

PROJEK AKHIR

PENGUNAAN TEKNIK *EDITING* VIDEO SEBAGAI MEDIA EDUKASI

**LITERASI DIGITAL PADA KONTEN CEK FAKTA INSTAGRAM
@BEDAHALUS UNTUK GEN Z**

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat Memperoleh Gelar

Sarjana Terapan Ilmu Komunikasi (S.Tr.I.Kom)



**POLITEKNIK
TEMPO**

Disusun oleh:

FADHLAN FADHLILLAH

221310003

PROGRAM STUDI PRODUKSI MEDIA

POLITEKNIK TEMPO

JAKARTA

2026

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

 POLITEKNIK TEMPO	KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK TEMPO PROGRAM STUDI PRODUKSI MEDIA	Form TA-15
PENGESAHAN TUGAS AKHIR		

Judul Tugas Akhir : PENGGUNAAN TEKNIK EDITING VIDEO
SEBAGAI MEDIA EDUKASI LITERASI
DIGITAL PADA KONTEN CEK FAKTA
INSTAGRAM @BEDAHALUS UNTUK GEN
Z

Nama : Fadhliah Fadhlilah

NIM 221310003

Tugas Akhir ini telah dinyatakan lulus dalam sidang Tugas Akhir pada 9 Juni 2026
dihadapan penguji dan telah di revisi sesuai catatan Tim Penguji. Karena itu, penulis berhak
memperoleh gelar Sarjana Terapan D4 S.Tr.I.Kom di bidang Desain Ilmu Komunikasi.

Jakarta, 23 Juni 2026

Ketua Program Studi

Rosdiana, S.sos., M.Si
NIDN 0304048002.

Tanggal
23/26
06

Tanda Tangan



Penguji I

Muhammad Nur Hidayat, S.Sos., M.M.
NIDN 0310066703.

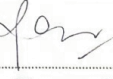
23/26
06



Penguji II

Rizki Ayu Budipratiwi, S.Sos., M.I.Kom
NIDN 0318087807.

24/06'26



Pembimbing I

Rosdiana, S.Sos., M.Si.
NIDN 0304048002.

23/26
06



Pembimbing II

Rachma Tri Widuri, S.Sos., M.Si
NIDN 0316107701.

24/06
06



Mengetahui,
Direktur Politeknik Tempo


Shalfi Andri, S.P., M.M
NIDN. 0328087202

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG

 POLITEKNIK TEMPO	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK TEMPO PROGRAM STUDI PRODUKSI MEDIA	Form TA-10
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR		

**Projek Penggunaan Teknik Editing Video Sebagai Mediia
Edukasi Literasi Digital Pada Konten Cek Fakta
Instagram @bedahalusUntuk Gen Z**

Disusun oleh :
Fadhlan Fadhlilah
221310003

Diterima dan Disetujui untuk dipertahankan pada Ujian Sidang Tugas Akhir
Menyetujui,
Jakarta, 26 Mei 2026

Pembimbing I


Rosdiana, S.Sos., M.Si
NIDN. 0304048002

Pembimbing II


Rachma Tri Widuri, S.Sos., M.Si.
NIDN. 0316107701

Menyetujui,
Ketua Program Studi Produksi Media


Rosdiana, S.Sos., M.Si.

PERNYATAAN KARYA SENDIRI

 POLITEKNIK TEMPO	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK TEMPO PROGRAM STUDI PRODUKSI MEDIA	Form TA-16
SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI		

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Fadhlán Fadhilah
Tempat/Tinggal Lahir : Jakarta/21-01-2004
NIM : 221310003
Program Studi : Produksi Media
Judul Tugas Akhir : Projek Penggunaan Teknik Editing Video
Sebagai Media Edukasi Literasi Digital Pada
Konten Cek Fakta Instagram @bedahalusUntuk
Gen Z
Dosen Pembimbing : 1. Rosdiana , S.Sos., M.Si.
2. Rachma Tri Widuri, S.Sos., M.Si.

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat benar-benar hasil karya sendiri dan saya bertanggung jawab secara akademis atas apa yang saya tulis.

Pernyataan ini dibuat sebagai salah satu syarat menempuh Ujian Tugas Akhir.

