PENDEKAR: Jurnal Pendidikan Berkarakter
Vol.3, No.6 Desember 2025
e-ISSN:2988-1129, p-ISSN:2988-0661, Hal 01-14
DOI:https://doi.org/10.51903/pendekar.v3i6.1479

Merancang dan Memproduksi Motion graphic Kinetic typography untuk Awards Ceremony Opening pada Penganugerahan Keterbukaan Informasi Publik se-Kalimantan Barat Tahun 2025

Seftian[1], Maya Marselia[2], Narti Prihartini[3], Noferianto Sitompul[4]

Politeknik Negeri Sambas, Indonesia
yanzaseftian@gmail.com

Alamat: Jl.Raya Sejangkung Kawasan Pendidikan Tinggi Sambas – Kalimantan Barat 79462
Korespondensi penulis: yanzaseftian@gmail.com

Abstract. *The West Kalimantan Information Commission plays an important role in implementing public information disclosure through Monitoring and Evaluation (MONEV) activities and the Public Information Disclosure Award. However, the Awards Ceremony Opening segment in previous events was considered less representative, as it only displayed simple text without a strong visual identity. This study aims to design and produce motion graphics using kinetic typography techniques as a visual innovation to strengthen the event's image and enhance audience engagement. The study utilizes the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, which includes the stages of concept, design, material collection, assembly, testing, and distribution. The research results indicate that the content expert evaluation shows a feasibility of 93%, and the feasibility assessment by the general public is 98.7%. Based on these findings, the motion graphic kinetic typography "Awards Ceremony Opening for the Public Information Openness Award in West Kalimantan 2025" is categorized as highly feasible for publication.*

Keywords: *Kinetic Typography, Motion Graphics, MDLC, Production, Public Information Disclosure*

Abstrak. Komisi Informasi Provinsi Kalimantan Barat berperan dalam penerapan keterbukaan informasi publik melalui kegiatan Monitoring dan Evaluasi (MONEV) serta Penganugerahan Keterbukaan Informasi Badan Publik. Namun, segmen *Awards Ceremony Opening* pada acara penganugerahan sebelumnya dinilai kurang representatif karena hanya menampilkan teks sederhana tanpa identitas visual yang kuat. Penelitian ini bertujuan merancang dan memproduksi *motion graphic* dengan teknik *kinetic typography* sebagai inovasi visual untuk memperkuat citra acara dan meningkatkan keterlibatan audiens. Penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* yang meliputi tahap *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian ahli materi memperlihatkan kelayakan sebesar 93%, dan penilaian kelayakan dari masyarakat umum sebesar 98,7%. Berdasarkan hal tersebut maka *motion graphic kinetic typography* "Awards Ceremony Opening untuk Penganugerahan Keterbukaan Informasi Publik se-Kalimantan Barat tahun 2025" dikategorikan sangat layak untuk dipublikasikan.

Kata kunci: Keterbukaan Informasi Publik, *Kinetic Typography*, MDLC, *Motion Graphic*, Produksi.

1. PENDAHULUAN

Keterbukaan informasi publik merupakan amanat Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2008 yang menuntut badan publik untuk menyajikan informasi secara transparan dan akuntabel. Keterbukaan ini menjadi fondasi penting dalam

Received: 12 November 2025; Accepted: 25 November 2025; Published: 05 Desember 2025;
*Seftian, yanzaseftian@gmail.com

mewujudkan tata kelola pemerintahan yang baik dan partisipatif (Wibawa, 2019a; Sulaeman et al., 2021).

