



## Menguraikan Materi Kompleks: Peran *Explainer Video* serta Tantangan dan Solusinya di Universitas

Ainia Walidaroyani<sup>1\*</sup>, Moh Ahsan<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

\*Korespondensi Penulis: [ainia@unikama.ac.id](mailto:ainia@unikama.ac.id)

**Abstract.** *Indonesia's digital literacy rate has increased significantly until 2023. With the growth of technology and the internet becoming more widespread across the country, more Indonesians are starting to actively engage in digital platforms. The relationship between increasing digital literacy and gadget usage trends in Indonesia is closely linked. Along with the development of digital technology and the availability of various online content, gadget usage is increasing to access various types of content, such as videos, music, games and social media. These contents have different appeals and fulfill users' entertainment, information and social interaction needs. The challenge of using explainer videos as an explanatory tool in Indonesian society is the complexity of conveying effective information. While animated videos have the potential to convey ideas and concepts in an engaging and easy-to-understand way, there are several barriers to overcome. One of them is the difficulty in simplifying complex content into a short and clear animation format. In addition, the different levels of digital literacy and accessibility to technology in different walks of life also pose obstacles to the dissemination and acceptance of animated videos as an effective explanatory tool.*

**Keywords:** *Animation, Digital Literacy, Digital Technology, Video Explainer*

**Abstrak.** Angka literasi digital Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan hingga tahun 2023. Dengan pertumbuhan teknologi dan internet yang semakin meluas di seluruh negeri, lebih banyak warga Indonesia mulai terlibat aktif dalam platform digital. Hubungan antara peningkatan literasi digital dan tren penggunaan gadget di Indonesia sangat erat terkait. Seiring dengan berkembangnya teknologi digital dan ketersediaan beragam konten online, penggunaan gadget semakin meningkat untuk mengakses berbagai jenis konten, seperti video, musik, permainan, dan media sosial. Konten-konten ini memiliki daya tarik yang berbeda dan memenuhi kebutuhan hiburan, informasi, dan interaksi sosial pengguna. Tantangan dari penggunaan explainer video sebagai alat penjelas dalam masyarakat Indonesia adalah kompleksitas dalam penyampaian informasi yang efektif. Meskipun video animasi memiliki potensi untuk menyampaikan ide dan konsep dengan cara yang menarik dan mudah dipahami, namun ada beberapa hambatan yang harus diatasi. Salah satunya adalah kesulitan dalam menyederhanakan konten yang kompleks menjadi format animasi yang singkat dan jelas. Di samping itu, perbedaan tingkat literasi digital dan aksesibilitas terhadap teknologi di berbagai lapisan masyarakat juga menjadi kendala dalam penyebaran dan penerimaan video animasi sebagai alat penjelas yang efektif.

**Kata kunci:** Animasi, Explainer Video, Literasi Digital, Teknologi Digital

---

\* Ainia Walidaroyani, [ainia@unikama.ac.id](mailto:ainia@unikama.ac.id)

## LATAR BELAKANG

Angka literasi digital Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan hingga tahun 2023 (Muhamad, 2023). Dengan pertumbuhan teknologi dan internet yang semakin meluas di seluruh negeri, lebih banyak warga Indonesia mulai terlibat aktif dalam *platform digital*. Data yang dikutip dari *website* [databoks.katadata.co.id](http://databoks.katadata.co.id) menunjukkan bahwa menunjukkan bahwa tingkat literasi digital di Indonesia meningkat secara konsisten, dengan peningkatan yang terlihat di berbagai kelompok usia dan latar belakang. Hal tersebut mencerminkan minat yang meningkat dalam memahami dan menggunakan teknologi digital sebagai alat untuk berkomunikasi, belajar, dan beraktivitas ekonomi.

Banyak faktor yang menyebabkan hal tersebut bisa terjadi, seperti peningkatan aksesibilitas perangkat digital, termasuk ponsel pintar yang semakin terjangkau, serta upaya pemerintah dan sektor swasta untuk meningkatkan kesadaran akan literasi digital, telah berkontribusi secara signifikan terhadap tren ini. Program - program pelatihan dan edukasi yang diselenggarakan oleh pemerintah dan organisasi non-pemerintah juga telah membantu masyarakat Indonesia memperoleh keterampilan yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam ekonomi digital yang berkembang pesat (Adiningsih, 2019)

Perkembangan literasi digital di Indonesia menjanjikan dampak positif yang luas, mulai dari peningkatan akses ke informasi dan pendidikan hingga kemungkinan partisipasi yang lebih besar dalam ekonomi digital global (Wulandari et al., 2023). Dengan terus meningkatnya pemahaman dan keterampilan dalam hal teknologi digital, Indonesia semakin siap untuk menghadapi tantangan dan peluang di era digital yang terus berubah dan berkembang (Pare & Sihotang, 2023).