Jakarta, 26 Mei 2026

Mahasiswa YBS,



Fadhlán Fadhilah
221310003

SURAT BEBAS PLAGIARISME



POLITEKNIK TEMPO

Gedung TEMPO Jl. Palmerah Barat No. 8 Jakarta 12210

☎ 021-5360409 ✉ admin@politekniktempo.ac.id

🌐 www.politekniktempo.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIARISME

Nomor : 005/Poltem-Perpus/Plagiasi/VI/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Reva Wijayanti, S.IP.

NIK : 22NA0020

Jabatan : Kepala Perpustakaan

Dengan ini kepala Perpustakaan Politeknik Tempo menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut :

Nama : Fadlan Fadhlilah

NIM : 221310003

Prodi / Angkatan : Produksi Media / 2022

Judul : Proyek Akhir Penggunaan Teknik Editing Video Sebagai Media Edukasi Literasi Digital Pada Konten Cek Fakta Instagram @Bedahalus Untuk Gen- Z

Tugas akhir yang bersangkutan di atas telah melalui proses uji deteksi plagiasi menggunakan aplikasi *Turnitin* dengan hasil 6% dan dinyatakan sudah memenuhi syarat batas maksimal plagiasi kurang dari 30% sesuai dengan pedoman akademik yang berlaku pada setiap bab naskah skripsi/TA yang telah disusun. Surat keterangan ini digunakan sebagai persyaratan untuk sidang akhir dan pengurusan surat bebas pustaka.

Jakarta, 02 Juni 2026

Kepala Perpustakaan,

Reva Wijayanti, S.IP.

POLITEKNIK
TEMPO

Tembusan :

1. Wadiv Akademik
2. Ketua Program Studi

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH



SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA

Nomor : 009/Poltem-Perpus/Pustaka/VII/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Reva Wijayanti, S.IP.
NIK : 22NA0020
Jabatan : Kepala Perpustakaan

Dengan ini kepala Perpustakaan Politeknik Tempo menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut :

Nama : Fadhlani Fadhlililah
NIM : 221310003
Prodi / Angkatan : Produksi Media / 2022

Berdasarkan data dari Perpustakaan Politeknik Tempo bahwa mahasiswa yang bersangkutan tidak memiliki pinjaman dan tunggakan keterlambatan pengembalian bahan pustaka dari Perpustakaan Politeknik Tempo.

Demikian surat keterangan ini diberikan dan digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 03 Juli 2026
Kepala Perpustakaan,



Reva Wijayanti, S.IP.

**POLITEKNIK
TEMPO**

ABSTRAK

PENGUNAAN TEKNIK *EDITING* VIDEO SEBAGAI MEDIA EDUKASI LITERASI DIGITAL PADA KONTEN CEK FAKTA INSTAGRAM @BEDAHALUS UNTUK GEN Z

FADHLAN FADHLILLAH
221310003
Produksi Media

Pembimbing I : Rosdiana

Pembimbing II : Rachma Tri Widuri

Penyebaran hoaks di media sosial terus meningkat seiring dengan pesatnya pertumbuhan penggunaan internet dan rendahnya tingkat literasi digital masyarakat Indonesia. Generasi Z sebagai kelompok pengguna media sosial yang dominan menjadi kalangan yang paling rentan terpapar informasi palsu, khususnya konten yang dikemas secara visual dan menarik. Proyek ini bertujuan untuk mengembangkan dan menganalisis penerapan teknik editing video dalam konten cek fakta sebagai upaya penyampaian informasi literasi digital bagi Gen Z. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan metode berbasis praktik (*practice-based*), yang mendokumentasikan proses kreatif secara menyeluruh mulai dari tahap praproduksi, produksi, hingga pascaproduksi. Sebanyak 12 konten video diproduksi dan dianalisis berdasarkan penerapan lima teknik *editing* utama, yaitu *visual storytelling*, teks *overlay*, transisi dan ritme visual, *motion graphic*, serta penggunaan *subtitle*. Hasil proyek menunjukkan bahwa teknik-teknik tersebut secara fungsional mendukung keterbacaan dan daya tarik konten cek fakta dalam format video vertikal berdurasi pendek, sesuai dengan pola konsumsi informasi Generasi Z. Pencantuman referensi informasi dan pengelolaan durasi konten juga terbukti berkontribusi pada kredibilitas dan efektivitas penyampaian pesan edukatif. Proyek ini menyimpulkan bahwa *editing* video yang terencana dan berbasis teknik komunikasi visual merupakan strategi yang relevan dalam upaya penanggulangan disinformasi di era digital.

