acuan dalam proses pembuatan video explainer pakaian adat Surabaya.



Gambar 3 Judul: Pakem Baju Kebesaran Cak dan Ning Surabaya Sumber: Cak dan Ning Surabaya dan Judul: Pakaian Adat Jawa Timur | Budaya Indonesia | Dongeng Kita

Video explainer yang menjelaskan mengenai pakaian adat diatas keduanya hanya menjelaskan mengenai kelengkapan pakaian adatnya saja. Video diatas salah satunya tidak memakai voice over namun disana terdapat teks penjelas dan salah satunya lagi menggunakan voice over namun tanpa menyertakan teks penjelas. Video diatas salah satunya hanya memakai live action saja dan salah satunya lagi hanya memakai motion graphic. Kedua video diatas memakai audio/background. Durasi dari kedua video memiliki rata-rata 2 menit. Sedangkan video explainer yang akan dikerjakan mempunyai perbedaan dari isi konten dan juga teknisnya. Isi kontennya akan berisikan mengenai penjelasan dari pakaian adat Surabaya, filosofi yang terkandung dalam pakaian adat Surabaya, kelengkapan dan ketentuan yang ada dalam pakaian adat Surabaya. Video yang akan dibuat juga akan diberikan text sebagai penjelas. Untuk voice over akan dijadikan pertimbangan pada kuesioner visual. Kemudian perbedaan dari segi teknisnya yaitu video yang akan dibuat akan menggunakan penggabungan antara live action dan motion graphic.

Adapun untuk hasil studi eksisting terkait dengan visual adalah sebagai berikut Kesimpulan yang diambil untuk segi visual ini yang didapatkan dari tabel 1 dan tabel 2, yaitu:

- Durasi: rata-rata 2 menit
- Voice over: laki-laki atau perempuan sesuai dengan karakter yang ada di dalamnya
- Gaya desain: cenderung memakai gaya desain brush
- Tipografi: Sans serif dan handwriting
- Pallette warna yang cenderung cold
- Perbandingan dari live action, animasi dan teks memiliki presentase: Live action sebesar 27%, animasi/*motion graphic* 56% dan text 17%.

Yang diambil dari kesimpulan dari study existing untuk pembuatan video explainer ini adalah durasi dari videonya yaitu 2 menit. Kemudian untuk beberapa jenis gaya desain dan jenis font akan dibuat sebagai pertimbangan untuk kuesioner visual.

C. Kuesioner Visual

Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan kepada masyarakat luas dengan responden sebanyak 107 orang, Berikut adalah hasil kuesioner visual ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1 Tabel hasil kuesioner visual

No	Statement / Hasil	Diagram
1	Gaya desain <i>Motion graphic</i> seperti apa yang menarik untuk video explainer pengenalan pakaian adat Surabaya?	
	Yang terpilih adalah Brush 1 , dipilih sebanyak 33 responden dengan presentase 64,2% . Desain ini memiliki gaya desain <i>brush</i> dengan gaya ilustrasi khas dari Wastana Haikal.	
2.	Pemilihan jenis tipografi apa yang cocok digunakan untuk <i>video explainer</i> pengenalan pakaian adat Surabaya?	
	Yang terpilih adalah Sans serif+ Handwriting , dipilih sebanyak 22 responden dengan presentase 41,8% .	
3	Berapa perbandingan antara gambar dan teks yang cocok digunakan untuk <i>video explainer</i> pengenalan pakaian adat Surabaya?	
	Yang terpilih adalah Gambar 75% Teks 25% , dipilih oleh sebanyak 24 responden dengan presentase 45,3% .	
4	Perlu kah adanya <i>voice over</i> untuk <i>video explainer</i> pengenalan pakaian adat Surabaya?	

No	Statement / Hasil	Diagram
	Yang terpilih adalah Ya, dipilih oleh sebanyak 51 responden dengan presentase 96,2%	

Kesimpulan yang didapatkan dari kuesioner diatas untuk *video explainer* pengenalan pakaian adat Surabaya yaitu masyarakat memilih gaya desain *Brush* pilihan pertama, jenis tipografi sans serif+*handwriting*, perbandingan antara gambar dan tipografi Gambar 75% Teks 25% dan memakai *voice over*.