Dalam konteks ini, Komisi Informasi Provinsi Kalimantan Barat memiliki peran strategis melalui kegiatan Monitoring dan Evaluasi (MONEV) serta Penganugerahan Keterbukaan Informasi Badan Publik, yang bertujuan mendorong akuntabilitas dan meningkatkan kualitas layanan informasi (Wibawa, 2019b). Praktik penganugerahan sebagai bentuk apresiasi terhadap badan publik yang informatif juga mencerminkan nilai-nilai kepemimpinan dan solidaritas sosial dalam institusi publik (Dila, 2022). Segmen *Awards Ceremony Opening* pada acara penganugerahan sebelumnya dinilai kurang representatif. Hal ini disebabkan karena segmen tersebut hanya menampilkan teks sederhana tanpa adanya identitas visual yang kuat. Ketiadaan elemen visual yang khas membuat acara terlihat kurang profesional di mata audiens. Selain itu, daya tarik acara menjadi berkurang karena presentasi visual yang minim tidak mampu menangkap perhatian peserta secara optimal. Kondisi ini menjadi lebih signifikan di era digital, di mana literasi visual menjadi aspek penting dalam komunikasi publik. Audiens modern cenderung mengharapkan pengalaman visual yang menarik dan informatif untuk meningkatkan keterlibatan mereka. Oleh karena itu, penguatan elemen visual dalam segmen pembukaan sangat diperlukan agar acara dapat tampil lebih profesional dan efektif (Riady, 2021).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa *motion graphic* efektif dalam meningkatkan keterlibatan audiens (Lee & Kim, 2023; Nugroho & Sari, 2022; Widodo & Lestari, 2021; Pratama et al., 2025; Akbar et al., 2024). Sementara itu, *kinetic typography* terbukti mampu memperkuat *storytelling* dan daya tarik visual (Shilpa & Rosh, 2024; Hassan & Ali, 2022; Smith & Johnson, 2021; Rahman & Putra, 2023; Chen & Zhao, 2022). Lebih jauh, perkembangan teknologi terbaru bahkan telah menghadirkan model berbasis *diffusion* untuk menghasilkan *kinetic typography* yang lebih realistis (Park et al., 2024a; Park et al., 2024b).

Kendati demikian, sebagian besar penelitian masih berfokus pada konteks iklan, pembelajaran, atau media digital umum, dan belum banyak yang mengkaji penerapan *kinetic typography* dalam acara formal kelembagaan (Shilpa & Rosh, 2024; Park et al., 2024b). Selain itu metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang

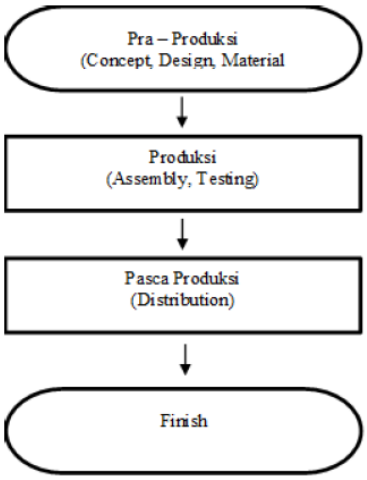
selama ini umum digunakan dalam berbagai penelitian pengembangan media pembelajaran (Wardana et al., 2023; Bumbungan et al., 2024; Purwanti et al., 2022), belum banyak diterapkan pada produksi *motion graphic* untuk *event branding* (Wardana et al., 2023; Pratama et al., 2025).

Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mengintegrasikan *motion graphic* berbasis *kinetic typography* menggunakan metode MDLC sebagai solusi inovatif untuk memperkuat identitas visual sekaligus meningkatkan keterlibatan audiens dalam *Awards Ceremony Opening Penganugerahan Keterbukaan Informasi Publik se-Kalimantan Barat Tahun 2025*. Pendekatan ini dipilih karena sebelumnya MDLC terbukti efektif dalam pengembangan media pembelajaran, namun masih jarang diterapkan pada produksi *motion graphic* untuk *event branding*. Integrasi *kinetic typography* diharapkan dapat memperkuat *storytelling* dan memperkuat daya tarik visual pada segmen pembukaan acara. Dengan demikian, identitas visual *Awards Ceremony Opening* dapat ditampilkan secara lebih profesional dan konsisten. Selain itu, penerapan *motion graphic* juga bertujuan meningkatkan keterlibatan audiens selama acara berlangsung. Pendekatan ini menjadi relevan terutama di era digital saat ini, di mana literasi visual dan pengalaman audiens menjadi faktor penting dalam keberhasilan komunikasi publik. Secara keseluruhan, penelitian ini berupaya menghadirkan solusi inovatif yang mampu menggabungkan aspek estetika, profesionalisme, dan interaktivitas dalam konteks acara formal kelembagaan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* sebagaimana dikemukakan oleh Luther (1994) dan dikembangkan lebih lanjut oleh Sutopo (2003). MDLC dipilih karena memberikan kerangka kerja sistematis dalam pengembangan produk multimedia, mulai dari tahap konseptual hingga distribusi. Terdapat enam langkah utama dalam metode ini, meliputi: konsep (*concept),* rancangan *(design),* pengumpulan bahan *(material collecting),* produksi *(assembly),* pengujian *(testing), dan* pengembangan *(distribution)*. Sejumlah penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa MDLC efektif digunakan dalam pengembangan

media pembelajaran maupun media interaktif (Wardana et al., 2023; Bumbungan et al., 2024; Purwanti et al., 2022), sehingga relevan untuk diadaptasi dalam konteks produksi *motion graphic* berbasis *kinetic typography* untuk *event branding*. Secara diagramatik, alur dari metode MDLC tersaji pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram alir *MDLC*

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengadopsi metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk multimedia. Metode penelitian *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) mencakup enam tahapan, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*. Sementara itu proses perancangan *motion graphic kinetic typography* "Awards Ceremony Opening untuk Penganugerahan Keterbukaan Informasi Publik se-Kalimantan Barat Tahun 2025" dilakukan melalui tiga fase utama: pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Tahapan MDLC memiliki keterkaitan langsung dengan proses tersebut, di mana pra-produksi meliputi *concept*, *design*, dan *material collecting*; produksi mencakup *assembly* dan *testing*; sedangkan pasca-produksi berfokus pada *distribution*. Penjelasan secara lebih mendetail tentang tahapan produksi *motion graphic kinetic typography* dapat dijelaskan seperti di bawah ini.

3.1 Pra-produksi

Fase pertama dari proses pembuatan *motion graphic* ini adalah proses pra-produksi. Pada tahap pra-produksi ini kegiatan yang dilakukan adalah menyiapkan dan memilih bahan seperti naskah, *storyboard*, gambar illustrasi, audio serta menentukan konsep agar pesan utama dalam pembuka acara penganugerahan dapat tersampaikan.

Pada tahap pra-produksi, penerapan metode MDLC yang diterapkan yaitu:

a) *Concept*

Menampilkan tahapan seperti berikut.

1. Eksplorasi Gagasan

   Proses pertama adalah melakukan riset terhadap konsep *motion graphic kinetic typography* yang sesuai dengan tema acara melalui analisis tren produksi berskala besar seperti program penganugerahan televisi, hingga preferensi dan kebutuhan klien. Hasil riset ini digunakan untuk menentukan pendekatan visual dan naratif yang efektif dalam menyampaikan pesan dan esensi acara.

2. Naskah

   Pembuatan naskah *motion graphic kinetic typography* "Awards Ceremony Opening untuk Penganugerahan Keterbukaan Informasi Publik se-Kalimantan Barat tahun 2025" merupakan tahap yang penting. Pada tahap inilah penentuan visual yang ingin disampaikan ke audiens dapat direalisasikan.