Kata kunci: komunikasi visual, *editing* video, cek fakta, hoaks, literasi digital, Instagram, Gen Z

ABSTRACT

The Use of Video Editing Techniques as a Digital Literacy Educational Medium in Fact-Checking Content on Instagram @bedahalus for Gen Z

FADHLAN FADHLILLAH

221310003

MEDIA PRODUCTION

Pembimbing I : Rosdiana

Pembimbing II : Rachma Tri Widuri

The spread of hoaxes on social media continues to escalate alongside the rapid growth of internet usage and the persistently low level of digital literacy among the Indonesian public. Generation Z, as the dominant users of social media, represents the most vulnerable group to misinformation exposure, particularly content packaged in visually appealing formats. This project aims to develop and analyze the use of video editing techniques as a medium for digital literacy education within fact-checking content on the Instagram account @bedahalus, targeting Generation Z audiences. A descriptive qualitative approach was employed through a practice-based method, documenting the entire creative process across three production stages: pre-production, production, and post-production. A total of 12 video contents were produced and analyzed based on the application of five core editing techniques, namely visual storytelling, text overlay, visual transitions and rhythm, motion graphics, and subtitle integration. The findings indicate that these techniques effectively enhance the readability and appeal of fact-checking content in short-form vertical video formats, aligned with Generation Z's information consumption patterns. The inclusion of information references and strategic management of content duration were also found to contribute to the credibility and effectiveness of educational message delivery. This study concludes that planned video editing grounded in visual communication principles constitutes a relevant and effective strategy in combating disinformation in the digital age.

Keywords : visual communication, video editing, fact-checking, hoax, digital literacy, Instagram, Gen Z

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan projek akhir ini dengan judul "**Penggunaan Teknik Editing Video Sebagai Media Edukasi Literasi Digital pada Konten Cek Fakta Instagram @bedahalus untuk Gen Z**" sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan Ilmu Komunikasi (S.Tr.I.Kom.) di Program Studi Produksi Media, Politeknik Tempo, Jakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyelesaian projek akhir ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. **PT Telekomunikasi Selular**, atas dukungan beasiswa yang telah diberikan kepada penulis selama menempuh pendidikan di Politeknik Tempo. Kepercayaan dan investasi yang diberikan menjadi motivasi besar bagi penulis untuk menyelesaikan studi dengan sebaik-baiknya.
2. **Ibu Ayoedia Gita Citrayomie, S.Sos., M.I.Kom.**, selaku Pembimbing Akademik yang senantiasa memberikan arahan, motivasi, serta perhatian selama penulis menjalani perkuliahan di Politeknik Tempo.
3. **Ibu Rosdiana, S.Sos., M.Si.**, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk memberikan bimbingan, masukan, serta arahan yang sangat berarti dalam proses penyelesaian projek akhir ini.
4. **Ibu Rachma Tri Widuri, S.Sos., M.Si.**, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir II yang dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan, koreksi, serta saran yang konstruktif sehingga projek akhir ini dapat tersusun dengan baik.
5. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi Produksi Media, Politeknik Tempo, yang telah memberikan ilmu, pengalaman, serta dukungan selama penulis menempuh pendidikan.
6. **Ibunda tercinta, Nurlaela**, atas segala doa, kasih sayang, pengorbanan, dan dukungan moral maupun material yang tidak pernah berhenti mengalir

kepada penulis. Karya ini penulis persembahkan sebagai bentuk rasa syukur dan bakti kepada beliau.