Hubungan antara peningkatan literasi digital dan tren penggunaan gadget di Indonesia sangat erat terkait (Hidayat et al., 2024). Literasi digital yang meningkat memungkinkan masyarakat untuk lebih memahami dan memanfaatkan teknologi yang ada di dalam gadget mereka, baik untuk keperluan komunikasi, belajar, hiburan, atau bahkan kegiatan ekonomi. Sebaliknya, semakin banyaknya penggunaan gadget juga berkontribusi pada peningkatan literasi digital, karena pengguna harus memahami dan menggunakan berbagai fitur dan aplikasi yang tersedia dalam perangkat mereka. Oleh karena itu, adanya hubungan yang saling memperkuat antara peningkatan literasi digital dan tren penggunaan gadget menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia semakin terhubung dengan dunia digital dan semakin memanfaatkan teknologi untuk berbagai kegiatan dalam kehidupan sehari-hari.

Seiring dengan berkembangnya teknologi digital dan ketersediaan beragam konten online, penggunaan gadget semakin meningkat untuk mengakses berbagai jenis konten, seperti video, musik, permainan, dan media sosial. Konten-konten ini memiliki daya tarik yang berbeda dan memenuhi kebutuhan hiburan, informasi, dan interaksi sosial pengguna. Sebaliknya, semakin berkembangnya penggunaan gadget telah mendorong produsen konten untuk menyajikan konten-konten yang sesuai dengan platform dan tujuan pembuatan konten.

*Explainer video* adalah istilah yang merujuk kepada sebuah jenis video pendek yang dirancang untuk menjelaskan konsep, produk, layanan, atau proses secara singkat dan jelas (Julia, 2021). Video-video ini sering kali menggunakan animasi, grafis, narasi, dan elemen visual lainnya untuk menyampaikan informasi dengan cara yang mudah dipahami oleh penonton. *Explainer video* biasanya digunakan dalam berbagai konteks, termasuk pemasaran, pendidikan, dan komunikasi bisnis, untuk menyampaikan pesan dengan efektif dan menarik.

Tantangan dari penggunaan *explainer video* sebagai alat penjelas dalam masyarakat Indonesia adalah kompleksitas dalam penyampaian informasi yang efektif. Meskipun video animasi memiliki potensi untuk menyampaikan ide dan konsep dengan cara yang menarik dan mudah dipahami, namun ada beberapa hambatan yang harus diatasi. Salah satunya adalah kesulitan dalam menyederhanakan konten yang kompleks menjadi format animasi yang singkat dan jelas.

Selain itu, terdapat tantangan dalam hal teknis, seperti biaya produksi yang tinggi dan kebutuhan akan keahlian khusus dalam pembuatan animasi. Di samping itu, perbedaan tingkat literasi digital dan aksesibilitas terhadap teknologi di berbagai lapisan masyarakat juga menjadi kendala dalam penyebaran dan penerimaan video animasi sebagai alat penjelas yang efektif. Oleh karena itu, dapat diungkapkan permasalahannya yaitu (1) Bagaimanakah kemampuan peserta (mahasiswa) dalam pembuatan konten *explainer video* setelah pelatihan dilakukan? (2) Bagaimanakah respon peserta terhadap kegiatan pelatihan? (3) Evaluasi tingkat keberhasilan peserta pelatihan.

## **KAJIAN TEORITIS**

### **1. Video Animasi**

Animasi video adalah proses menciptakan gambar bergerak secara bertahap menggunakan teknik visual, baik secara tradisional atau digital, untuk menciptakan ilusi gerakan. Proses ini melibatkan penggunaan gambar-gambar yang berbeda-beda, yang disebut frame, yang diputar secara berurutan dengan kecepatan tinggi sehingga terlihat seperti bergerak

(Natashia Virnilia dkk, 2019) Ada beberapa jenis animasi video yang umum digunakan, termasuk:

- a. Animasi 2D: Animasi 2D melibatkan penggambaran objek dan karakter dalam dua dimensi pada bidang datar. Ini dapat dilakukan secara tradisional dengan tangan atau menggunakan perangkat lunak animasi komputer.
- b. Animasi 3D: Animasi 3D melibatkan penciptaan objek dan karakter dalam tiga dimensi menggunakan perangkat lunak animasi komputer. Animasi 3D sering digunakan dalam film, iklan, dan permainan video karena memberikan tingkat realisme yang lebih tinggi.
- c. Animasi Stop Motion: Animasi stop motion melibatkan pengambilan gambar dari objek atau karakter yang dipindahkan sedikit demi sedikit di antara setiap frame. Ketika frame-frame ini dimainkan secara berurutan, objek atau karakter terlihat bergerak.
- d. Motion Graphics: Motion graphics adalah animasi grafis yang sering digunakan dalam desain web, video promosi, dan iklan. Ini melibatkan penggunaan elemen-elemen grafis bergerak seperti teks, bentuk, dan gambar untuk menyampaikan pesan atau cerita.

