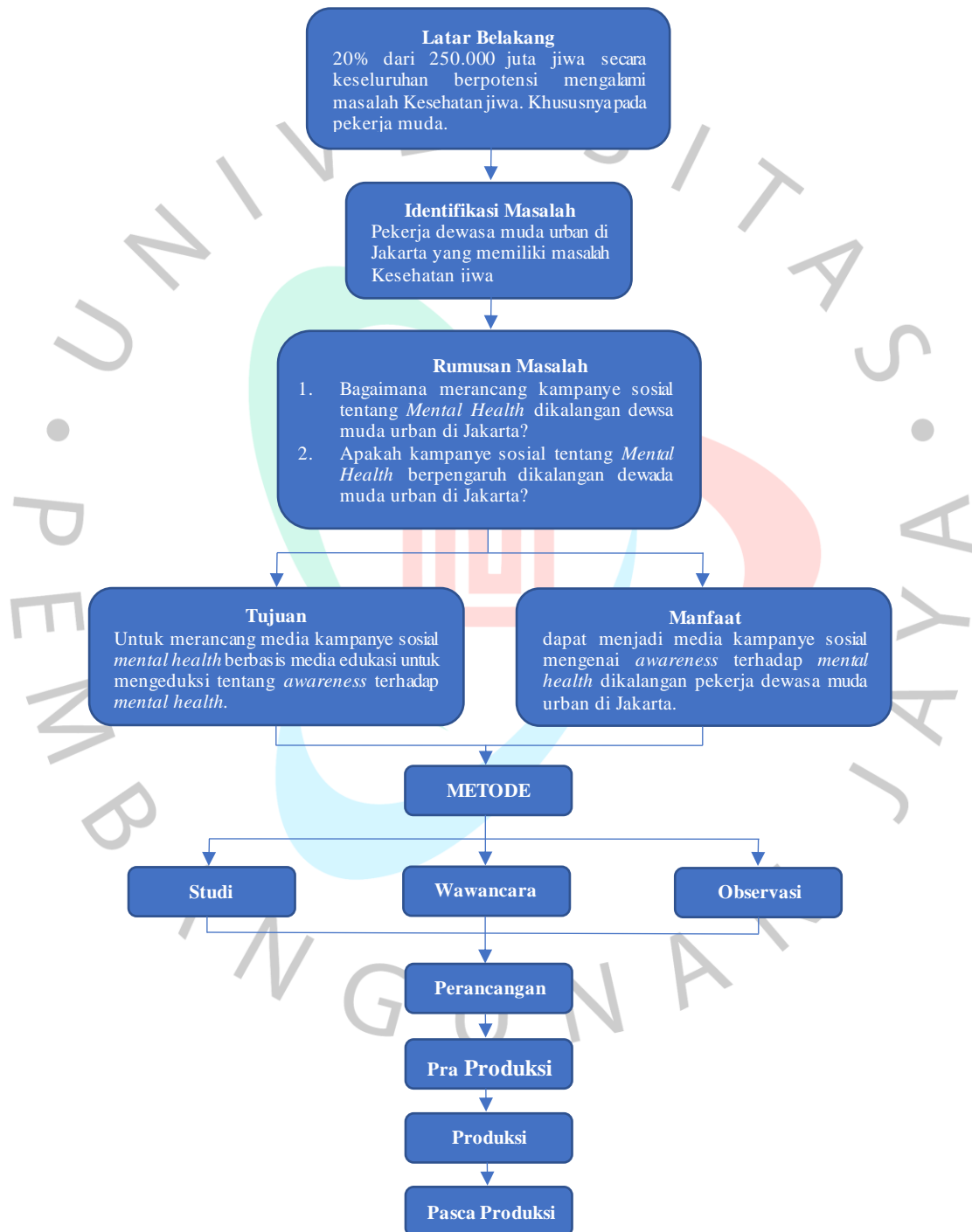


# BAB III

## METODOLOGI DESAIN

### 3.1 Sistematika Perancangan



Tabel 3 1 Sistematika Perancangan

## **3.2 Desain Penelitian**

Dalam penelitian ini, desain penelitian yang digunakan adalah metode survey. Survey merupakan salah satu metode penelitian yang amat luas penggunaannya. Yang menjadi ciri khas penelitian ini adalah data yang dikumpulkan dari responden dengan menggunakan kuisisioner. Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk menjawabnya. Dalam penelitian ini kuisisioner dipergunakan untuk mengumpulkan data dari para responden yang telah ditentukan. (Sugiyono, 2012)

### **3.2.1 Pendekatan Kualitatif**

Menurut Sugiyono (2009:15) penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berbasis pada filsafat postpositivisme. Metode ini digunakan untuk melakukan penelitian pada kondisi objek yang alamiah dimana peneliti menjadi instrument utama dalam pengumpulan data.