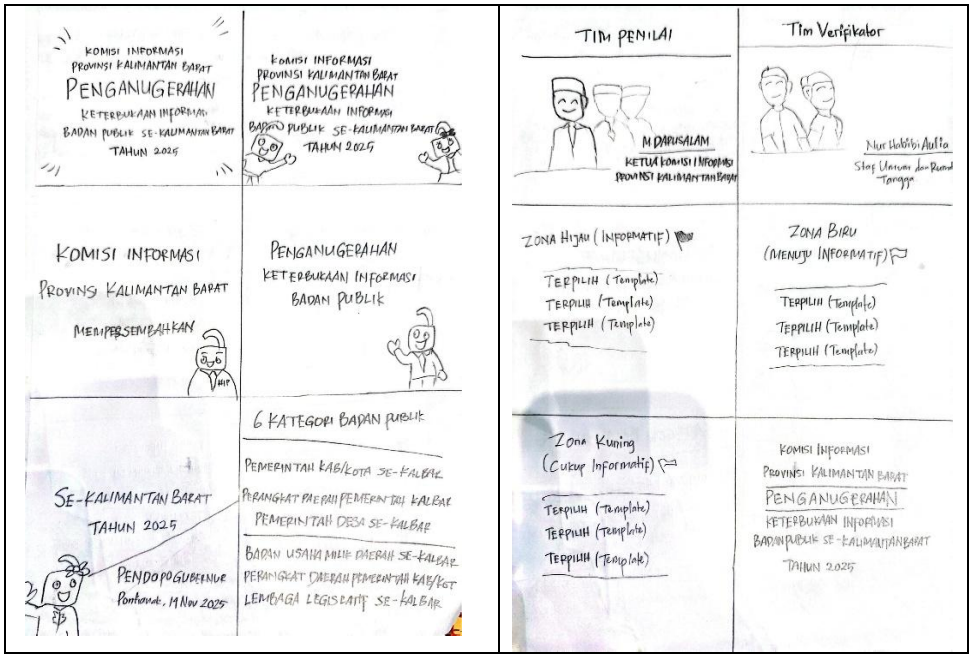
Acara dimulai dengan kemunculan dua maskot ikonik, Sasi dan Saki, yang melambai ceria dari sisi kiri dan kanan layar, menyambut para hadirin dengan semangat keterbukaan. Layar kemudian menampilkan transisi elegan bertuliskan "Komisi Informasi Provinsi Kalimantan Barat Mempersembahkan" dan "Penganugerahan Keterbukaan Informasi Badan Publik se-Kalimantan Barat Tahun 2025", diiringi sapaan hangat dari maskot Saki. Suasana semakin terasa khidmat saat lokasi acara, Pendopo Gubernur Kalimantan Barat di Pontianak, disebutkan, lengkap dengan tanggal pelaksanaan: 14 November 2025. Maskot Sasi turut menyapa, memperkenalkan enam kategori badan publik yang menjadi fokus penilaian: Pemerintah Kabupaten/Kota, Perangkat Daerah Pemerintah Provinsi, Pemerintah Desa, BUMD, Perangkat Daerah Pemerintah Kabupaten/Kota, dan Lembaga Legislatif se-Kalimantan Barat.

Selanjutnya, layar menampilkan teks "Tim Penilai dan Tim Verifikator", disertai foto-foto mereka sebagai bentuk apresiasi atas kerja keras dalam proses evaluasi. Penilaian dilakukan berdasarkan tiga zona informatif: Zona Hijau untuk badan publik yang informatif, Zona Biru bagi yang menuju informatif, dan Zona Kuning untuk yang cukup informatif. Sebagai penutup, kembali ditampilkan teks utama acara: "Komisi Informasi Provinsi Kalimantan Barat: Penganugerahan Keterbukaan Informasi Publik Se-Kalimantan Barat Tahun 2025", diiringi transisi lembut berupa efek "fade-out" yang menandai akhir dari rangkaian acara penuh makna ini.

Gambar 2. Naskah

3. *Storyboard*

   Setelah naskah dibuat, pembuatan storyboard dapat dilakukan agar cerita atau narasi yang telah tersusun dapat divisualisasikan secara jelas dan terarah, serta memudahkan dalam proses produksi. *Storyboard* dibuat sebagai representasi visual dari ide dan skenario yang telah dirancang. Proses ini bertujuan untuk mempermudah proses pengerjaan dan memastikan kesesuaian antara konsep awal dengan hasil akhir video.