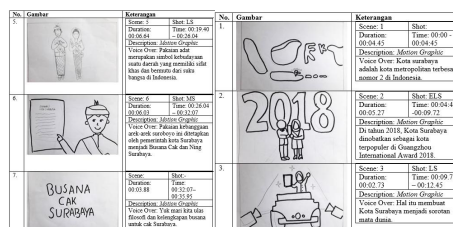
Dari hasil analisa studi eksisting dan kuesioner yang didapat, dilakukan perbandingan yang ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kesimpulan antara hasil study eksisting dan hasil kuesioner visual

No.	Aspek kebutuhan	Hasil eksisting studi	Hasil kuesioner visual
1.	Gaya desain	Brush	Sebanyak 33 responden dengan presentase 64,2% memilih brush.
2.	Palet warna	Warm	Menyesuaikan
3.	Jenis tipografi	Handwriting	Sebanyak 22 responden dengan presentase 41,8% memilih sans serif+handwriting
4.	Perbandingan antara gambar dan teks	Gambar 83% + Teks 17%	Sebanyak 24 responden dengan presentase 45,3% memilih Gambar 75%+Teks 25%
5.	Durasi tipografi	2 menit	Sesuai materi
6.	Voice over	Dengan voice over	sebanyak 51 responden dengan presentase 96,2% memilih video dengan voice over

D. Pembuatan Storyline dan Storyboard

Setelah mendapatkan garis besar spesifikasi video yang akan dibuat, maka dibuatlah storyline dan storyboard. Berikut adalah cuplikan storyline dan storyboard yang diproduksi ada di gambar 6.



Gambar 6 Storyboard

E. Validasi Expert

Validasi expert merupakan proses penting untuk memvalidasi naskah cerita yang sudah dibuat untuk mengetahui bahwa sajian data yang ada dalam video yang akan diproduksi merupakan data yang valid. Dalam hal ini validasi expert dilakukan oleh paguyuban cak dan ning Surabaya.

2.2 Produksi

A. Pembuatan karakter, asset dan background

Untuk mengisi *video explainer* pengenalan pakaian adat Surabaya dibutuhkan konten berupa asset ilustrasi. Asset dibuat menggunakan software Adobe Photoshop CC 2018. Beberapa cuplikan asset dapat dilihat pada gambar 7.

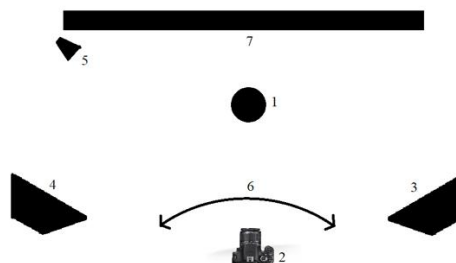


Gambar 7 Karakter dan asset dalam video

B. Pengambilan Video

Konsep pengambilan video live action dalam video explainer ini yaitu simple, agar tidak berlebihan ketika diberi animasi dan keterangan informasi. Video diambil di studio dengan background hitam dibelakangnya untuk menciptakan kesan simple. Kemudian lighting yang digunakan adalah dua buah softbox dan snoot. Softbox yang di set di depan model dengan arah menyamping menyorot model, dan snoot di set menyorot bagian belakang model untuk memberikan dimensi atau memberikan kesan keterpisahan antara model dengan background.

Berikut Gambar 8 adalah penggambaran set up lighting yang digunakan dalam pengambilan footage video live action:



Gambar 8. Denah set-up lighting

Keterangan:

- 1 = Model
- 2 = Kamera
- 3 = Softbox 1
- 4 = Softbox 2
- 5 = Snoot
- 6 = Camera Movement
- 7 = Backdrop

Kemudian berikut adalah gambar hasil dokumentasi proses shooting live action video explainer dapat dilihat di Gambar 9.