### **3.2.2 Metode Pengumpulan Data**

Dalam perancangan kampanye mental health untuk para pekerja muda urban, diperlukan berbagai data sebagai dasar ide untuk merancang sebuah kampanye. Pencarian data dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif untuk menjaga keabsahan data yang akurat. Metode kualitatif dipilih oleh peneliti untuk memudahkan peneliti dalam memperoleh dan menganalisis paparan data yang diperoleh, serta untuk mempelajari karakteristik subjek yang diteliti. Pencarian data akan dilakukan dengan:

1. Wawancara (in depth interview)

Pengumpulan data berupa wawancara dilakukan dengan narasumber yang terkait dengan pendiri lembaga yaitu Kampong Hening. Wawancara mendalam akan dilakukan dengan pendiri lembaga untuk mendapatkan informasi yang benar dan tepat. Data yang akan dicari dalam wawancara ini

adalah mengenai kesehatan mental untuk para pekerja urban. Hasil perolehan data akan dianalisis dan dapat ditarik kesimpulan yang kemudian digabungkan dengan data lain sebagai pemecahan masalah.

## 2. Observasi

Observasi dilakukan pada pekerja muda urban dengan mewawancarai para pekerja muda di lokasi Sudirman, dan mengamati target audiens. Data observasi tersebut kemudian akan dijadikan sebagai data sekunder dengan upaya untuk mengetahui apa saja yang mendukung perancangan kampanye yang telah diterapkan.

## 3. Studi Literatur

Penelitian literatur dilakukan untuk mencari data sekunder terkait dengan perancangan kampanye yang akan dibuat. Pengumpulan data studi literatur untuk melengkapi data pencarian berupa referensi teori yang berkaitan langsung dengan proses perancangan kampanye dengan berbagai sumber berupa buku, internet, artikel, dan jurnal. Data yang diperoleh dari studi referensi ini bertujuan data pendukung diperoleh dari wawancara dan observasi, serta menjadi dasar atau acuan.

### **3.3 Hasil Pengumpulan Data**

#### **3.3.1 Wawancara Lembaga Kampong Hening**

Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan beberapa data untuk sebuah perancangan kampanye yang akan dibuat. Wawancara dilakukan dengan narasumber. Hasil wawancara yang dilakukan, mendapatkan data berkaitan yang dikenal pasti secara variabel oleh peneliti untuk kebutuhan utama perancangan suatu kampanye.

Variabel	Pertanyaan	Jawaban
Kampanye	Apa saja jenis – jenis gangguan mental yang sering ditemui di masyarakat dan bagaimana cara penanganannya?	Beberapa jenis gangguan mental yang sering ditemui di masyarakat antara lain: Depresi, kecemasan, skizofrenia, bipolar
	Bagaimana cara mengidentifikasi gejala – gejala awal gangguan mental pada diri sendiri atau orang terdekat?	Mengidentifikasi gejala awal gangguan mental pada orang terdekat dapat membantu untuk mengambil tindakan sejak dini dan menghindari kondisi yang lebih buruk di kemudian hari. Berikut beberapa gejala umum yang perlu di perhatikan: Perubahan sesuatu hati yang esktrim, perubahan pola tidur dan pola makan, perubahan perilaku, dan perasaan cemas yang berlebih.
	Apa saja faktor – faktor resiko yang dapat menyebabkan terjadinya gangguan mental?	Inilah beberapa faktor-faktor yang menyebabkan gangguan mental: Riwayat keluarga, stress dan trauma, gangguan kesehatan fisik, penggunaan narkoba dan alkohol, faktor sosial dan lingkungan, faktor kepribadian.
	Apa saja jenis – jenis terapi yang bisa dilakukan untuk	Ada beberapa jenis terapi yang tersedia untuk mengatasi gangguan menta. Berikut beberapa jenis terapi yang