Gambar 3. *Storyboard*

4. *Material Collection*

   Material Collection merupakan langkah penting dalam proses produksi pembuatan *motion graphic*. Bahan yang dikumpulkan berupa aset ilustrasi, musik, serta efek audio pendukung.

3.2 Produksi

Pada fase produksi, seluruh konsep yang telah dirancang mulai diwujudkan dalam bentuk lembar kerja baru menggunakan perangkat lunak Adobe After Effects. Proses ini diawali dengan penambahan elemen teks dan animasi menggunakan teknik *kinetic typography*, seperti *fade in-out*, *zoom in-out*, *slide*, *rotate*, dan *scale*.

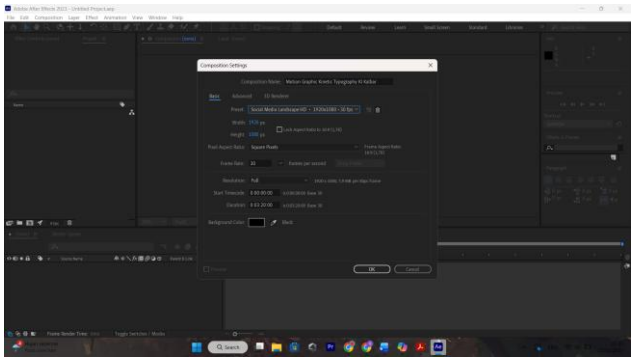
a) *Assembly*

Dalam proses produksi pembuatan *motion graphic kinetic typography* terdapat beberapa tahapan yang perlu dilakukan untuk memastikan bahwa hasil akhir memenuhi standar kualitas serta berisi informasi yang diinginkan. Berikut tahapan-tahapan dalam produksi *motion graphic kinetic typography* "*Awards Ceremony*

Opening untuk Penganugerahan Keterbukaan Informasi Publik se-Kalimantan Barat tahun 2025".

1. Pembuatan Komposisi di After Effects

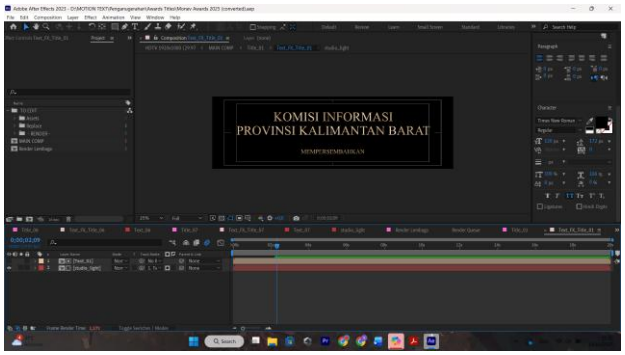
   Setelah naskah siap, dilanjutkan membuka Adobe After Effects dan membuat komposisi baru dengan resolusi Full HD (1920x1080 piksel), durasi sesuai kebutuhan (dalam proyek ini berdurasi 3 menit), dan *frame rate* 30 fps. Komposisi ini menjadi wadah utama untuk semua elemen animasi.



Gambar 4. Pembuatan komposisi

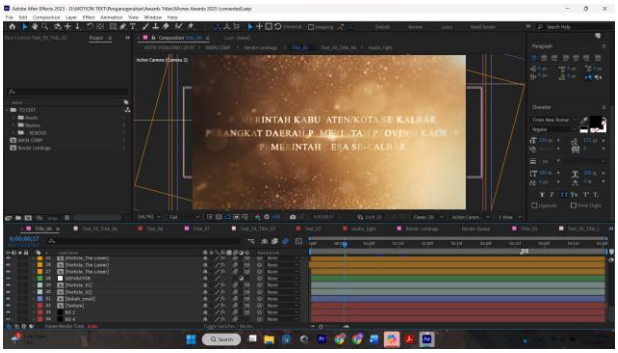
2. Desain dan Penempatan Teks

   Menggunakan alat Text Tool, setiap segmen naskah diketik dan ditempatkan secara strategis dalam frame. Font yang digunakan disesuaikan dengan identitas visual acara, seperti font sans-serif modern (Montserrat, Bebas Neue, atau Gotham). Warna teks dipilih agar kontras dengan latar belakang dan sesuai dengan palet warna institusi.