7. **Moh Hafiz dan Ajie Hilman Hawari**, selaku kakak penulis, atas segala semangat, perhatian, dan dukungan yang selalu diberikan dalam setiap langkah perjalanan penulis.
8. **Ariadne Khatarina**, selaku rekan partner projek, atas kerja sama, dedikasi, dan kontribusinya yang sangat berharga dalam pelaksanaan projek @bedahalus dari awal hingga akhir.
9. Seseorang yang selalu hadir dalam setiap suka dan duka, yang dengan sabar memberikan semangat, doa, dan dukungan tanpa henti kepada penulis selama proses penyelesaian projek akhir ini. Kehadiranmu adalah motivasi yang tidak ternilai.
10. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penyelesaian projek akhir ini.
11. Terima kasih kepada penulis sendiri yang telah mampu bertahan, berjuang, dan tidak menyerah di tengah segala tantangan dan keterbatasan yang ada. Setiap proses yang telah dilalui adalah bukti bahwa kerja keras dan ketekunan tidak pernah mengkhianati hasil.

Penulis menyadari bahwa projek akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga projek akhir ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu komunikasi, khususnya di bidang produksi media dan literasi digital.

Jakarta, 3 Juni 2026



Penulis,

Fadhlan Fadhilah

DAFTAR ISI

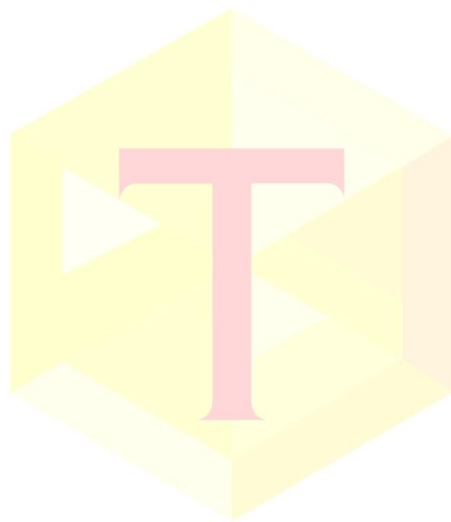
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GRAFIK.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Batasan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Projek.....	10
1.6 Manfaat Projek.....	10
1.6.1 Manfaat Akademis	10
1.6.2 Manfaat Praktis	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Jurnalisme.....	12
2.1.1 Jurnalisme Digital Era Arus Utama dan Media Sosial.....	12
2.1.2 Dasar Etika Jurnalisme	13
2.2 Elemen Multimedia dalam Video Jurnalisme.....	14
2.2.1 Teks	15
2.2.2 Audio	15
2.2.3 Video	15
2.3 <i>Editing</i> Video sebagai Implementasi Teori Komunikasi Visual.....	16
2.3.1 Praproduksi	17
2.3.2 Produksi.....	17
2.3.3 Pascaproduksi	17
2.4 Teori Komunikasi Massa.....	20
2.5 Teori Stimulus Organisme Respons (SOR).....	20

2.6 Literasi Digital dan Peran Media Sosial	21
2.6.1 Karakteristik Generasi Z sebagai Khalayak Digital.....	23
2.7 Karakteristik Konten dalam Media Sosial.....	24
2.8 Cek Fakta dan Penanggulangan Disinformasi di Era Digital	25
2.9 Kerangka Berpikir	29
2.10 Penelitian Terdahulu	30
BAB III METODE PROJEK.....	34
3.1 Jenis Proyek.....	34
3.2 Subjek Proyek	35
3.3 Lokasi dan Waktu Proyek	38
3.4 Media Proyek	44
3.5 Sistematika Perencanaan	45
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	49
3.7 Teknik Analisis Data	51
3.8 Instrumen Proyek.....	54
3.9 Uji Keabsahan Data	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	56
4.1 Gambaran Umum Proyek @bedahalus.....	56
4.2 Hasil Konten Bedahalus.....	57
4.2.1 Cek Fakta “Semut”	57
4.2.2 Cek Fakta “Redenominasi”	58
4.2.3 Bedah Isu “Status Bencana Nasional”	58
4.2.4 Cek Fakta “Go Vegan”	59
4.2.5 Bedah Isu “Skema Ponzi”	60
4.2.6 Cek Fakta “5 Ciri Aplikasi Investasi”	60
4.2.7 Bedah Isu “LPDP dan Skema 2N+1”	61
4.2.8 Cek Fakta “Selat Hormuz”	62
4.2.9 Bedah Isu “Harga Plastik Naik Karena Perang?”	62
4.2.10Cek Fakta “Pendaftaran Kartu Prakerja 2026”	63
4.2.11Bedah Isu “Kejanggalan Belanja MBG”	64
4.2.12Cek Fakta “ Bantuan Tokoh Terkenal? Hati-Hati <i>Deepfake!</i> ”	65
4.3 Proses Produksi	65
4.3.1 Tahap Pra Produksi	66