	mengatasi gangguan mental, dan manakah yang paling efektif?	sering digunakan: Terapi obat, terapi psikologis, dan terapi aktivitas fisik.
	Bagaimana mengatasi stigma yang masih terkait dengan masalah kesehatan mental di masyarakat?	Berikut beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi stigma terkait dengan kesehatan mental: Edukasi, menjalin komunikasi terbuka, mendukung keluarga dan teman dan meningkatkan akses ke layanan kesehatan mental.
	Bagaimana cara menjaga kesehatan mental dalam kondisi pandemi seperti sekarang ini?	Pandemi covid 19 telah berdampak besar pada kesehatan mental masyarakat di seluruh dunia. Berikut adalah beberapa cara untuk menjaga kesehatan mental saat pandemic: Terhubung dengan orang lain melalui online, terlibat dalam aktivitas fisik, menciptakan rutinitas, menjaga pola makan yang sehat, mempelajari teknis manajemen stress, dan mencari bantuan profesional
	Apa saja peran keluarga dan lingkungan sekitar dalam membantu pemulihan orang yang mengalami gangguan mental?	Keluarga dan lingkungan sekitar memiliki peran penting dalam membantu pemulihan orang yang mengalami gangguan mental. Berikut adalah peran penting keluarga dan lingkungan sekitar: Dukungan emosional terhadap keluarga, memberikan informasi dan pendidikan, mengidentifikasi dan mengurangi faktor

		stress, membantu dengan kebutuhan sehari-hari dan meningkatkan kesadaran tentang kesehatan mental.
	Bagaimana lembaga kesehatan mental dapat membantu individu dalam mengatasi masalah kesehatan mental?	Berikut adalah beberapa cara dimana lembaga kesehatan mental dapat membantu kesehatan mental individu: Penilaian dan diagnosis, terapi, perawatan dan manajemen, pendidikan dan konseling, dan dukungan kelompok.
	Apa saja langkah – langkah yang dapat diambil oleh lembaga kesehatan mental untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya menjaga kesehatan mental?	Lembaga kesehatan mental memiliki peran penting dalam meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya menjaga kesehatan mental. Berikut adalah beberapa langkah yang dapat diambil oleh lembaga untuk meningkatkan kesadaran: Mengadakan kampanye kesadaran, memberikan pendidikan tentang kesehatan mental, menyediakan layanan informasi, menyediakan layanan konseling, menyediakan layanan dukungan kelompok, dan melibatkan media.
	Bagaimana cara mengembangkan program – program pencegahan gangguan mental?	Mengembangkan program pencegahan gangguan mental adalah suatu upaya penting untuk meningkatkan kesehatan mental masyarakat secara keseluruhan. Berikut adalah beberapa cara yang dapat dilakukan:

		Mengidentifikasi faktor risiko, menjalin kemitraan dengan lembaga kesehatan, dan melakukan evaluasi program.
--	--	--

### 3.4 Metode Pencarian Data

Data dalam penelitian ini terbagi menjadi 2 yaitu data primer dan data sekunder. Hasan (Abror, 2013) menjelaskan bahwa data primer adalah data yang diperoleh langsung melalui observasi lapangan yang dilakukan penulis. Data primer didapat dari informan yaitu individu seperti berupa hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis. Sedangkan data sekunder adalah data sumber data yang didapatkan penulis dari dokumen terkait hal yang ingin diteliti (Pratiwi, 2017) Data sekunder ini bersifat data yang mendukung keperluan data primer. Data sekunder dalam penelitian ini adalah hasil penelitian – penelitian terdahulu seperti buku, skripsi, jurnal maupun website terpercaya yang berkaitan dengan masalah kesehatan mental untuk para pekerja muda urban di Jakarta (Sudirman).