Gambar 5. Desain dan Penempatan Teks

3. Animasi Teks (*Kinetic Typography*)



Gambar 6. Tahap Penganimasian Teks

Di tahap ini, teks dianimasikan menggunakan berbagai teknik:

a. Position Keyframes

   Teks masuk dari arah tertentu (kiri, kanan, atas, bawah).

b. Scale

   Teks membesar saat muncul.

c. Opacity Fade

   Teks muncul dan menghilang secara halus.

d. Tracking Animation

   Jarak antar huruf berubah secara dinamis.

4. Penambahan Elemen Visual Pendukung

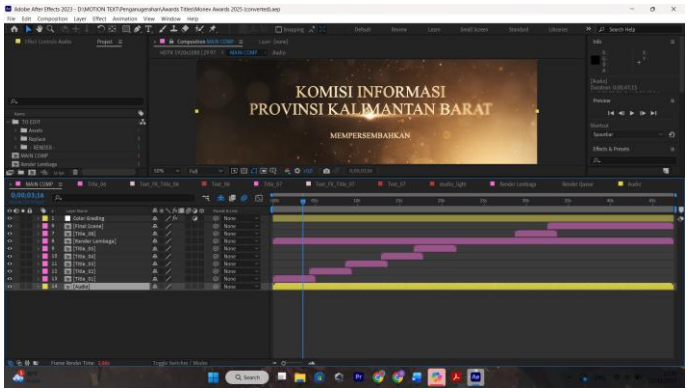
   Logo instansi, maskot acara, dan elemen grafis lainnya ditambahkan sebagai pelengkap visual. Shape layers digunakan untuk membuat latar belakang dinamis, garis pemisah, atau highlight teks. Transisi antar segmen seperti fade, slide, dan zoom blur digunakan untuk menjaga kesinambungan visual.



Gambar 7. Penambahan elemen visual pendukung

5. Integrasi Audio

   Musik latar yang elegan dimasukkan untuk memperkuat suasana penghargaan. Efek suara seperti *swoosh*, *ding*, atau pop digunakan untuk menandai kemunculan teks atau transisi. Sinkronisasi antara animasi dan audio menjadi kunci agar keseluruhan *motion graphic* terasa hidup dan ritmis.



Gambar 8. Penambahan audio pendukung

6. Rendering

   Setelah semua elemen selesai, proyek dirender menggunakan Adobe Media Encoder dengan format H.264 (.mp4) dan bitrate tinggi untuk

menjaga kualitas. File akhir siap digunakan sebagai pembuka atau penutup acara penghargaan.

b) *Testing*

Dalam tahapan *testing*, produk multimedia yang sudah selesai, diujikan untuk memastikan produk tersebut layak untuk dipublikasikan atau tidak. Daftar pertanyaan yang disajikan dalam bentuk kuisioner "*Motion graphic Kinetic typography* untuk Penganugerahan Keterbukaan Informasi Publik se-Kalimantan Barat tahun 2025" adalah sebagai berikut.

1. Penilaian terhadap kelayakan materi oleh ahli, dilakukan dengan skala Likert. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 9.