Gambar 9. Dokumentasi proses shooting live action video explainer

C. Penganimasian

Proses penganimasian meliputi penganimasian konten karakter, asset, dan *background* yang telah dibuat ditata sesuai dengan *animatics storyboard*, *font*, dan warna agar menarik ketika dilihat. Palet warna yang digunakan dalam pembuatan asset pada video *explainer* pengenalan pakaian adat Surabaya ini memakai palet warna hasil studi eksisting yaitu cold. Warna cold memiliki kecenderungan lebih nyaman secara visual untuk tampilan layer (Yogananti, 2015). Yang kemudian terpilih hasil warna neon. Namun palet warna tersebut hanya digunakan dalam pewarnaan background, asset tambahan yaitu yang bukan merupakan cak dan ning surabaya. Hal ini dikarenakan warna asset karakter dari cak dan

ning Surabaya menyesuaikan dengan warna pakaian asli. Oleh karena itu dengan menaik turunkan nilai RGB, maka terpilihlah palet warna baru yang masih menggunakan warna-warna dasar pada palet warna yang terpilih pada Gambar 10.



Gambar 10. Pallette warna yang digunakan untuk pembuatan asset animasi

Beberapa hasil penataan konten yang telah disesuaikan dengan *animatics storyboard*, *font* dapat dilihat pada Gambar 11 yang juga merupakan hasil kuisisioner perbandingan komposisi gambar dan teks.



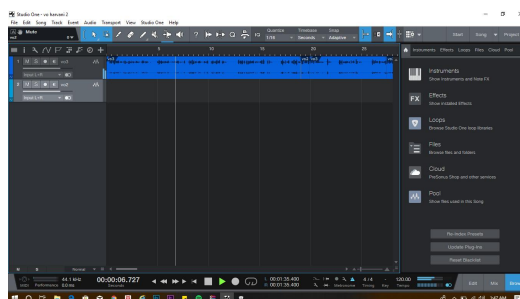
Gambar 11. Komposisi Gambar 75% dan Teks 25%

Adapun video explainer pakaian adat Surabaya dimulai dengan mempersiapkan asset, menata letak, dan menganimasikannya dengan software Adobe After Effect CC 2017. Video *motion* grafis ini dibuat dengan format 1080i/29.97 *Full High Definition* (HD), Resolusi 1920 x 1080 *pixel*, dan *Aspec ratio*: 16:9.

D. Voice Over

Voice over yang digunakan pada video explainer pengenalan pakaian adat Surabaya yaitu: Untuk video 1 memakai suara laki-laki yaitu pengenalan pakaian adat Surabaya untuk laki-laki, dan Untuk video 2 memakai suara perempuan yaitu pengenalan pakaian adat Surabaya untuk perempuan.

Perekaman audio pengenalan pakaian adat Surabaya menggunakan microphone Shure SM7B yang disambungkan ke mixer Mixer Mackie Onyx 1620 untuk mengatur tinggi rendahnya audio sebelum masuk ke laptop. Software penunjang yang digunakan untuk memonitor audio yang masuk adalah Audacity. Setelah itu untuk melakukan editing voice over seperti memperbesar volume audio, menghilangkan noise dan pengeditan untuk menggabungkan potong-potongan audio yaitu menggunakan software Studio One 4. Gambar 12 adalah tampilan proses *editing* audio dengan menggunakan *software* Studio One 4.



**Gambar 12 Screenshot proses editing voice over di Studio One 4
Hasil dokumentasi proses perekaman voice over dapat dilihat di Gambar 13**