#### 3.4.1 Data Pengguna dan Target Audiens/Khalayak Sasaran

Data ini didapatkan dari hasil penelitian terdahulu mengenai para pekerja muda di Sudirman yang ber umur 23 tahun sampai 28 tahun, lalu data berikutnya didapatkan dari data kuesioner. Untuk mengedukasi para pekerja muda untuk agar tetap aware terhadap kesehatan mental, penulis mencari data menggunakan kuesioner. Kuesioner merupakan suatu teknik pengumpulan informasi yang mencakup sikap, perilaku, dan karakteristik beberapa individu yang akan diteliti dengan beberapa pertanyaan dapat berupa cetak maupun online (Rojabi, 2019). Kuesioner ini akan disebarakan secara online kepada responden. Kuesioner ini akan menyelidiki/meneliti gaya visual atau gaya bahasa apa yang biasa digunakan para pekerja muda agar mempermudah penulis untuk membuat video tentang kampanye

kesehatan mental untuk para pekerja muda urban, selain itu data lainnya didapatkan melalui wawancara.

### 3.4.2 Survei dan Wawancara

Selain melalui kuesioner, penulis juga mencari data melalui survei dan wawancara. Wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data dengan cara penulis bertatap muka langsung dengan responden untuk mendapatkan informasi secara fakta dan akurat, guna memenuhi tujuan penelitian (Rosaliza, 2015). Teknik wawancara dilakukan penulis dengan narasumber yang merupakan narasumber untuk data – data yang diperlukan, yaitu seputar data para pekerja muda yang mempunyai masalah kesehatan mental yang dilakukan dengan cara kampanye sosial. Wawancara dilakukan kepada pekerja muda di Sudirman Jakarta Pusat.

### 3.4.3 Studi Visual

**Montri** (2020) montri menyebutkan bahwa terdapat beberapa kanal konten animasi singkat yang populer di kanal Youtube berdasarkan minat penonton ditinjau dari *viewers* dan *subscriber* yang paling banyak , seperti Dalang Pelo dengan 4.2 Juta subscribers, Warganet Life 5.25 Juta subscribers, Sengklek Man 1.57 Juta subscribers dan Si Juki 449 Ribu subscribers. Dari keempat animasi 2D di atas mereka memiliki gaya yang berbeda . Berikut adalah analisis beberapa animasi 2D yang terpopuler :

#### 1. Dalang Pelo

Dalang Pelo adalah satu animasi yang terpopuler di Instagram (Ashari, 2018). Tokoh yang paling mencolok adalah toko utama, yang bernama Acil dengan ciri khas menggunakan topi jamur. Orang yang berperan penting atau kreator dari Dalang Pelo adalah Nur Alif Rahamdhan, dia adalah suara



di balik karakter utama animasi Dalang Pelo tersebut. Dalang Pelo memiliki ciri khas seperti di bawah ini :



*Gambar 3 1*

Sumber : YouTube/ Dalang Pelo

a. Mimik Wajah

Dalang Pelo atau karakter utama yaitu Acil, menggunakan ekspresi wajah yang cenderung bermain dengan mulut, penggunaan ekspresi wajah yang lucu dan juga banyak ekspresi yang dikeluarkan dengan membuat huruf vokal yang sangat pas saat ditonton.

b. Suara

Karakter utama Dalang Pelo menggunakan suara yang cempreng, rata-rata karakter yang dibuat menggunakan suara yang cukup keras atau tegas, jadi pesan yang tersampaikan kepada para penonton sangat tersampaikan.

c. Badan

Dalang Pelo menggunakan gerak tubuh yang cukup bermain dan memiliki gerak yang baik, seperti contohnya penggunaan slow in dan slow out pada animasi tersebut.

d. Warna

Penggunaan warna pada animasi Dalang Pelo sangat kontras, didominasi warna-warna pastel, dan dari animasi Dalang Pelo tersebut menggunakan warna dasar pada karakter dan latar belakang, namun pada adegan tertentu memiliki efek warna bergradasi.