NO.	PERTANYAAN	PENILAIAN
1	Motion graphic teknik *kinetic typography* Awards Ceremony Opening yang dibuat sudah sesuai alur	5
2	Warna, ilustrasi, dan animasi yang digunakan sudah sesuai	5
3	Integrasi audio dalam motion graphic *kinetic typography* Awards Ceremony Opening terdengar jelas	5
4	Pesan utama dari motion graphic *kinetic typography* Awards Ceremony Opening tersampaikan	5
5	Durasi motion graphic *kinetic typography* Awards Ceremony Opening sesuai?	4
6	Motion graphic ini relevan dengan kebutuhan acara seperti Penganugerahan Keterbukaan Informasi Publik	5
7	Motion graphic ini relevan berpotensi menarik minat audiens secara keseluruhan terutama peserta pada acara tersebut	5
8	Secara keseluruhan, motion graphic kinetic *typography* ini layak	5

Gambar 9. Kuesioner penguji ahli materi

2. Uji kelayakan pada masyarakat umum menggunakan skala likert. Berikut merupakan hasil penilaian kelayaka oleh masyarakat, seperti yang tersaji pada Gambar 10.

NO	ASPEK KELENGKAPAN MATERI(X)									
RESPONDEN	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
6	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
10	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5
11	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5
12	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5
13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
14	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
16	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
17	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5
18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
19	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
20	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

Gambar 10. Kuesioner oleh masyarakat umum

Berdasarkan hasil perhitungan skala likert kuisioner diatas, penilaian ahli materi memperlihatkan kelayakan sebesar 93%, dan penilaian kelayakan dari masyarakat umum sebesar 98,7%. Maka demikian, dapat diartikan *motion graphic kinetic typography* "Awards Ceremony Opening untuk Penganugerahan Keterbukaan Informasi Publik se-Kalimantan Barat tahun 2025**" dikategorikan sangat layak untuk dipublikasikan.**

3.3 Pasca-produksi

Tahap penutup pembuatan video, yaitu pasca-produksi, mencakup finishing, pendistribusian, serta pemeriksaan kualitas output.

a) *Distribution*

Pada tahap ini, hasil akhir dari pembuatan *motion graphic kinetic typography* "Awards Ceremony Opening untuk Penganugerahan Keterbukaan Informasi Publik se-Kalimantan Barat tahun 2025" telah dipublikasikan oleh Komisi Informasi Provinsi Kalimantan Barat melalui kanal Youtube resmi KI Kalbar.



Gambar 11. Publikasi

4. KESIMPULAN

Perancangan *motion graphic kinetic typography* melalui karya "Awards Ceremony Opening untuk Penganugerahan Keterbukaan Informasi Publik se-Kalimantan Barat tahun 2025", berdurasi 3 menit 18 detik, yang bertujuan mengintegrasikan *motion graphic* berbasis *kinetic typography* sebagai solusi inovatif untuk memperkuat identitas visual acara sekaligus meningkatkan keterlibatan audiens dalam *Awards Ceremony Opening* Penganugerahan Keterbukaan Informasi Publik se-Kalimantan Barat Tahun 2025. *Motion graphic* ini juga dipublikasikan melalui media sosial YouTube KI Kalbar yang tersedia melalui tautan akses: *https://www.youtube.com/live/Pi2Iyhpg_xI?si=wHRsmPF8ryD_5Uoh*.

Hasil pengujian produk menunjuukan bahwa penilaian ahli materi memperlihatkan kelayakan sebesar 93%, dan penilaian kelayakan dari masyarakat umum sebesar 98,7%. Berdasarkan hal tersebut maka *motion graphic kinetic typography* "Awards Ceremony Opening untuk Penganugerahan Keterbukaan Informasi Publik se-Kalimantan Barat tahun 2025" dikategorikan sangat layak untuk dipublikasikan.

DAFTAR REFERENSI

Akbar, S. A., Fami, A., & Maharani, N. A. (2024). Pembuatan *motion graphic* sebagai media informasi bagi pengunjung di PT Pembangunan Jaya Ancol. *Jurnal Sains Terapan dan Sistem Informasi*. Institut Pertanian Bogor. https://journal.ipb.ac.id/index.php/jstsv/article/download/34656/21154/

Bumbungan, A., Putri, D., & Santoso, R. (2024). Implementasi metode MDLC dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 13*(1), 45–56.

