

## PERANCANGAN VIDEO TUTORIAL PEMBUATAN MASKOT UNTUK *PERSONAL BRANDING* MENGUNAKAN APLIKASI MEDIBANG PAINT

Nindi Rahmawati<sup>1</sup>, Ika Anggun Camelia<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: nindirahmawati.20010@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup>Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: ikacamelia@unesa.ac.id

### Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah belum adanya video tutorial di YouTube yang membahas cara membuat maskot untuk personal branding secara terperinci, ramah pemula, dengan teknik 5M menggunakan Bahasa Indonesia melalui aplikasi MediBang Paint. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan konsep dan proses pembuatan video tutorial serta mengetahui tanggapan dari responden. Penelitian menggunakan metode 4D yang terdiri dari empat tahap: Define, Design, Development, dan Disseminate. Tahap Define bertujuan mengidentifikasi permasalahan dasar yang dapat diselesaikan melalui media pembelajaran. Pada tahap Design, peneliti membuat script video lengkap, storyboard, merekam narasi, menentukan palet warna, dan menggambar aset ilustrasi. Setelah seluruh materi siap, peneliti melakukan editing menjadi tiga video berdimensi 1920x1080 piksel berdurasi 5–10 menit menggunakan aplikasi CapCut. Video kemudian dipublikasikan di YouTube dengan thumbnail menarik. Hasil akhir divalidasi oleh ahli materi dan media untuk memastikan kualitas. Hasil validasi media memperoleh nilai 95% dan validasi materi tahap dua sebesar 92%, keduanya masuk kategori sangat baik. Uji coba terhadap 30 audiens usia 16–25 tahun melalui Google Form menghasilkan nilai 91,75%. Maka, video tutorial dinyatakan layak dipublikasikan dan terbukti efektif membantu audiens mendesain maskot personal branding secara mandiri menggunakan MediBang Paint.

**Kata Kunci:** Video Tutorial, Maskot, *Personal Branding*, MediBang Paint, YouTube

### Abstract

*The background of this research is the absence of a detailed and beginner-friendly video tutorial on YouTube that explains how to create a mascot for personal branding using the 5M technique in Indonesian through the MediBang Paint application. This study aims to describe the concept and process of creating the video tutorial and to gather feedback from respondents. The research uses the 4D method, which consists of four stages: Define, Design, Development, and Disseminate. The Define stage focuses on identifying fundamental problems that can be addressed through educational media. In the Design stage, the researcher created a complete video script and storyboard, recorded the narration, selected a color palette, and illustrated the visual assets. After all materials were ready, the videos were edited into three parts, each with a resolution of 1920x1080 pixels and a duration of 5–10 minutes, using the CapCut application. The tutorials were then published on YouTube with engaging thumbnails. The final product was validated by subject matter and media experts to ensure quality. Media validation scored 95%, and second-stage content validation scored 92%, both categorized as excellent. A user test with 30 YouTube viewers aged 16–25 via Google Forms resulted in a score of 91.75%. Therefore, the video tutorial is considered suitable for public release and effective in helping audiences independently design personal branding mascots using MediBang Paint.*

**Keywords:** Tutorial Video, Mascot, *Personal Branding*, MediBang Paint, YouTube

## PENDAHULUAN

Maskot merupakan elemen penting dalam strategi *personal branding* berupa simbol atau karakter yang dapat mewakili identitas dan ciri khas suatu brand. Maskot adalah sosok atau karakter yang mewakili suatu merek, organisasi, atau acara. Ia adalah figur yang dirancang dengan ciri khas yang unik untuk membangun identitas brand dan menarik perhatian publik. Maskot adalah cara yang bagus untuk merepresentasikan suatu brand serta dapat meningkatkan kesadaran dan menjadi lebih mudah diingat oleh target market (Caufield, 2012). Maskot merupakan bagian dari *personal branding* yang begitu penting. Dengan demikian, pengetahuan mengenai pembuatan desain maskot menjadi cukup penting bagi mereka yang berkeinginan membangun identitas atau *personal brand*.

*Personal branding* artinya sebuah cara menentukan persepsi orang lain terhadap diri kamu yang dapat membantu untuk mencapai tujuan yang ingin kamu tuju (Nauseda & Frey, 2024). *Personal branding* adalah salah satu jenis kegiatan mengungkapkan aktualisasi diri sehingga dapat membentuk sebuah citra (*image*) atau branding sesuai yang diinginkan (Soraya, 2017). *Personal branding* sangat dibutuhkan sebagai alat membangun citra positif suatu individu ditengah konektivitas global dan inovasi teknologi yang semakin canggih. *Personal brand* dapat dijadikan suatu identitas yang digunakan orang lain dalam mengingat seseorang (Parengkuan & Tumewu, 2014). Maka dari itu, *personal branding* bukan lagi sekedar pilihan yang bersifat *opsional* tetapi sudah menjadi keharusan agar karir seseorang meraih keberhasilan dan terus meningkat serta berkembang.