2. Warganet Life

Warganet Life merupakan animasi singkat di platform YouTube dengan tema video lucu dan horor yang dikemas secara singkat dan sangat menghibur. Dalam animasi ini terdapat tokoh utama yaitu Udin dan Bono, sesuai dengan genre yang diambil yaitu horor, ada pula karakter hantu seperti Pocong, Tuyul dan juga Kunti Bule. Warganet life memiliki ciri khas seperti di bawah ini :



Gambar 3 2

Sumber: [\(56\) Warganet Life Official - YouTube](#)

a. Mimik Wajah

Warganet Life menggunakan mimik wajah yang cukup sederhana dengan menggerakkan mulut dan alis.

b. Suara

Suara dari Warganet Life juga sangat menarik, dengan menggunakan bahasa yang tenang namun dibuat cempreng.

c. Badan

Warganet Life menggunakan gerak badan tak banyak gerak, dengan menampilkan gerak tubuh yang sederhana seperti hanya mengayun-ayun tangan, gerak jalan pun sangat sederhana, dengan menampilkan gerak jalan yang kaku seperti wayang, namun gerak tersebut menjadi gerak khas pada karakter tersebut, di mana semua karakter memiliki badan yang sama kurusnya.

d. Warna

Warganet Life menggunakan warna dasar namun karena cerita yang mengangkat tema horor, warna pada latar belakang menggunakan gradasi gelap dan terang.

3. Sengklekman

Sengklekman pada awalnya adalah sebuah komik strip yang dipunggah ke Instagram oleh Julian Syahputra pada tahun 2018 lalu merambah juga ke platform YouTube dengan konten keseharian sang tokoh utama dalam bentuk animasi singkat. Tokoh utama dalam animasi singkat tersebut adalah sosok pria berkacamata dengan karakter sedikit selengan atau sesuai dengan nama kanalnya yaitu sengklekman. Sengklekman memiliki ciri khas seperti di bawah ini :



Gambar 3.3

Sumber: YouTube/@sengklekman

a. Mimik Wajah

Sengklekman menggunakan mimik wajah yang cukup sederhana, dengan menggerakkan mata, mulut, alis dan sesekali terdapat barang yang bergerak seperti kipas atau yang lainnya. Ekspresi yang diperlihatkan terkadang datar, lucu dan terlihat seperti orang yang “Sengkelek” atau orang yang “asak-asalan”

b. Badan

Sengklekman terkadang memperlihatkan visual setengah badan maupun satu badan penuh dengan gerakan yang sederhana karena tidak semua bagian tubuh akan bergerak di setiap *scene*-nya.

c. Suara

Suara yang digunakan dalam animasi singkat ini memiliki intonasi yang jelas serta suara yang lucu, sangat mendukung *genre* serta tokoh yang sudah dibuat.

d. Warna

Sengklekman menggunakan warna yang mempunyai gradasi, warna yang pastel dan tidak membosankan.

4. Si Juki

Si Juki adalah karakter komik karya Faza Ibnu Ubdailillah yang lebih dikenal dengan nama terkenal Faza Meonk. Kegelisahannya terhadap perkembangan karakter lokal yang dianggap kurang populer di masyarakat, oleh karna itu Faza Ibnu Ubdailillah mempunyai mimpi untuk mengembangkan karakter Si Juki. Alhasil komik Si Juki mendapatkan respon baik dikalangan masyarakat.



Gambar 3 4

Sumber: YouTube/Si Juki Channel

a. Mimik Wajah

Si Juki menggunakan mimik wajah yang cenderung ke lucu dan konyol.

b. Badan

Si Juki cenderung mempunyai badan yang kurus dan memakai pakaian casual seperti biasa layaknya anak-anak kuliah.

c. Suara

Suara yang digunakan dalam animasi Si Juki ini memiliki intonasi yang jelas serta suara yang cempreng, sangat mendukung dari karakter Si Juki ini.

d. Warna

Si Juki menggunakan warna yang *full color* agar animasi ini tidak terlihat membosankan.

### 3.5 Paparan Data

#### 3.5.1 Hasil Kuesioner

Kuesioner mengenai Kesehatan Mental Untuk Para Pekerja Muda Urban ini disebar secara online dengan menggunakan Google Form melalui link berikut <https://forms.gle/ReQHn8Lu4QSWtKkr7> dari tanggal 25 April 2023 hingga 5 Mei 2023 dan mendapatkan responden sebanyak 100 orang. Penyebaran ini dilakukan kepada Pekerja Muda dengan usia 23 - 28 tahun dengan cara menyebarkan link kuesioner di media sosial seperti Instagram dan juga kepada rekan yang memiliki kriteria yang dibutuhkan.