Chen, Y., & Zhao, L. (2022). Enhancing storytelling with *kinetic typography* in digital media. *Journal of Visual Communication, 21*(3), 233–247.

Dila, B. A. (2022). Bentuk solidaritas sosial dalam kepemimpinan transaksional. *IKOMIK: Jurnal Ilmu Komunikasi dan Informasi*, 2(1), 55–66.

Hassan, M., & Ali, S. (2022). *Kinetic typography* as a tool for visual engagement. *International Journal of Multimedia Studies, 9*(2), 101–115.

Lee, J., & Kim, H. (2023). Motion graphics and audience engagement: An empirical study. *Journal of Media Design, 17*(2), 55–70.

Nugroho, A., & Sari, P. (2022). Efektivitas *motion graphic* dalam meningkatkan keterlibatan audiens. *Jurnal Komunikasi Visual, 14*(1), 77–89.

Park, J., Kim, D., & Choi, Y. (2024b). Advancing event branding with AI-driven motion graphics. *IEEE Access, 12*, 55678–55690.

Park, J., Lee, H., & Kim, S. (2024a). Diffusion-based models for realistic *kinetic typography* generation. *ACM Transactions on Graphics, 43*(2), 1–12.

Pratama, D. E., Pratama, B. W., Oxygentri, O., & Ema, E. (2025). Analisis *motion graphic* untuk pemasaran sebagai fenomena sosial baru: Studi kasus event Eraspace 2023. *Jurnal Intervensi Sosial dan Pembangunan (JISP), 6*(1). https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/JISP/article/view/21475/0

Purwanti, E., Lestari, N., & Hidayat, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis MDLC. *Jurnal Pendidikan Multimedia, 11*(2), 89–100.

Rahman, F., & Putra, A. (2023). *Kinetic typography* in educational media: A case study. *Journal of Digital Learning, 5*(1), 33–44.

Riady, Y. (2021). Perilaku pencarian informasi dan literasi kesehatan digital mahasiswa Universitas Terbuka yang terpapar Covid-19. *IKOMIK: Jurnal Ilmu Komunikasi dan Informasi*, 1(2), 57–78.

Shilpa, V., & Rosh, R. (2024). *Kinetic typography* in digital media. *European Journal of Arts, Humanities and Social Sciences, 1*(4), 61–66. https://doi.org/10.59324/ejahss.2024.1(4).05

Sitompul, N., Wijaya, V., & Mulyanto, U. H. (2023). Development Of The Sambas State Polytechnic Campus Virtual Tour Application By Applying The Multimedia Development Life Cycle Method. *Jurnal Info Sains: Informatika dan Sains*, *13*(03), 785-791.

Smith, J., & Johnson, R. (2021). Typography in motion: Enhancing narrative through kinetic design. *Design Studies Journal, 42*(3), 201–215.

Sulaeman, Z., Mustanir, A., & Muchtar, A. I. (2021). Partisipasi masyarakat erhadap perwujudan good governance di Desa Damai, Kabupaten Sidenreng Rappang. *PRAJA: Jurnal Ilmiah Pemerintahan*, 9(1), 45–56.

Wardana, A., Nugraha, R., & Sari, P. (2023). Implementasi Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 12*(2), 145–156.

Wibawa, K. C. S. (2019a). Urgensi keterbukaan informasi dalam pelayanan publik sebagai upaya mewujudkan tata kelola pemerintahan yang baik. *Administrative Law and Governance Journal*, 2(2), 218–234.

Wibawa, K. C. S. (2019b). Pengawasan partisipatif untuk mewujudkan good governance dalam penyelenggaraan pemilihan umum serentak di Indonesia. *Administrative Law and Governance Journal*, 2(4), 615–628.

Widodo, T., & Lestari, M. (2021). *Motion graphic* sebagai media komunikasi visual. *Jurnal Desain Komunikasi Visual, 9*(2), 88–97.