Akan tetapi pada *platform* YouTube yang merupakan sumber media informasi dan edukasi, belum tersedia video tutorial yang membahas cara membuat maskot untuk *personal branding* secara terperinci yang ramah pemula dalam Bahasa Indonesia. Terdapat cukup banyak konten yang membahas mengenai desain maskot namun sebagian besar konten hanya berisi *story telling* singkat serta *tips and trick* tanpa memberikan panduan secara detail. Oleh karena itu, diperlukan adanya penelitian ini sebagai panduan dan edukasi mengenai tahapan perancangan desain maskot secara detail yang ramah untuk pemula. Dalam

video tutorial ini terdapat demonstrasi menggunakan aplikasi MediBang Paint *smartphone* sebab mudah digunakan dan tidak berbayar. Teknik yang dipakai dalam mendesain maskot adalah Teknik 5M oleh Alina Wheeler. Tahapan Teknik 5M diantaranya: (1) Menganalisis sifat dan kata kunci, (2) Mengidentifikasi elemen/visual simbol, (3) Mensketsa bentuk, (4) Menghidupkan karakter, dan (5) Mengimplementasi maskot.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan konsep dan proses pembuatan video tutorial mendesain maskot untuk *personal branding* menggunakan aplikasi MediBang Paint, serta mengetahui tanggapan dari responden pengguna *platform* YouTube dalam rentang usia 16-25 tahun terhadap video tutorial yang telah dibuat.

Terdapat tiga penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian. Pertama, mengambil dari jurnal Universitas Telkom oleh Olivine Alifaprilina Supriadi, Aisyi Syafikarani, Rahmiati Aulia, Siti Hajar Komariah, dan Aria Ar Razi pada tahun 2022, yang berjudul “Perancangan Maskot Kampanye PROKES (Program Kembali Ke Sekolah) Untuk Mendukung PTM Terbatas di SMP Bina Taruna Bandung” (Supriadi et al., 2022). Penelitian ini bertujuan merepresentasikan sebuah kegiatan kampanye sekolah dalam rangka mendukung pembelajaran tatap muka terbatas di sekolah SMP Bina Taruna Bandung.

Penelitian kedua yang dilakukan oleh Diva Wahyu Meiyanti, Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2023 tentang Video Tutorial Membuat Arsir Tekstur SMPN 1 Kemlagi Mojokerto (Meiyanti, 2023). Penelitian ini dibuat untuk memberikan solusi terhadap permasalahan dalam materi menggambar bentuk dalam hal arsiran di SMPN 1 Kemlagi Mojokerto dengan video tutorial sebagai media utama.

Penelitian ketiga oleh Salsa Sabila, Universitas Negeri Surabaya pada tahun 2023 tentang Menggambar Ilustrasi Dari Cerita Rakyat Sawunggaling melalui video Tiktok” (Sabila & Camelia, 2023). Peneliti disini ingin meningkatkan pengetahuan tentang pembuatan gambar ilustrasi dan memperkenalkan cerita rakyat Sawunggaling kepada Masyarakat.

## METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Penelitian ini menggunakan metode penelitian model 4D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Model 4d merupakan metode penelitian yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974 (Thiagarajan, 1976).

Pada tahap *define* diketahui bahwa belum tersedia video tutorial yang membahas cara membuat maskot untuk *personal branding* secara terperinci yang ramah pemula dalam Bahasa Indonesia pada *platform* YouTube yang merupakan sumber media informasi dan edukasi. Terdapat cukup banyak konten yang membahas mengenai desain maskot namun sebagian besar konten hanya berisi *story telling* singkat serta *tips and trick* tanpa memberikan panduan secara detail. Oleh karena itu, dibuatlah video tutorial ini sebagai panduan dan edukasi mengenai tahapan perancangan desain maskot secara detail yang ramah untuk pemula menggunakan aplikasi medibang paint.

Selanjutnya pada tahap *Design*, peneliti membuat *script* video secara lengkap beserta storyboard kemudian merekam suara narasi dilanjutkan dengan menentukan palet warna dan menggambar aset ilustrasi untuk video. Setelah semua yang dibutuhkan lengkap, peneliti melakukan editing menjadi video utuh berdimensi 1920x1080 piksel berjumlah 3 part dengan durasi 5-10 menit menggunakan aplikasi Capcut. Selanjutnya video tutorial dipublikasikan ke *platform* YouTube dengan menggunakan *thumbnail* yang menarik audien. Kemudian pada tahap *develop* dilakukan validitas data oleh ahli materi dan ahli media lalu dilanjutkan dengan revisi. Dan pada tahap *disseminate* dilakukan uji coba dan penyebarluasan hasil penelitian.

Subjek penelitian mendesain maskot untuk *personal branding* ini adalah pengguna YouTube pada rentang usia 16-25 tahun yang sadar akan pentingnya kebutuhan *personal branding* sebanyak 30 orang. Objek penelitian berupa video tutorial yang diunggah di YouTube. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2025 hingga Mei 2025. Tahap *define* dan *design* dilakukan pada bulan Januari, kemudian tahap *develop* dan

*disseminate* dilakukan pada bulan Februari hingga Mei.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan sesuai pedoman observasi, pedoman kuesioner, dan hasil berkarya. Teknik analisis data yang digunakan berupa teknik analisis kuantitatif. Selanjutnya, tahap validasi data menggunakan teknik triangulasi pengumpulan data dan sumber data yang diperoleh peneliti melalui observasi, dokumentasi, dan kuesioner yang diisi oleh siswa melalui google form. Data yang diperoleh dicermati dan dibandingkan oleh peneliti untuk memperoleh data yang valid.