Gambar 13 proses perekaman voice over

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses mendapatkan hasil dari penelitian ini meliputi uji coba yang dilakukan dengan pengujian lapangan terhadap masyarakat umum. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan penyampaian materi dari video explainer pengenalan pakaian adat Surabaya. Tahapannya yaitu responden terlebih dahulu akan diberi soal pre-test untuk dikerjakan terlebih dahulu, selanjutnya responden akan diperlihatkan 2 video explainer pengenalan pakaian adat Surabaya. Dan ketika responden melihat video maka akan diambil hasil observasi pengamatan perilaku responden terhadap video. Selanjutnya setelah selesai melihat video, responden akan diberi soal post test untuk mendapatkan nilai tingkat keberhasilan penyampaian materi dan bagian mana yang lebih diingat oleh rata-rata responden. Dan yang terakhir adalah dengan wawancara, pada sesi ini responden akan dimintai tanggapan mengenai segi visual. Pengujian dilakukan dengan memberikan dua macam kuesioner penelitian mengenai pakaian adat Surabaya kepada responden yaitu kuesioner pretest yang harus dikerjakan oleh responden terlebih dahulu sebelum menonton video dan kuesioner post test yang dikerjakan setelah melihat video. Pre-test dilakukan untuk melihat apakah sebelumnya responden pernah mengetahui mengenai pakaian adat Surabaya dan kuesioner post test bertujuan untuk mengetahui keberhasilan penyampaian materi melalui video explainer ini dengan melihat seberapa memperhatikannya responden terhadap video yang telah diputar. Kemudian terdapat soal post test dengan soal pemahaman lanjutan. Pengujian dilakukan pada 7 responden dari masyarakat umum. Berikut adalah tabel 3 berisi rekapitan dari hasil jawaban pre-test dan post test.

a. Pemahaman dasar

Pertanyaan yang diajukan pada pertanyaan pemahaman dasar ini yaitu berupa pertanyaan dasar pakaian adat Surabaya yaitu nama, warna, dan kelengkapan.

Tabel 3. Hasil jawaban pertanyaan pemahaman dasar

No	Statement	Hasil	
		Pre-test	Post-test
1	Apakah kalian tau nama dari pakaian adat surabaya?	71,4% menjawab benar. 28,6% tidak tahu	100% menjawab benar
2	Apakah warna atasan pakaian adat surabaya untuk laki-laki?	71,4% menjawab benar. 28,6% orang tidak tahu	100% menjawab benar
3	Apakah warna atasan pakaian adat surabaya untuk perempuan?	57,2% menjawab benar. 28,6% menjawab salah 14,3% tidak tahu	100% menjawab benar
4	Manakah kelengkapan pakaian adat surabaya yang benar untuk laki-laki?	42,8% menjawab benar. 42,8% menjawab salah 14,3% tidak tahu	85,7% benar. 14,3% menjawab salah
5	Manakah kelengkapan pakaian adat	42,8% menjawab benar.	71,4% menjawab benar.

No	Statement	Hasil	
	surabaya yang benar untuk perempuan?	42,8% menjawab salah 14,3% tidak tahu	28,6% menjawab salah.
6.	Apakah masyarakat perlu mengenal pakaian adat surabaya? Mengapa?	100% reponden menjawab Ya perlu	100% responden menjawab Ya perlu

Pada saat pengerjaan pretest berlangsung, beberapa responden yang tidak tahu dengan materi yang diujikan memilih mengosong jawaban.

Hasil dari pretest mendapatkan presentase sebesar 57,12% yaitu dengan perhitungan.

$$\text{Indeks value} = \frac{\Sigma \text{ skor}}{\Sigma \text{ question}}$$

$$\text{Indeks value} = \frac{71,4 + 71,4 + 57,2 + 42,8 + 42,8}{5}$$

Kemudian hasil dari post test mendapatkan kenaikan presentase menjadi 91,4% yaitu dengan perhitungan:

$$\text{Indeks value} = \frac{100 + 100 + 100 + 85,7 + 71,4}{5}$$

Dari hasil perbandingan presentase nilai pre-test dan post test di atas maka dihasilkan kesimpulan bahwa hasil dari post test memiliki nilai yang lebih tinggi daripada pre-test dengan kenaikan sebesar 34,3%.

b. Pemahaman lebih lanjut

Pertanyaan yang diajukan pada pertanyaan pemahaman lebih lanjut yang berisikan mengenai filosofis yang terkandung pada pakaian adat Surabaya, aksesoris dan ketentuan pada pakaian adat Surabaya.

