

INTISARI

Animasi edukasi konsumen adalah sebuah media untuk memberikan pendidikan kepada konsumen, agar konsumen tersebut terpengaruh sehingga konsumen tersebut melakukan apa yang diharapkan pelaku pendidikan. Edukasi konsumen dilakukan karena di Indonesia masih banyak yang belum tau bahaya mengkonsumsi gula pasir yang dapat mengakibatkan penyakit diabetes melitus. Metode yang digunakan adalah MDLC (Multimedia development Life Cycle) yang terdiri dari enam tahap yaitu, konsep, desain, pengumpulan material, pembuatan, pengujian, dan pendistribusian. Pembuatan Animasi edukasi konsumen ini menggunakan Adobe After Effect cc 2015, desain dibuat semenarik mungkin dan menampilkan data dengan jelas. Hasil penelitian ini berupa Video Animasi Edukasi Konsumen tentang Manfaat Gula Semut Menggunakan Motion Graphic. Selain itu hasil pengujian responden pada penelitian ini menunjukkan bahwa “Animasi Edukasi Konsumen Tentang Manfaat Gula Semut” memiliki nilai dengan rata-rata 86% dari 20 responden, sehingga termasuk dalam kategori sangat setuju sekali, karena dengan nilai angka tersebut maka dapat diartikan Video Animasi Edukasi Konsumen Tentang Manfaat Gula Semut ini mampu memberikan edukasi terhadap masyarakat bahwa gula semut pilihan yang tepat untuk beralih dari gula pasir karena gula semut mengandung sejumlah keunggulan dan manfaat yang baik untuk dikonsumsi.

Kata kunci: Edukasi konsumen, Diabetes Melitus, Gula Pasir, Gula Semut, MDLC

ABSTRACT

Consumer education animation is a media to provide education to consumers, so that consumers are affected so that consumers do what is expected of education practitioners. Consumer education is carried out because in Indonesia there are still many who do not know the dangers of consuming sugar which can lead to diabetes mellitus. The method used is MDLC (Multimedia development Life Cycle) which consists of six stages, namely, concept, design, material collection, manufacturing, testing, and distribution. Making consumer education animations using Adobe After Effects cc 2015, designs are made as attractive as possible and display data clearly. The results of this study in the form of Consumer Education Animation Video about the Benefits of Ant Sugar Using Motion Graphic. In addition, the results of respondents' testing in this study showed that "Consumer Education Animation About the Benefits of Ant Sugar" has a value of an average of 86% of 20 respondents, so it is included in the category of very much agree, because with the value of these numbers it can be interpreted as an Educational Animation Video Consumers About the Benefits of Ant Sugar is able to provide education to the public that ant sugar is the right choice to switch from granulated sugar because ant sugar contains a number of advantages and benefits that are good for consumption.

Keywords: Consumer education, Diabetes mellitus, granulated sugar, ant sugar, MDLC