## KERANGKA TEORETIK

### A. Video Tutorial

Video adalah alat yang sangat efektif untuk membantu pembelajaran dalam pembelajaran massal, individu, dan kelompok (Daryanto, 2016:104). Kemudian menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Tutorial adalah panduan langkah demi langkah yang membantu seseorang memahami, mempelajari, atau melakukan tugas atau keterampilan tertentu.

Maka dari itu, peneliti merumuskan bahwa video tutorial adalah panduan yang dibuat dalam bentuk video dan menyajikan instruksi atau arahan tentang topik tertentu melalui media visual. Biasanya, video tutorial termasuk rekaman suara, tampilan layar komputer, atau gambar yang diambil dengan kamera.

Video tutorial memiliki banyak keuntungan, seperti memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyampaikan informasi dengan cara yang lebih visual dan dapat diikuti. Selain itu, memungkinkan responden melihat contoh langsung dari apa yang diajarkan, yang dapat membantu mereka memahami dan menguasai konsep atau keterampilan.

### B. Maskot

Dalam strategi *personal branding*, terdapat elemen penting berupa simbol atau karakter yang dapat mewakili identitas dan ciri khas suatu brand, yaitu maskot. Dilansir dari *Vocasia*, maskot adalah sosok atau karakter yang mewakili suatu merek, organisasi, atau acara. Ia adalah figur yang dirancang dengan ciri khas yang unik, seringkali berupa gambar atau ilustrasi.

Menurut Jhalugilang, maskot merupakan bagian dari strategi branding untuk merepresentasikan brand tersebut, serta dapat meningkatkan kesadaran dan menjadi lebih mudah diingat oleh target market. Tetapi tidak hanya brand atau merek, maskot juga dapat digunakan untuk berbagai konteks dan tujuan seperti event atau acara, tim atau komunitas, kampanye sosial, hiburan, dan hobi (Jhalugilang et al., 2018).

Selain itu, maskot personal adalah karakter atau figur yang dirancang untuk mewakili suatu individu berdasarkan identitas diri. Maskot personal berfungsi sebagai simbol yang merepresentasikan identitas visual dan membantu menyampaikan pesan, nilai, dan kepribadian entitas yang diwakilinya. Selain itu, maskot personal dapat digunakan sebagai avatar identitas online untuk melindungi privasi pengguna, untuk hiburan dan ajang kreatifitas, hingga untuk *personal branding* yang memberikan konsistensi visual di berbagai platform. perwujudan maskot yang sesuai dengan karakter mampu menjadikan suatu ciri khas dan berfungsi sebagai citra diri individu serta dapat disejajarkan dengan logo (Haq & Nisa, 2024).



**Gambar 1.** Maskot Personal Ilustrator Angganaa  
(Sumber: Anggana, 2024)

### C. Teknik Mendesain Maskot

Dalam mendesain maskot terdapat Langkah-langkah khusus yang perlu dipelajari. Alina Wheeler dalam jurnal (Armayuda & Pragadeva, 2020), seorang tokoh kreatif dalam dunia branding dan desain yang berasal dari Amerika Serikat, merumuskan tahapan-tahapan mendesain maskot menjadi 5 poin acuan yang disebut 5M, diantaranya sebagai berikut: (1)Menganalisis sifat dan kata kunci, (2)Mengidentifikasi elemen/visual simbol, (3)Mensketsa bentuk, (4)Menghidupkan karakter, dan (5)Mengimplementasi maskot.



**Gambar 2.** Tahapan 5M  
(Sumber: Nindi Rahmawati, 2025)

### D. MediBang Paint

Medibang Paint adalah aplikasi menggambar dan ilustrasi digital populer yang tersedia untuk platform seperti Windows, macOS, Android, dan iOS. Dengan tampilan yang ramah pengguna dan berbagai fitur kreatifnya, Medibang Paint menyediakan *tools* yang efisien untuk membuat ilustrasi dan komik digital untuk pemula dan profesional.

Kelebihan yang paling menonjol dari aplikasi Medibang Paint adalah pemakaiannya yang mudah dipahami dan sangat *user friendly* untuk pengguna yang baru memulai ilustrasi digital (pemula). Medibang juga menyediakan banyak *tools* menarik yang gratis tanpa biaya perbulan sehingga bebas digunakan sesering mungkin.

### E. YouTube

YouTube merupakan salah satu platform berbagi video terbesar di dunia yang memungkinkan pengguna untuk mengunggah, menonton, dan berinteraksi dengan berbagai jenis konten secara gratis. YouTube telah berkembang menjadi media digital yang tidak hanya digunakan untuk hiburan, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran dan pengembangan diri. Berbagai tutorial, kursus daring, hingga konten edukatif kini tersedia secara luas dan mudah diakses oleh masyarakat, khususnya generasi muda.

Keunggulan YouTube terletak pada format audio-visual yang dinamis, sehingga mampu menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Oleh karena itu, platform ini sangat potensial digunakan sebagai media pembelajaran kreatif, termasuk dalam menyampaikan materi tentang desain maskot untuk *personal branding* secara efektif dan efisien.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembuatan video tutorial mendesain maskot untuk *personal branding* menggunakan aplikasi MediBang Paint berjalan dengan baik dilaksanakan pada bulan Januari hingga Mei 2025. Tahap *define* dan *design* dilakukan pada bulan Januari, kemudian tahap *develop* dan *disseminate* dilakukan pada bulan Februari hingga Mei. Setelah video tutorial selesai dibuat kemudian dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Selanjutnya diunggah di *platform* YouTube dan diuji coba kepada responden acak pengguna youtube berusia 16-25 tahun sebanyak 30 orang. Uji coba ini dilakukan secara daring.