Tabel 4. Hasil jawaban pertanyaan pemahaman lebih lanjut

No	Statement	Hasil
1.	Apa makna dari pakaian adat Surabaya untuk laki laki?	71,4% responden benar. 14,3% salah 14,3% tidak tahu
2.	Percampuran dari budaya manakah pakaian adat Surabaya ini?	85,7% responden benar. 14,3% responden tidak tahu
3	Apa makna dari atasan yang digunakan laki-laki?	85,7% responden salah. 14,3% responden tidak tahu
4	Apa saja aksesoris yang digunakan di bagian atasan yang digunakan laki-laki?	42,8% responden menjawab benar. 42,8% responden salah 14,3% responden tidak tahu
5	Diantara berikut yang bukan motif dari jarik yang digunakan laki-laki	100% responden benar.
6	Apa alas kaki yang digunakan laki-laki?	71,4% responden benar. 28,6% responden salah.
7	Apa makna dari baju adat Surabaya untuk perempuan?	85,7% responden benar. 14,3% responden salah
8.	Apakah ketentuan kerudung yang dipakai perempuan yang berjilbab	85,7% responden atau 6 Orang menjawab salah. 14,3% responden atau 1 orang

No	Statement	Hasil
9.	Apa aksesoris yang tidak perlu digunakan oleh perempuan?	57,2% responden menjawab benar. 42,8% responden menjawab salah

Dari soal post test pemahaman lebih lanjut sejumlah 9 soal memiliki tingkat keberhasilan 66,7% yaitu dengan perhitungan:

$$\text{Indeks value} = \frac{71,4 + 85,7 + 42,8 + 100 + 71,4 + 85,7 + 85,7 + 57,2}{9}$$

Terdapat 1 pertanyaan yang semua responden tidak berhasil menjawabnya yaitu pada soal nomor 4, hal ini disebabkan responden terkecoh dengan kalimat kegigihan yang terdapat pada makna jarik cak Surabaya sedangkan yang dinyatakan adalah makna dari baju atasan cak Surabaya.

c. Pengamatan Perilaku Responden

Pada tahap ini dilakukan proses uji coba terhadap 7 orang masyarakat umum dengan mengamati dan mewawancarai responden mengenai Video Explainer Pengenalan Pakaian Adat Surabaya yang diputar. Berikut adalah tabel 5 berisi rekapan dari hasil penilaian dari pengamatan perilaku dan tanggapan responden terhadap video explainer pakaian adat Surabaya.

Tabel 5. Hasil pengamatan perilaku responden

no	Statement	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7
1.	Apakah responden dapat melihat video sampai selesai?							
	Ning	√	√	√	√	√	√	√
	Cak	√	√	√	√	√	√	√
2.	Apakah responden melihat video dengan focus?	√	√	√	√	-	√	√
3.	Apakah responden tidak bertanya ketika melihat video ?	√	√	√	√	-	√	√
4.	Apakah reponden tidak melakukan hal lain ketika melihat video?	√	√	√	√	√	√	√

Dari hasil pengamatan perilaku dan pengamatan responden ketika melihat video explainer pengenalan pakaian adat Surabaya ini didapatkan kesimpulan bahwa dari 7 responden memperhatikan video dengan focus. Hanya 1 dari responden saja yang sempat bertanya mengenai konten dikarenakan tidak mendengar penjelasan dari voice over.

d. Pengujian Expert Review

Expert review dilakukan untuk mengetahui penilaian orang-orang yang ahli dibidangnya terhadap video *explainer* pengenalan pakaian adat Surabaya. Adapun yang menjadi narasumber atau orang yang meninjau penelitian ini adalah Bapak Sultan Firstarizki Huda Officer Tourism Information Center Surabaya selaku ahli materi dan Bapak Taufshwara Diasriandaru dari Jelasin.com dan Bapak Arif Bahari dari Fjord Motion selaku ahli media

1. Pengujian Oleh Ahli Materi

Bapak Sultan Firstarizki Huda dipilih menjadi narasumber dikarenakan beliau merupakan salah satu seorang officer Tourism Information Center, sekaligus menjadi validator terkait data dan informasi yang didapatkan saat proses riset. Sehingga perlu adanya *review* dari beliau terkait materi yang disampaikan melalui video *explainer* pengenalan pakaian adat Surabaya.