4.3.2 Tahap Produksi.....	72
4.3.3 Tahap Pascaproduksi.....	73
4.4 Hasil dan Pembahasan Penerapan Teknik <i>Editing</i>	83
4.4.1 <i>Visual Storytelling</i>	83
4.4.2 Teks <i>Overlay</i>	86
4.4.3 Transisi dan Ritme Visual	89
4.4.4 <i>Motion Graphic</i>	92
4.4.5 Penggunaan <i>Subtitle</i>	94
4.5 Durasi Konten sebagai Strategi Penyampaian Informasi	98
4.6 Pencantuman Referensi Informasi dalam Konten.....	101
4.7 Hambatan dalam Pelaksanaan Projek.....	104
4.7.1 Keterbatasan Waktu Produksi	104
4.7.2 Keterbatasan Peralatan Produksi.....	105
4.7.3 Tantangan dalam Visualisasi Informasi yang Kompleks.....	105
4.7.4 Tantangan Algoritma Media Sosial	105
4.8 Refleksi kekurangan dan Rekomendasi Pengembangan Teknik <i>Editing</i>	107
4.8.1 Keterbatasan dalam Konsistensi <i>Color Grading</i>	107
4.8.2 Keterbatasan Kompleksitas <i>Motion Graphic</i>	108
4.8.3 Pemanfaat <i>B-Roll</i> Belum Optimal.....	108
4.9 Kontribusi Teknik <i>Editing</i> Video terhadap Edukasi Literasi Digital di Media Sosial	109
BAB V PENUTUP	113
5.1 Kesimpulan	113
5.2 Saran.....	115
5.2.1 Saran bagi Praktisi dan Pembuat Konten.....	115
5.2.2 Saran bagi Akademisi dan Penulis Selanjutnya	115
5.2.3 Saran bagi Lembaga Pendidikan dan Institusi Literasi Digital.....	116
5.3 Keterbatasan Projek	116
DAFTAR PUSTAKA	118
LAMPIRAN	122

DAFTAR TABEL

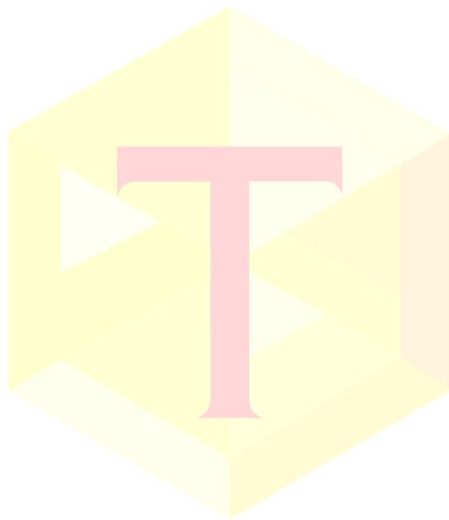
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	32
Tabel 3.1 Informan pendukung	37
Tabel 3.2 Timeline Kegiatan Produksi Konten Bedahalus	44
Tabel 4.1 Clip Penggunaan Teknik Overlay Pada Konten Bedahalus.....	87



POLITEKNIK TEMPO

DAFTAR GRAFIK

Grafik 2.1 Kerangka Berpikir	29
Grafik 3.1 Bagan Alur Produksi Konten Bedahalus	48