Subjek penelitian mendesain maskot untuk *personal branding* ini adalah pengguna YouTube pada rentang usia 16-25 tahun yang sadar akan pentingnya kebutuhan *personal branding*. Objek penelitian berupa video tutorial yang diunggah di platform Youtube.

### A. Tahap *Design* (Perancangan)

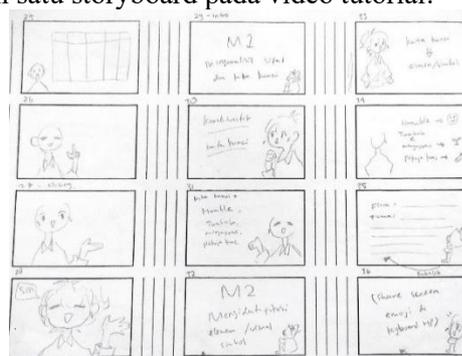
Video dibuat dalam format MP4 dengan orientasi *landscape* dan rasio 16:9 untuk tampilan yang lebih luas dan nyaman. Resolusi yang digunakan adalah 1080x1920 piksel untuk memastikan gambar yang jelas dan tajam. Video tutorial ini dibagi menjadi 3 bagian dengan durasi masing-masing 5-10 menit, sehingga materi dapat disampaikan secara lengkap dan mudah diikuti oleh audiens. Pembagian video ini bertujuan agar penonton dapat lebih fokus tanpa merasa terbebani oleh durasi yang terlalu panjang.

Langkah pertama dalam pembuatan video tutorial adalah menyusun *script* dan narasi sebagai panduan utama. *Script* berfungsi untuk memastikan alur video terstruktur dengan baik, mulai dari pembukaan, isi utama, hingga penutup, serta disusun secara runtut dari part 1 hingga part 3 agar mudah dipahami oleh penonton. Narasi ditulis dengan bahasa yang sederhana dan santai sehingga dapat diikuti oleh berbagai kalangan, terutama target audien dalam rentan usia 16-25 tahun. Proses ini juga melibatkan penyesuaian durasi agar setiap informasi memiliki porsi waktu yang cukup. Di tahap ini juga peneliti menyusun materi yang akan disampaikan dalam video tutorial. Pada video part 1 berisi subtopik: pengertian *personal branding*, pengertian maskot, fungsi maskot, jenis- jenis maskot, dan gambaran

teknik mendesain maskot. Teknik yang digunakan dalam mendesain maskot untuk *personal branding* adalah menggunakan teknik 5M oleh Alina Wheeler, teknik 5M tersebut meliputi: (1) Menganalisis sifat dan kata kunci, (2) Mengidentifikasi elemen/visual symbol, (3) Mensketsa bentuk, (4) Menghidupkan karakter, dan (5) Mengimplementasi maskot.

Pada video part 2 berisi subtopik penjelasan tentang *brainstorming* ide mendesain maskot dalam 3 tahapan. Tahap M1 yaitu menganalisis sifat dan kata kunci, kemudian penjelasan tahap M2 tentang mengidentifikasi elemen/visual symbol, dan penjelasan tahap M3 mengenai mensketsa bentuk. Kemudian pada video part 3 berisi subtopik mengenai praktek menggambar maskot. Diantaranya adalah tahap M4 yaitu menghidupkan karakter, dan tahap M5 tentang mengimplementasi maskot.

Setelah *script* selesai, selanjutnya dibuat storyboard yang memuat sketsa visual untuk setiap adegan, mulai dari pembukaan hingga penutup. Storyboard ini dirancang untuk mencocokkan *script* atau narasi dengan tampilan visual, sehingga alur video lebih terstruktur dan proses produksi berjalan lancar. Berikut adalah salah satu storyboard pada video tutorial:



**Gambar 3.** Storyboard Video Tutorial Mendesain Maskot  
(Sumber: Nindi Rahmawati, 2025)

Selanjutnya, peneliti melakukan perekaman suara narasi manual dengan menggunakan aplikasi bawaan handphone. Narasi direkam berdasarkan *script* yang sudah dibuat dan menggunakan intonasi yang ceria dan ramah untuk menghindari kesan monoton pada video tutorial. Pelafalan diucapkan dengan sejelas mungkin agar maksud penjelasan dalam video dapat tersampaikan dengan baik.

Setelah *script*, storyboard, dan suara narasi sudah siap, langkah selanjutnya adalah proses pembuatan desain *layout*, avatar, aset- aset ilustrasi, dan palet warna untuk dimasukkan ke dalam video tutorial. Desain *layout* yang dibuat disesuaikan dengan prinsip seni. Tujuannya adalah untuk membuat ruang lebih rapi, membuat video lebih menarik, dan membuatnya lebih nyaman untuk disimak. Peneliti menggunakan palet warna yang menarik dan nyaman di mata sehingga audien tidak merasa terganggu. Berikut adalah palet warna yang digunakan:



**Gambar 4.** Palet Warna  
(Sumber: Nindi Rahmawati, 2025)

Penggunaan gambar dalam video tutorial berfungsi sebagai elemen visual yang memperjelas setiap langkah proses pembelajaran. Gambar membantu audiens memahami materi lebih cepat dan efektif dibandingkan penjelasan verbal saja. Dalam tutorial desain maskot, gambar digunakan untuk menunjukkan hasil setiap tahap, seperti sketsa awal, pewarnaan, hingga tahap finishing. Berikut adalah avatar yang dibuat untuk video tutorial mendesain maskot:



**Gambar 5.** Avatar dan Aset Ilustrasi  
(Sumber: Nindi Rahmawati, 2025)

Adapun maskot yang dicontohkan di dalam video tutorial adalah maskot personal dari peneliti yang merepresentasikan branding dan identitas peneliti. Maskot ini memakai elemen dasar daun dan ranting yang divisualisasikan dengan rambut berwarna hijau dan pakaian menyerupai kulit kayu. Berikut adalah tampilan maskot personal yang sudah dibuat untuk contoh dalam video tutorial mendesain maskot *personal branding*:



**Gambar 6.** Contoh Maskot *Personal Branding*  
(Sumber: Nindi, 2025)

Setelah semua aset yang diperlukan selesai, selanjutnya dilakukan proses pengeditan video menggunakan aplikasi CapCut. Elemen-elemen seperti potongan gambar, transisi, musik latar, teks, dan efek visual disusun secara harmonis agar sesuai *script* dan storyboard. Proses ini juga mencakup pengaturan durasi setiap adegan, penyesuaian narasi dengan visual, serta penghapusan bagian yang tidak diperlukan. Dengan editing yang tepat, video menjadi lebih informatif, terstruktur, dan nyaman ditonton oleh audiens. Berikut adalah tangkapan layar dari proses editing video tutorial mendesain maskot *personal branding* menggunakan aplikasi Capcut:



**Gambar 7.** Proses Editing Video Tutorial di CapCut  
(Sumber: Nindi Rahmawati, 2025)

Pada tahap pengeditan video ditambahkan efek transisi dan animasi seperti mengubah tulisan dan gambar statis menjadi animasi yang bergerak. Langkah ini bertujuan untuk memberikan kesan yang lebih hidup pada materi yang disampaikan. Kemudian ditambahkan juga backsound yang diambil dari aplikasi bawaan CapCut dengan pemilihan yang disesuaikan agar selaras dengan tampilan video. Volume backsound diatur lebih rendah untuk memastikan bahwa suara narasi, yang berisi penjelasan materi, tetap jelas terdengar dan dapat menjadi fokus utama audiens.

Yang terakhir pada proses editing adalah menambahkan *subtitle*. Video tutorial ini dilengkapi dengan *subtitle* bahasa Inggris untuk memperluas jangkauan audiens hingga tingkat internasional. Fitur ini memungkinkan video tidak hanya bermanfaat bagi penonton lokal tetapi juga bagi audiens luar negeri yang ingin mempelajari cara mendesain maskot. Penambahan *subtitle* ini bertujuan untuk mempermudah pemahaman materi bagi audiens global sekaligus meningkatkan aksesibilitas video bagi berbagai kalangan.

Sebelum diunggah pada *platform* YouTube, peneliti mendesain *thumbnail* video yang menarik sehingga dapat menarik perhatian audien. Berikut adalah *thumbnail* yang dipakai untuk video tutorial mendesain maskot *personal branding* dari part 1 sampai part 3:



**Gambar 8.** Thumbnail Video Tutorial Part 1 – Part 3  
(Sumber: Nindi Rahmawati, 2025)

## B. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Peneliti melakukan beberapa proses pengembangan yaitu validasi ahli untuk menilai media dan materi video tutorial. Pengujian dilakukan oleh ahli yang dapat menentukan layak atau tidaknya media pembelajaran video tutorial yang telah dibuat kemudian memberikan saran dan masukan bila diperlukan. Ahli tersebut meliputi ahli media dan ahli materi. Disini ahli media yaitu Pungki Siregar, S.Pd., M.A. selaku dosen jurusan seni rupa dan ahli materi yaitu Andi Abin selaku pegiat seni digital professional dan animator di Yogyakarta. Peneliti melampirkan lembar validasi yang berisi instrumen penilaian materi dan media video tutorial sebagai objek penelitian.

Validasi media video tutorial oleh ahli media dilaksanakan pada tanggal 23 Mei 2025, sedangkan validasi oleh ahli materi dilaksanakan pada tanggal 27 Mei 2025.

### 1. Validasi Ahli Media

Pada aspek audio, kualitas suara narator dan dan kualitas musik latar video mendapat nilai 4 yang masuk dalam kategori Baik. Kemudian pada aspek visual, kualitas gambar, transisi video, layout, dan kesesuaian penempatan konten mendapat nilai 5 dalam kategori Sangat Baik. Sedangkan kejelasan teks, komponen warna dan kecocokan background mendapat nilai 4 dalam kategori Baik. Selanjutnya pada aspek aplikasi, daya tarik media dan kepraktisan penggunaan mendapat nilai 5 dalam kategori Sangat Baik. Dan yang terakhir kualitas editing mendapat nilai 5 yang artinya Sangat Baik.