Berdasarkan data yang telah peneliti dapatkan melalui Kuesioner yang telah dibagikan memiliki beberapa pertanyaan saringan, yaitu para pekerja muda urban yang bekerja di daerah Sudirman (Jakarta Pusat) mendapatkan hasil sebanyak 97% dengan menyatakan “Ya”, sebagai pernyataan saringan lainnya seperti Jenis kelamin yang paling banyak diisi oleh para pekerja muda urban,

didapatkan hasil paling banyak bahwa Laki-Laki memiliki persentase sebanyak 51,5% sedangkan Perempuan memiliki hasil 48,5%.

Berdasarkan data yang telah penulis dapatkan dari artikel yang didapat mengatakan bahwa menurut seorang professor psikiater klinis yang bernama Charles Goldstein dari New York University *Longone School of Medicine*, menyatakan bahwa otak manusia berhubungan erat dengan sistem endokrin yang melepaskan hormon penting dan berpengaruh terhadap kesehatan mental. Terganggunya cara kerja otak, berdasarkan fakta yang dipublikasi oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), terganggunya kesehatan mental dapat mempengaruhi performa kerja dan produktivitas, hubungan antar rekan kerja, kemampuan fisik dan sehari-hari seseorang baik di tempat kerja maupun rumahnya (Afina, 2020).

### **3.5.2 Hasil Studi Konten**

Dengan mengusung cerita yang menceritakan seorang pekerja muda yang bekerja di daerah Sudirman Jakarta Pusat, nantinya video kampanye animasi 2D ini, akan menampilkan alur cerita yang sangat ringkas tetapi memiliki makna pesan yang disampaikan akan tetap informatif. Cerita yang akan dibawakan akan memiliki pesan moral terhadap pekerja muda urban, karena kuesioner sebelumnya para pekerja muda diberikan pertanyaan berupa “apa yang akan kamu lakukan jika kamu sedang *Burnout* dengan pekerjaan?” dengan tipe jawaban *Short answer*, mayoritas pekerja muda urban yang bekerja di daerah Sudirman Jakarta Pusat mengisi “Liburan, Nongkrong, Ngopi, menarik diri sejenak” dan sebagainya. Kuesioner selanjutnya, mengenai “Apakah anda merasa terjebak dalam rutinitas yang membosankan dan tidak memuaskan?” mayoritas responden menyatakan “Ya” dengan persentase sebanyak 66,3%. Maka dari itu, isi dari video animasi ini nantinya akan menceritakan tentang dunia pekerja yang terjebak dalam rutinitas yang membosankan dan merasa

bosan atau *burnout* terhadap pekerjaannya, memiliki pesan yang singkat, jelas dan padat.

### 3.5.3 Hasil Studi Visual

Penulis telah mendapat beberapa animasi singkat yang populer di platform YouTube yang akan digunakan sebagai acuan membuat kampanye tentang pentingnya kesehatan mental. Dan kampanye ini menggunakan gaya visual yang lebih menarik dan cerita yang disampaikan pada penonton singkat, jelas, dan padat. Seperti Si Juki.

Pada animasi ini menunjukkan gaya visual yang menarik dan juga warna yang pas untuk kalangan pekerja muda. Dengan demikian penulis tahu bahwa referensi di atas seperti Si Juki, Sengkelekman, Dalang Pelo, dan Warganet Life memiliki cerita yang menarik untuk dijadikan acuan referensi. Pembuatan kampanye sosial Animasi 2D ini lah yang akan penulis buat, untuk animasi yang akan dibuat akan sangat menarik untuk ditonton oleh para pekerja muda dan akan *aware* terhadap kesehatan mental.

Konsep yang akan penulis gunakan yaitu animasi 2D dengan beberapa unsur padat, jelas dan singkat. Dan di dalam animasi tersebut penulis menggunakan gaya bahasa kekinian agar tidak membosankan untuk para penonton, dan animasi 2D yang dibuat memiliki cerita yang menyampaikan pesan moral tentang pentingnya kesehatan mental terhadap pekerja muda. Berikut studi visual karakter yang penulis buat:



### **3.6 Kesimpulan Hasil Analisis**

Berdasarkan data yang telah didapatkan penulis melakukan analisis sebagai berikut:

1. Mengambil subjek berkarakter “laki – laki” pekerja muda (diambil berdasarkan isi kuesioner terbanyak dengan jenis kelamin laki – laki).
2. Pekerja muda yang suka burnout ketika bekerja.
3. Angka penderita sakit mental di usia muda sangat tinggi
4. Membuat kampanye sosial video animasi 2D melalui platform seperti YouTube dan Instagram.