Tabel 6. Hasil review dari pengujian oleh ahli materi

No	Statement	R1
1.	Kebenaran isi materi tentang pakaian adat surabaya	5
2.	Kejelasan isi materi yang dijelaskan	5
3.	Kesesuaian video dengan materi	5
4.	Kesesuaian animasi dengan materi	5
5.	Kesesuaian suara dengan materi	5
Total Skor		25

Keterangan Skala:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang Baik

1 = Tidak Baik

Dari tabel 6 di atas dapat disimpulkan bahwa semua kriteria yang dipertanyakan mengenai isi materi yaitu keberagaman isi materi, kejelasan isi materi, kesesuaian video, kesesuaian animasi, kesesuaian suara dengan materi dinilai sangat sesuai oleh ahli materi. Dan pada bagian kesimpulan video ini dinyatakan oleh ahli materi layak diproduksi tanpa revisi.

2. Pengujian Oleh Ahli Media

Pengujian oleh ahli media dilakukan diujikan ke dua ahli media. Yaitu Bapak Taufshwara Diasriandaru dipilih menjadi penguji dikarenakan pendiri dari Jelasin.com yang merupakan industri kreatif yang bergerak dibidang video *explainer* animasi, kemudian yaitu Bapak Arief Bahari dari Fjord Motion Sehingga perlu adanya *review* dari beliau terutama terkait visualisasi dan audio yang diimplementasikan melalui video *explainer* ini.

Tabel 7. Hasil review dari pengujian oleh ahli media

no	Statement	R1	R2
1	Ketepatan pemilihan jenis huruf <i>font</i>	5	2
2	Kesesuaian ukuran huruf <i>font</i>	5	2
3	Ketepatan jarak dan spasi antar teks	5	2
4	Keterbacaan teks	5	4
5	Ketepatan pemilihan perpaduan warna	5	5
6	Kontras warna dengan <i>background</i>	4	5
7	Ketepatan layout	5	3
8	Keruntutan layout	4	3
9	Ketepatan visualisasi dengan narasi	4	4
10	Animasi mempermudah penyampaian materi	4	3
11	Animasi mempermudah menyederhanakan objek yang rumit	5	3
12	Video mempermudah menjelaskan materi	5	4
13	Shot video sesuai dengan tujuan pengambilan gambar	5	4
14	Ketepatan pemotongan footage video	5	4
15	Ketepatan color grading video	5	3
16	Ketepatan penganimasian	4	3
17	Keuruntutan penyajian materi	4	3
18	Objek-objek multimedia (teks, gambar, foto, suara, animasi) saling melengkapi penjelasan	4	4

19	Objek-objek multimedia (teks, gambar, foto, suara, animasi) menarik	4	4
20	Kejelasan pemilihan backsound	4	4
21	Ketepatan pemilihan backsound	4	4
22	Kemenarikan musik backsound	4	4
23	Kejelasan narasi	5	4
24	Ketepatan pengaturan kecepatan dalam narasi	4	4
25	Intonasi dalam narasi	4	4
26	Narasi mudah dipahami	5	4
27	Tidak ada <i>noise</i> (gangguan suara lain) pada narasi	4	4
28	Tidak terdapat kalimat yang kompleks dalam menyampaikan materi	4	4
Total skor		125	101

Keterangan Skala:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang Baik

1 = Tidak Baik

$$index\ value\ \% = \frac{\sum score}{Yx\sum questions} x 100\%$$

$$index\ value\ \% = \frac{125 + 101 + 25}{5x2x27 + 5} x 100\%$$

$$index\ value\ \% = \frac{251}{275} x 100\%$$

$$index\ value\ \% = 91,3\%$$

4.KESIMPULAN DAN SARAN

Video explainer pengenalan pakaian adat Surabaya ini mendapatkan atensi konten akhir dari post-test setelah user menonton video sebesar 91,4% dan mendapatkan kenaikan sebesar 34,3% dari sebelum menonton. Untuk pendapat ahli sendiri mendapatkan nilai akhir 91,3% yang menurut skala likert sudah memenuhi syarat layak.