Jadi, jumlah total skor yang didapatkan di tahap validasi media oleh Bapak Pungki Siregar adalah 55 dengan presentase 92% yang masuk dalam kategori Sangat Baik. Angka ini didapat dari hasil analisis instrumen validasi ahli media menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{55}{60} \times 100\% = 92\%$$

Keterangan:

P = Presentase

F = Total skor maksimal

n = Nilai skor maksimal

Menurut beliau kualitas media dalam video tutorial sudah cukup bagus dan menarik. Dari segi *layout* desain, ilustrasi karakter, dan komposisi warna sudah cukup layak untuk dipublikasikan. Beliau mengatakan bahwa video tutorial sudah siap untuk dipublikasikan ke *platform* YouTube. Adapun saran yang diberikan yaitu untuk menyertakan subtitle pada video part 2 dan part 3 karena di kedua video tersebut belum ada subtitle dalam Bahasa Inggris seperti pada video part 1, dan menghapus subtitle Bahasa Indonesia dan hanya menggunakan subtitle dalam Bahasa Inggris di video part 1.

### 2. Validasi Ahli Materi

Pada aspek manfaat dan kegunaan media, pemanfaatan video tutorial dan kesesuaian mendapat nilai 5 dalam kategori Sangat Baik. Dan relevansi materi dengan kebutuhan *personal branding* mendapat nilai 4 dalam kategori Baik. Kemudian pada aspek kesesuaian dengan audien, isi materi dan bobot materi mendapat nilai 5 di

kategori Sangat Baik, dan poin kesesuaian materi dengan nilai audien mendapat skor 4 di kategori Baik. Selanjutnya aspek kualitas dan isi materi, kejelasan materi mendapat nilai 4 dalam kategori Baik. Lalu keakuratan materi, urutan penyajian, kelengkapan, keterkaitan dengan MediBang Paint, dan daya tarik materi mendapat nilai 5 di kategori Sangat Baik. Yang terakhir pada aspek bahasa, kelengkapan informasi mendapat nilai 4 di kategori Baik dan kejelasan bahasa, kesesuaian bahasa, serta ketepatan penggunaan istilah teknis mendapat nilai 5 dalam kategori Sangat Baik.

Maka, skor yang didapatkan di tahap validasi ahli materi oleh Andi Abin adalah 76 dengan presentase 95% yang masuk dalam kategori Sangat Baik. Angka ini didapat dari hasil analisis instrumen validasi ahli materi menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{76}{80} \times 100\% = 95\%$$

Keterangan:

P = Presentase

F = Total skor maksimal

n = Nilai skor maksimal

Menurut beliau kualitas materi dalam video tutorial sudah bagus, jelas, dan sesuai dengan tujuan awal sehingga sudah memenuhi syarat untuk dipublikasikan. Adapun beliau menyarankan untuk menyertakan sumber pada semua gambar, logo, dan ilustrasi pada video tutorial yang diambil dari internet.

### C. Tahap Disseminate (Penyebarluasan)

Tahap *disseminate* dilakukan dengan mengunggah video tutorial ke *platform* YouTube sebagai media utama. Sebelum diunggah, video diperiksa kembali untuk memastikan kualitas visual dan audio, serta memastikan narasi dan konten sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam proses ini, peneliti juga menambahkan judul dan deskripsi yang informatif, dan tagar relevan untuk meningkatkan keterlihatan video di hasil pencarian YouTube. Setelah video diunggah, peneliti memantau respon audiens melalui kolom komentar dan statistik video untuk mengetahui efektivitas penyampaian materi.

Berikut adalah link dan *barcode* untuk mengakses video tutorial mendesain maskot

*personal branding* yang telah dipublikasikan di platform YouTube.

- 1) Video Tutorial Mendesain Maskot *Personal Branding* Part 1:



<https://youtu.be/SdfTZr-Sqr0?si=S7So4qnAr2Fd5pGu>

- 2) Video Tutorial Mendesain Maskot *Personal Branding* Part 2:



<https://youtu.be/71UE02OF1QQ?si=YI1Kd30oigYA1hfg>

- 3) Video Tutorial Mendesain Maskot *Personal Branding* Part 3:



<https://youtu.be/okVRTbLdNSI?si=R5g2-0f0EAXyNi-W>

Video diunggah di youtube pada tanggal 27 Mei 2025 pada pukul 07.00 PM supaya mendapat jangkauan audien yang maksimal mengingat pada jam tersebut banyak audien yang aktif menggunakan platform youtube. Video tutorial mendapat sejumlah like dan komentar yang beragam berupa saran dan masukan dari para audien pengguna YouTube dalam rentang usia 16-25 tahun.

Setelah itu dilakukan uji coba penggunaan video tutorial terhadap 30 responden acak dalam rentang usia 16 - 25 tahun. Uji coba dilakukan pada minggu ketiga sampai minggu keempat bulan Mei 2025.

Pelaksanaan uji coba terdiri dari 3 tahapan. Tahapan yang pertama adalah responden diarahkan untuk mengisi instrumen kebutuhan responden dalam bentuk angket Google Form. Tahapan yang kedua, responden diarahkan untuk menonton video tutorial yang sudah diupload di YouTube dan melakukan praktek mendesain maskot untuk *personal branding* sesuai dengan arahan dalam video tutorial. Kemudian tahap yang ketiga adalah responden mengumpulkan hasil karya maskot yang telah dibuat dan memberikan penilaian dengan mengisi lembar kuesioner Google Form untuk mengetahui tanggapan dan respon. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah video tutorial sudah layak dipublikasikan dan mengetahui efektivitas video tutorial.