### **3.7 Hasil Analisis**

Dari banyaknya pekerja muda urban di Jakarta yang terkena masalah mental saat bekerja dan minimnya pengetahuan tentang kesehatan mental maka penulis ingin menyadarkan betapa pentingnya kesehatan mental untuk diri sendiri.

Dengan demikian penulis membuat sebagai media Kampanye Sosial yang dimana menjadikan 4 animasi menjadi referensi, karena gaya visual yang menarik akan cocok dijadikan animasi 2D untuk para penonton pekerja muda sebagai media kampanye sosial. Konsep yang akan penulis gunakan yaitu Animasi 2D dengan memberikan sedikit cerita yang dimana ada seorang pemuda yang capek dan burnout karena pekerjaannya, dilihat

dengan masalah yang ada penulis akan membuat Animasi 2D dengan gaya penyampaian pesannya menggunakan gaya bahasa dengan dialog. Dibuatnya Kampanye Sosial ini jelas tentu perlu media untuk menyampaikan informasi Kampanye Sosial tersebut, maka dari itu platform utama yang akan penulis gunakan yaitu YouTube dan Instagram untuk menampilkan sebuah video animasi Kampanye Sosial tersebut, yang dimana dalam poster tersebut akan menunjukkan karakter utama dan karakter kedua sebagai teman yang menemani hari suntuk dikala sibuknya bekerja, untuk mengetahui bahwa pentingnya menghibur diri disaat *burnout* sebagai cara mencegah akan terkenanya kesehatan mental, dengan menampilkakan gambar dari cuplikan animasi 2D yang sudah diunggah ke Instagram *Reels* dan Youtube. Untuk dipunggah ke Youtube penulis akan dibuat dengan ukuran 1920 x 1080p (HD), dengan begitu untuk Instagram *Reels* 1080 x 1920p yang akan menampilkan gambar poster dan *teaser* yang memiliki aspek rasio 1080 x 1080p atau 1080 x 1350p.

### **3.6 Prosedur Pelaksanaan**

Pelaksanaan pembuatan Animasi 2D kampanye sosial tentang *Mental Health Awareness* ini dimulai dari pencarian data literatur dan pencarian data pendukung untuk memperkuat gagasan dalam penulisan, seperti data pada jumlah penderita pada usia muda yang dimana sangat tinggi. Proses berikutnya setelah mendapatkan literatur dan pendukung, masuk dalam penentuan judul dan pembuatan alur cerita pada animasi yang akan dibuat, yang dimana dapat memberikan pesan apa saja yang akan muncul dalam animasi, setelah itu disusul dengan studi karakter, ekspresi dan eksplorasi karakter, hal ini bertujuan untuk menentukan karakter seperti apa yang akan ditampilkan pada Animasi tersebut. Lalu masuk proses pada pembuatan *Storyboard*, yang gunanya yaitu untuk memberikan gambaran pada penulis, adegan apa saja yang akan muncul dalam *scene* tertentu, setelah itu proses pembuatan sketsa gambar, latar belakang dan pewarnaan yang akan dipilih. Selanjutnya masuk pada tahap pembuatan *Animatic* yang mana gambar sketsa yang sudah dibuat akan digerakkan dan menjadi acuan

untuk animasi kedepannya. Setelah sudah menentukan *Animatic*, penulis dapat mengerjakan animasi yang sudah sesuai naskah cerita dan animasi yang telah dibuat, dan pada tahap terakhir adalah tahap *editing video* yang mana sebuah animasi setiap *scene* akan dijadikan satu video yang menampilkan alur cerita dari naskah sebelumnya, disini penulis menggunakan *After Effect 2020*. Video animasi ini akan menggunakan video yang beresolusi 1920 x 1080p dengan format Mp4, tidak lupa penulis juga membuat *intro* dan *outro* pada animasi kampanye sosial ini , dan beberapa media pendukung seperti poster dan *teaser*.