Animasi video digunakan dalam berbagai konteks, termasuk film, televisi, iklan, pendidikan, dan hiburan. Ini adalah alat yang kuat untuk menyampaikan ide, memvisualisasikan konsep, dan menarik perhatian audiens. Dengan teknologi yang terus berkembang, animasi video menjadi semakin penting dan luas digunakan dalam berbagai industri.

## 2. Explainer Video

Explainer video merupakan sebuah video yang berdurasi pendek sekitar 2-3 menit atau lebih untuk menjelaskan suatu informasi yang ingin diberikan kepada konsumen atau masyarakat dengan lebih jelas dan mudah dipahami (Pangbudhy, 2021). Fitur utama dari explainer video termasuk:

- a. Durasi singkat: Explainer video biasanya pendek, dengan durasi sekitar 1 hingga 3 menit. Ini karena tujuannya adalah menyampaikan informasi secara cepat dan efisien tanpa membebani audiens dengan durasi yang terlalu panjang.
- b. Pesan yang jelas: Explainer video fokus pada menyampaikan pesan kunci atau informasi yang ingin disampaikan kepada audiens. Ini dapat berupa penjelasan tentang

produk atau layanan, proses bisnis, konsep abstrak, atau apapun yang ingin disampaikan kepada audiens.

- c. Visual yang menarik: Untuk membuat informasi lebih mudah dipahami dan menarik perhatian, explainer video menggunakan animasi, grafis, atau kombinasi dari keduanya. Penggunaan elemen visual membantu menjelaskan konsep secara lebih visual dan memikat.
- d. Narasi yang bersahaja: Explainer video sering disertai dengan narasi atau voice-over yang menyampaikan informasi dengan jelas dan menarik. Narasi ini biasanya disesuaikan dengan gaya dan tone yang sesuai dengan merek atau tujuan video.
- e. Call to action: Banyak explainer video memiliki panggilan untuk bertindak di akhir video, mengarahkan audiens untuk melakukan tindakan tertentu setelah menonton video, seperti mendaftar, mengunjungi situs web, atau membeli produk.

## **METODE PENELITIAN**

Metode pelaksanaan pengabdian ini ada beberapa tahap diantaranya adalah: 1) Metode observasi dan wawancara untuk mendapat data yang akurat untuk bahan refleksi. Dilakukan pengamatan terhadap mahasiswa dengan metode observasi dan wawancara langsung. Observasi pertama tersebut dilakukan sebelum mahasiswa diberikan materi mengenai *explainer video*, dengan cara melakukan *pretest* secara lisan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mahasiswa mengenai teori *explainer video* dan cara pembuatannya. 2) Metode Ceramah, metode ceramah ini dilakukan dengan cara menyampaikan materi mengenai teknik pembuatan *explainer video* menggunakan beberapa aplikasi seperti Adobe Illustrator, Pawtoon, dan Animaker secara cepat dan praktis kepada mahasiswa secara langsung atau dengan cara lisan dengan bantuan power point. 3) Pelatihan, metode yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan di depan adalah metode diskusi dan praktek (*learning by doing*). Gabungan kedua metode tersebut diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan mahasiswa berkaitan dengan teknik pembuatan sebuah *explainer video*.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul “Menguraikan Materi Kompleks: Peran Explainer Video serta tantangan dan solusinya di Universitas Negeri Malang” Kegiatan ini terlaksana pada tanggal, Selasa 2 April 2024. Peserta pelatihan adalah seluruh mahasiswa Prodi Teknik Informatika Universitas Negeri Malang. Pelatihan ini dilakukan dengan tiga tahap.

**Tahap pertama** adalah observasi terhadap mahasiswa dengan diberikan beberapa pertanyaan lisan (wawancara) di awal dan di akhir pelatihan yang harus dijawab untuk mengetahui sejauh mana tingkat pengetahuan mahasiswa tentang teori *explainer video*, penerapan, dan cara pembuatannya.

**Tabel 1. Hasil Observasi**

No	Pertanyaan	Hasil Awal	Pencapaian Saat Pelatihan	Hasil Akhir
1	Apakah yang dimaksud dengan <i>explainer video</i> ?	50%	50%	100%
2	Bagaimana pembuatan sebuah animasi <i>explainer video</i> secara menarik?	10%	50%	100%
3	Apakah anda sanggup apabila ditugaskan untuk membuat <i>explainer video</i> yang berdurasi 2 menit?	0%	50%	100%

**Tahap kedua**, dengan metode ceramah yaitu narasumber menyampaikan materi dengan menggunakan power point dengan beberapa pokok pembahasan diantaranya; 1) Pentingnya *explainer video* untuk menyampaikan informasi dengan efektif; 2) Jenis - jenis aplikasi yang dapat membantu dalam pembuatan *explainer video*; 3) Pengenalan software pembuatan *explainer video*; 4) Keunggulan dan manfaat *explainer video*; 5) Komponen utama dalam pembuatan sebuah *explainer video*.