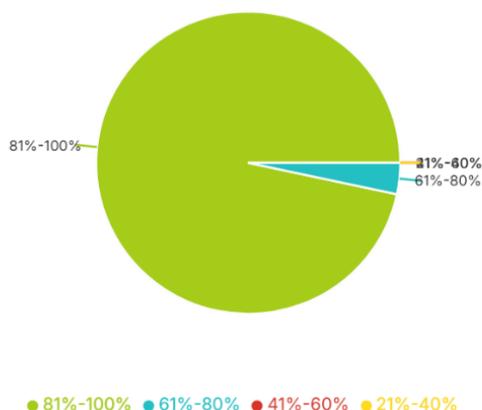
Berikut adalah hasil karya 3 terbaik dari 20 maskot yang dibuat responden, diantaranya sebagai berikut:

**Tabel 1.** Hasil Karya Responden

No	Karya Maskot	Deskripsi
1.		Karya dibuat oleh Sunny. Maskot dibuat dengan baik dengan menekankan elemen visual yang jelas yaitu matahari.
2.		Karya dibuat oleh Zaki. Elemen visual yang digunakan cukup jelas dan memakai warna yang sesuai identitas branding. Maskot ini juga memiliki siluet yang baik.

3.		Karya dibuat oleh Duroris. Maskot dibuat dengan rapi dan menambahkan elemen yang menarik sesuai konsep.
----	-----------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------

Setelah itu peneliti menyiapkan lembar penilaian melalui Google Form kepada audien untuk mengetahui respon dan keefektifan video tutorial. Berikut adalah skor respon audien terhadap media video tutorial membuat maskot *personal branding* menggunakan aplikasi Medibang Paint:



**Gambar 9.** Diagram Skor Respon Audien (Sumber: Nindi Rahmawati, 2025)

Dari total 30 responden, terdapat 12 anak yang memberikan skor 100%. Kemudian skor 97.5% berjumlah 4 anak, skor 95% berjumlah 5 anak, skor 92.5% berjumlah 2 anak, skor 90% berjumlah 1 anak, skor 87.5% berjumlah 1 anak, skor 85% berjumlah 2 anak, skor 80% berjumlah 1 anak, dan skor 75% berjumlah 1 anak. Berdasarkan data diatas, setelah dianalisis secara kuantitatif video tutorial mendesain maskot mendapat nilai rata rata 91.75%dari total 30 responden yang ikut serta. Yang berarti video tutorial mendesain maskot masuk dalam kategori sangat bagus dan layak untuk dipublikasikan kepada audien umum.

Video tutorial mendapat banyak apresiasi yang mengatakan bahwa video sangat runtut

penjelasannya dan mudah dipahami. Menurut audien, visual ilustrasi yang ditampilkan pada video tutorial sangat menarik dan pemilihan palet warna cukup nyaman di mata. Lalu untuk pelafalan narasi sudah cukup jelas dan terang namun ada audien yang merasa bahwa bahasa yang dipakai terlalu bertele-tele jika video tersebut ditonton untuk seorang desainer yang sudah profesional. Namun mengingat video memang diciptakan untuk ramah pemula jadi hal ini cukup bisa ditoleransi.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi data untuk menguji keabsahan hasil perancangan video tutorial. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan dua sumber data, yaitu hasil validasi dari ahli (validator media dan materi) dan tanggapan dari responden (audiens pengguna media). Dengan membandingkan hasil dari validator dan responden, peneliti dapat melihat konsistensi, kelayakan, dan efektivitas media yang dikembangkan secara lebih objektif dan menyeluruh. Hasil validasi menunjukkan bahwa skor dari ahli media mencapai 95%, dari ahli materi sebesar 92%, dan dari responden pengguna sebesar 91,75%, yang seluruhnya termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa video tutorial yang dikembangkan efektif dan layak untuk dipublikasikan.

## SIMPULAN DAN SARAN

### 1. Simpulan

Konsep perancangan media pembelajaran dibuat sebagai solusi atas permasalahan belum adanya video tutorial di youtube yang berbahasa indonesia mengenai langkah- langkah membuat maskot untuk *personal branding* secara terperinci yang ramah untuk pemula dengan menggunakan teknik yang baik yaitu teknik 5M menggunakan aplikasi MediBang Paint. Dimana *personal branding* adalah hal yang cukup penting untuk membantu anak muda mengenalkan brand diri mereka agar mencapai karir yang lebih maksimal di era kompetisi digital yang serba ketat dan cepat berubah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan konsep dan proses pembuatan video tutorial serta mengetahui tanggapan dari responden. Penelitian ini menggunakan metode penelitian 4D yang terdiri dari *Define, Design, Development, dan Disseminate*.

Konsep perancangan video tutorial melalui beberapa tahapan diantaranya yakni tahap pendefinisian guna mencari tahu permasalahan dasar sehingga dapat diselesaikan dengan merancang media pembelajaran. **Video tutorial** berdurasi 5-10 menit berisi tutorial mendesain maskot secara lengkap kemudian diunggah di *platform* YouTube berjumlah 3 Part. Subjek penelitian ini yaitu pengguna *platform* YouTube berusia 16-25 tahun. Kemudian Editing/Pengeditan video dilakukan menggunakan aplikasi Capcut. Teknik yang digunakan dalam mendesain maskot di video tutorial adalah teknik 5M oleh Alina Wheeler, teknik 5M tersebut meliputi: (1)Menganalisis sifat dan kata kunci, (2)Mengidentifikasi elemen/visual symbol, (3)Mensketsa bentuk, (4)Menghidupkan karakter, dan (5)Mengimplementasi maskot.