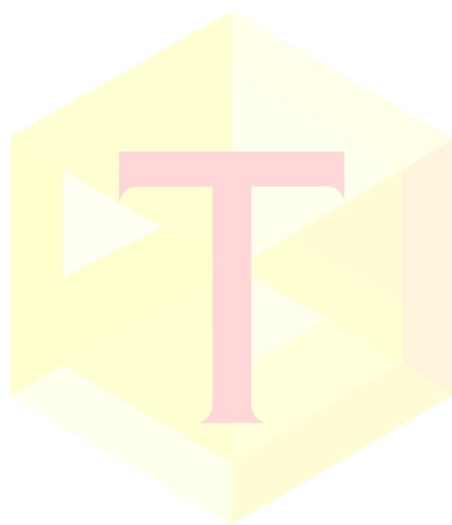


POLITEKNIK TEMPO

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Isu Hoaks & Disinformatif di Indonesia Tahun (2025)	2
Gambar 1.2 Data pengguna Instagram di Indonesia 2026	3
Gambar 1.3 Data Literasi Digital Gen Z.....	3
Gambar 4.1 Keseluruhan Timeline Editing Konten Semut	57
Gambar 4.2 Keseluruhan Timeline Editing Konten Redenominasi.....	58
Gambar 4.3 Keseluruhan Timeline Editing Konten Status Bencana Nasional	59
Gambar 4.4 Keseluruhan Timeline Editing Konten Go Vegan	59
Gambar 4.5 Keseluruhan Timeline Editing Konten Skema Ponzi	60
Gambar 4.6 Keseluruhan Timeline Editing Konten 5 Ciri Aplikasi Investasi	61
Gambar 4.7 Keseluruhan Timeline Editing Konten LPDP dan Skema 2N+1	61
Gambar 4.8 Keseluruhan Timeline Editing Konten Selat Hormuz	62
Gambar 4.9 Keseluruhan Timeline Editing Konten Harga Plastik Naik Karena Perang? ..	63
Gambar 4.10 Keseluruhan Timeline Editing Konten Pendaftaran Kartu Prakerja 2026...	63
Gambar 4.11 Keseluruhan Timeline Editing Konten Kejanggalan Belanja MBG	64
Gambar 4.12 Keseluruhan Timeline Editing Konten Bantuan Tokoh Terkenal? Hati-Hati Deepfake!.....	65
Gambar 4.13 Website Google Trend	67
Gambar 4.14 Storybord Perancangan Visual Produksi Konten Bedahalus	70
Gambar 4.15 Logging File Management Pada File Explorer Capcut.....	74
Gambar 4.16 Timeline Rough Cut Editing Pada Aplikasi Capcut	75
Gambar 4.17 Cutting Selective Timing Timeline Pada Aplikasi Capcut	76
Gambar 4.18 Overlay Timeline Editing Pada Aplikasi Capcut.....	79
Gambar 4.19 Transisi Timeline Editing Pada Aplikasi Capcut.....	79
Gambar 4.20 Musik dan Efek Suara Timeline Editing Pada Aplikasi Adone Premiere	80
Gambar 4.21 Pengaturan Pada Menu Ekspor Pada Aplikasi Capcut	83
Gambar 4.22 Penggunaan Visual Story Telling Pada Konten Bedah Isu Status Bencana Nasional Dengan Visual Korban Dari Bencana Tersebut Sebagai Pendekatan Emosional Audiens.	84
Gambar 4.23 Penggunaan visual story telling pada konten Bedah Isu MBG dengan hook vidio yang menggambarkan kepala BGN dan Teks overlay sebagai pemantik audiens tertarik	85
Gambar 4.24 Penggunaan Flash Transisi Menciptakan Perpindahan Klip Dengan Cepat Dan Menarik Pada Konten @bedahalus	90
Gambar 4.25 Teknik Menghilangkan Jeda Pada Timeline Konten @bedahalus	90
Gambar 4.27 Penggunaan visual story telling pada konten Bedah Isu Status Bencana Nasional dengan visual korban dari bencana tersebut sebagai pendekatan emosional audiens.....	93
Gambar 4.28 Penggunaan subtitle pada konten Cek Fakta Deepfake	95
Gambar 4.29 Penggunaan subtitle pada konten Bedah Isu MBG.	95
Gambar 4.30 Tampilan pada konten cek fakta Tempo dengan durasi 03.31 Menit	98
Gambar 4.31 Tampilan konten Bedah Isu MBG milik Bedahalus dengan durasi 03.26 Menit.....	98

Gambar 4.32 Tampilan Referensi informasi pada salah satu konten Bedahalus yaitu Bedah Isu MBG..... 102



**POLITEKNIK
TEMPO**