**Tahap ketiga** dengan metode praktek yaitu; 1) Mahasiswa dibimbing untuk melibatkan beberapa langkah untuk merancang *explainer video*. 2) Mahasiswa dibimbing cara: a) Membuat sebuah rencana dan konsep video. b) Membuat *storyboard* dari konsep yang telah dirancang. c) Melakukan produksi *explainer video*. d) Mengisi narasi dan *voice over*. e) Proses uji coba dan evaluasi. f) Melakukan publikasi dan distribusi ke sosial media.

Hasil observasi sebelum pelatihan dinyatakan bahwa 90% mahasiswa belum mengenal dan memahami teori tentang *explainer video*. Sementara jika dilihat dari hasil pelatihan setelah diberikan materi, praktek, serta pendampingan mahasiswa dinyatakan 100% dengan sangat mudah mengimplementasikan materi yang telah didapatkan dengan pembuatan video animasi secara langsung. Pelatihan berjalan dengan sangat antusias dari peserta, banyak peserta yang aktif bertanya dengan dasar mereka sangat tertarik dengan materi yang disampaikan, yang awalnya peserta tidak tahu dan menjadi tahu ilmu mengenai *explainer video*.



**Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan**



**Gambar 1. Pelaksanaan Pengajaran Materi**

Pelatihan ini tentu sangat penting bagi mahasiswa untuk a) mengembangkan keterampilan kreatif dalam merancang konsep, storyboard, dan animasi untuk *explainer video*. Meningkatnya keterampilan kreatif ini penting untuk menciptakan konten yang menarik dan efektif

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Kegiatan pelatihan dengan judul “Menguraikan Materi Kompleks: Peran Explainer Video serta tantangan dan solusinya di Universitas Negeri Malang” terlaksana sesuai dengan tujuan dan rencana yang sudah ditetapkan. Penyelenggaraan kegiatan ini dapat diketahui bahwa ada peningkatan pengetahuan peserta mengenai *explainer video*. Kegiatan ini sangat efektif dalam penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi bagi masyarakat khususnya para mahasiswa, ketika ingin menyampaikan informasi/ilmu kepada masyarakat dalam bentuk yang berbeda seperti animasi. Ditinjau dari hasil pelatihan setelah diberikan materi, praktek serta pendampingan mahasiswa dinyatakan 100% dengan sangat mudah mengimplementasikan materi yang telah didapatkan Berdasarkan pengamatan yang diperoleh dari kegiatan ini, maka perlu dilanjutkan dengan pembinaan yang berkesinambungan dan memberi pembekalan kepada mahasiswa.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih diucapkan kepada Prodi Teknik Informatika dan Fakultas Teknik Elektro Universitas Negeri Malang yang telah bersedia bekerja sama dengan kami demi terlaksananya pelatihan pengabdian kepada masyarakat internal dengan Universitas PGRI Kanjuruhan Malang.

#### **DAFTAR REFERENSI**

- Adiningsih, S. (2019). *Transformasi Ekonomi Berbasis Digital di Indonesia: Lahirnya Tren Baru Teknologi, Bisnis, Ekonomi, dan Kebijakan di Indonesia*. Gramedia Pustaka Utama.
- Hidayat, R., Alfarizi, M. F., & Rachman, I. F. (2024). *MENGINTEGRASI LITERASI DIGITAL DAN RENCANA PEMBANGUNAN*. 1(5), 61–68.
- Julia, J. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Musik Berbasis Digital untuk Sekolah Dasar*. CV. Caraka Khatulistiwa.
- Muhamad, N. (2023). *Indeks Literasi Digital Indonesia Terus Meningkat sampai 2023*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/preview/2023/12/14/indeks-literasi-digital-indonesia-terus-meningkat-sampai-2023>
- Natashia Virnilia, Joan Christina Bahagiono, Frandi Rianto, Ni Putu Eka Saraswati Astawa, M. L. (2019). *ANIMATION TECHNIQUE DALAM MULTIMEDIA*. <https://socs.binus.ac.id/2019/12/19/animation-technique-dalam-multimedia/>
- Pangbudhy, R. (2021). Perancangan Video Eksplainer Tentang Tata Cara Menghadiri Konser Musik Festival. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2013–2015.
- Pare, A., & Sihotang, H. (2023). Pendidikan Holistik untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21 dalam Menghadapi Tantangan Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 27778–27787.
- Wulandari, H., Sari, M., & Mutmainna, S. (2023). Literasi Digital Animasi Dunia Glen sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD. *Mahaguru : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 119–126.