Selanjutnya pada proses pembuatan video, pertama peneliti membuat *script* video secara lengkap beserta storyboard kemudian merekam suara narasi sesuai *script*. Lalu dilanjutkan dengan menentukan palet warna dan menggambar aset ilustrasi untuk video. Setelah semua yang dibutuhkan sudah lengkap, peneliti kemudian melakukan editing menjadi video utuh berjumlah 3 part dengan durasi 5-10 menit menggunakan aplikasi Capcut. Selanjutnya video tutorial dipublikasikan ke platform YouTube dengan menggunakan *thumbnail* yang dapat menarik audien.

Hasil dari perancangan kemudian dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media yang bertujuan untuk memaksimalkan kualitas video tutorial. Dengan Teknik analisis kuantitatif, validasi media mendapatkan nilai dengan presentase 95% dengan kategori sangat baik. Dan pada validasi materi mendapatkan nilai dengan presentase 84% di tahap 1, dan mendapat nilai dengan presentase 92% di tahap 2 dengan kategori sangat baik. Kemudian pada uji coba 30 audien pengguna YouTube dalam rentang usia 16-25 tahun yang dilakukan secara daring melalui kuesioner google form, video tutorial mendapat nilai dengan presentase 91.75% dalam kategori sangat baik. Oleh karena itu, video tutorial bisa dikatakan sudah layak untuk dipublikasikan untuk audien umum dan terbukti efektif membantu audien untuk mendesain maskot *personal*

*branding* menggunakan aplikasi MediBang Paint secara mandiri.

## 2. Saran

Saran untuk hasil perancangan video tutorial mendesain maskot untuk *personal branding* menggunakan aplikasi mediBang paint adalah sebagai berikut:

- a. Bagi peneliti, untuk melanjutkan penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial di youtube dan memaksimalkannya supaya dapat menjangkau lebih banyak audien dan memberikan manfaat yang baik. Serta peneliti juga diharapkan untuk melanjutkan membuat video tutorial dengan materi yang lebih beragam dan sasaran audien yang lebih luas untuk membantu kebutuhan desainer lokal mengembangkan kemampuannya.
- b. Bagi responden, diharapkan responden dapat mengikuti tutorial dengan sungguh- sungguh di setiap tahapnya agar mendapat hasil yang maksimal serta disarankan untuk menggambar dengan rapi supaya maskot yang dibuat tidak terlihat berantakan. Selain itu responden diharapkan untuk dapat mempelajari lebih lanjut mengenai maskot dan *personal branding* untuk menguatkan persaingan dalam era digital yang semakin kompetitif

## REFERENSI

- Armayuda, E., & Pragadeva, R. (2020). Metode Desain Dari Brand Menjadi Maskot Berdasarkan Adaptasi Metode Alina Wheeler Ke Dalam Model 5M. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 6(02), 277–287. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v6i02.3622>
- Caufield, K. (2012). Analyzing the effects of brand mascots on social media : Johnson City Power Board case study. *Undergraduate Honors Theses*, 23. <http://dc.etsu.edu/honors/40>
- Daryanto. (2016). *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Haq, N. S., & Nisa, D. A. (2024). *Penggunaan Maskot Sebagai Media Pendukung Untuk Kegiatan Promosi di Wisata Agro Lembah Kecubung*. 2(1).

- Jhalugilang, P., Arjuna, J., Nomor, U., Kepa, D., & Jeruk, K. (2018). *Sebagai Sebuah Brand dan Pemanfaatan Media Sosial dalam Memperkuat Brand* *Jurnal Komunikologi*, 15(2). [www.asiangames2018.id](http://www.asiangames2018.id),
- Meiyanti, D. W. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TUTORIAL MEMBUAT ARSIR TEKSTUR PADA APLIKASI TIKTOK DI SMPN 1 KEMLAGI MOJOKERTO*.
- Nauseda, K. A., & Frey. (2024). What is Personal Branding? Why it's Important. *Forbes*. <https://books.forbes.com/blog/what-is-personal-branding/#:~:text=A personal brand is the acknowledged perception of,branding is the process of creating that impression>
- Parengkuan, E., & Tumewu, B. (2014). *Personal brand-inc: rahasia untuk sukses dan bertahan di karir*.
- Sabila, S., & Camelia, I. A. (2023). Perancangan Video Tutorial Menggambar Ilustrasi Dari Cerita Rakyat Sawunggaling Pada Media Sosial Tiktok. *Jurnal Seni Rupa*, 11(1), 69–82.
- Soraya, I. (2017). Personal Branding Laudya Cynthia Bella Melalui Instagram (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Akun Instagram @Bandungmakuta). *Jurnal Komunikasi*, 8(2), 30–38.
- Supriadi, O. A., Aulia, R., Syafikarani, A., Komariah, S. H., & Ar Razi, A. (2022). Perancangan Maskot Kampanye PROKES (Program Kembali Ke Sekolah) Untuk Mendukung PTM Terbatas di SMP Bina Taruna Bandung. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(5), 1174–1179. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i5.10769>
- Thiagarajan. (1976). Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook. *Journal of School Psychology*, 14(1), 75. [https://doi.org/10.1016/0022-4405\(76\)90066-2](https://doi.org/10.1016/0022-4405(76)90066-2)