Selain itu, hasil akhir dari video ini mendapatkan beberapa saran yaitu supaya ornament batik yang menghias di video live action lebih baik berukuran kecil saja supaya tidak mendistraksi penjelasan yang muncul, di bagian live action sebaiknya bagian yang dijelaskan di highlight agar perhatian audience lebih menyorot ke bagian yang sedang dijelaskan, jika hiasan di live action ingin digunakan sebagai framing jangan dibuat keluar masuk, lebih baik untuk warna animasi (intro) cak dan ning berwarna berbeda, sebab audience bisa saja menganggap video yang diputar adalah video yang sama seperti video sebelumnya dan yang terakhir adalah perlu diberi sound effect burung lagi di bagian akhir untuk menjadi pengikat audience.

DAFTAR RUJUKAN

- Fathoni, Kholid. Akhmad, Jauhari. Fathony. Muhammad Zakky. (2015). Pengenalan Pakaian Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Kinect. SCAN VOL. X NOMOR 2 JUNI 2015. ISSN :1978-0087
- Janoska, Lubos. (2017). What Really Is The Cone Of Experience?. Sumber: <https://elearningindustry.com/cone-of-experience-what-really-is> (Diakses pada: 23 Oktober 2018)
- Meyrasyawati, Dewi. (2013). Fesyen dan Identitas: Simbolisasi Budaya dan Agama dalam Busana Pengantin Jawa Muslim di Surabaya. Makara Seri Sosial Humaniora, 2013, 17(2): 99-108 DOI: 10.7454/mssh.v17i2.2955
- Presiden Republik Indonesia. (2014). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
- Puspita, Arum. (2018). 4 Penghargaan Kota Surabaya Tahun 2018, Kota Terpopuler Guangzhou International Award 2018. Sumber: <http://surabaya.tribunnews.com/2018/12/07/4-penghargaan-kota-surabaya-tahun-2018-kota-terpopuler-guangzhou-international-award-2018?page=2> (Diakses pada: 10 Januari 2018)
- S. K. Putri, W. Sarinastiti and C. D. Murdaningtyas. (2021). Media Information of Generalized Anxiety Disorder In Adolescent Through Animation Explainer," International Electronics Symposium (IES), 2021, pp. 488-493, doi: 10.1109/IES53407.2021.9594054.
- S. Qonitatulhaq, N. Astin and W. Sarinastiti. (2019). Creative Media for Cyberbullying Education, International Electronics Symposium (IES), 2019, pp. 622-627, doi: 10.1109/ELECSYM.2019.8901646.
- Sarinastiti, Widi. Susanto, Dwi. Mutammimah. (2016). Skill level animation technique on dental care motion graphic for children, 2016 International Electronics Symposium (IES), 2016, pp. 389-394, DOI: 10.1109/ELECSYM.2016.7861037.
- Teresa. Clara Riyanti, Bahaduri. Berti Alia , Rismantojo. Sandy (2017). Upaya Pengenalan Pakaian Adat Indonesia Pada Anak Sekolah Dasar Menggunakan Augmented Reality Pada Book Design. Serat Rupa Journal of Design, Mei 2017, Vol.1, No.3: 428-436.
- Videoeditingsage.com. Types of Video Productions. Sumber: <https://www.videoeditingsage.com/types-of-video-productions.html> (Diakses pada: 7 Januari 2019)
- Walikota Surabaya. (2009). Peraturan Walikota Surabaya nomor 60 Tahun 2009 Tentang Busana Resmi Duta Wisata Cak dan Ning Surabaya.
- Yogananti A.F. (2015). Pengaruh psikologi kombinasi warna dalam website, ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia, 1(01)