PENDEKAR: Jurnal Pendidikan Berkarakter
Vol.3, No.6 Desember 2025
e-ISSN:2988-1129, p-ISSN:2988-0661, Hal 29-38
DOI:https://doi.org/10.51903/pendekar.v3i6.1481

Merancang dan Memproduksi Motion Graphic 10 Program Kerja TP PKK Provinsi Kalimantan Barat

Dinda Amanda[1], Milda Surgani Firdania[2], U Heri Mulyanto[3], Noferianto Sitompul[4]

Politeknik Negeri Sambas, Indonesia

Alamat: Jalan Raya Sejangkung Kawasan Pendidikan Tinggi – Kalimantan Barat
Korespondensi penulis: dindaamanda175@gmail.com

Abstract. *The Department of Communication and Informatics, particularly the Public Communication Division, holds the authority to manage social media accounts of governmental institutions and organizations, including those owned by TP PKK West Kalimantan. The information disseminated is presented in the form of videos, infographics, flyers, and other media. Interactive media is also needed to convey information about the 10 Main Programs of TP PKK, which were previously available only in infographic form and written on the PKK monument located on Veteran Street, Pontianak, West Kalimantan. To enhance the informational facilities of TP PKK West Kalimantan's social media accounts, a motion graphic video was developed using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method. This motion graphic is designed to be more engaging and capable of creating visually appealing content that resonates with the public. Based on the results of testing using the Likert Scale, the project received a score of 90% from material experts, 92% from media experts, and 96% from the general public. These results indicate that the motion graphic video is highly suitable for publication.*

Keywords: *Motion Graphic, PKK, The Communication and Information Agency*

Abstrak. Dinas Komunikasi dan Informatika khususnya Bidang Komunikasi Publik memiliki wewenang dalam mengelola akun media sosial instansi ataupun organisasi milik pemerintahan salah satunya milik TP PKK Kalimantan Barat, informasi yang disampaikan dalam bentuk video, infografis, *flyer* dan lain-lain. Media interaktif ini juga diperlukan untuk informasi mengenai 10 Program Pokok TP PKK yang sebelumnya hanya dalam bentuk infografis dan hanya tertulis di tugu PKK yang terletak di Jalan Veteran, Pontianak, Kalimantan Barat. Guna mendukung fasilitas informasi akun media sosial milik TP PKK Kalimantan Barat agar lebih berkembang dibuatlah video *motion graphic* dengan metode MDLC (*Multimedia* Development *Life Cycle), motion graphic* ini ditampilkan menjadi lebih menarik perhatian dan dapat menciptakan visual yang memiliki karakter yang masyarakat. Berdasarkan hasil uji menggunakan Skala Likert, mendapatkan nilai 90% dari ahli materi, 92% dari ahli media, dan 96% dari masyarakat umum. Hasil ini menunjukan bahwa video *motion graphic* ini sangat layak untuk dipublikasikan.

Kata kunci: *Motion Graphic,* Instansi, PKK, Dinas Komunikasi dan Informatika

Received: 14 November 2025; Accepted: 01 Desember 2025; Published: 08 Desember 2025;
*Dinda Amanda, dindaamanda175@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Perkembangan media sebagai saluran informasi dan komunikasi saat ini mempengaruhi berbagai bidang, salah satunya yaitu semakin terbukanya saluran informasi dan komunikasi bagi masyarakat (Mobo, 2023). Dinas Komunikasi dan Informatika khususnya Bidang Komunikasi Publik juga memiliki wewenang dalam mengelola akun media sosial instansi ataupun organisasi milik pemerintahan, dengan wewenang tersebut maka Bidang Komunikasi Publik dapat menyampaikan dan menyebarkan informasi ataupun kegiatan yang dilaksanakan oleh organisasi milik pemerintah salah satunya dalam bentuk video, ataupun infografis. Salah satu organisasi yang dikelola oleh Diskominfo khususnya Bidang Komunikasi Publik adalah akun media sosial milik TP PKK Kalimantan Barat, dalam akun media sosial tersebut tentunya berisi kegiatan anggota PKK, informasi penting tentang PKK, dan 10 Program Pokok TP PKK Kalimantan Barat yang diolah dalam bentuk yang interaktif.

Diskominfo dengan wewenang tersebut tentunya harus menyediakan konten yang dapat menarik perhatian masyarakat umum sebagai media informasi yang efektif. Media interaktif ini juga diperlukan untuk informasi mengenai 10 Program Pokok TP PKK yang sebelumnya hanya dalam bentuk infografis dan hanya tertulis di tugu PKK yang terletak di Jalan Veteran, Pontianak, Kalimantan Barat.

Guna mendukung fasilitas informasi akun media sosial milik TP PKK Kalimantan Barat agar lebih berkembang, efektif secara visual, interaktif, serta mudah dipahami oleh berbagai kalangan. Salah satu solusi yang tepat untuk penyampaian informasi adalah dengan membuat video *motion graphic*, *motion graphic* ini dapat meningkatkan kepercayaan dalam berkomunikasi dan mengatasi keterbatasan waktu dan jarak sehingga yang ditampilkan menjadi lebih menarik perhatian dan dapat menciptakan visual yang memiliki karakter yang mudah diingat dan dikenal, tampilan yang dinamis, interaktif bahkan disukai masyarakat (Sayuti et al., 2022).

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode MDLC (*Multimedia* Development *Life Cycle*) metode ini cocok untuk pengembangan *system* berbasis multimedia dalam menghasilkan suatu produk multimedia, metode pengembangan multimedia ini terdiri dari enam tahapan utama: *concept, design, material collecting, assembly, testing*, dan *distribution* (Wijaya et al., 2024). *Motion Graphic* merupakan produk multimedia yang akan dihasilkan dalam penyampaian informasi mengenai 10 Program Kerja TP PKK Kalimantan Barat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Motion Graphic 10 Program Kerja TP PKK Kalimantan Barat dibuat menggunakan *software* Adobe After Effect, Adobe Illustrator dan Adobe Premiere Pro. Tahapan dalam pembuatan *motion graphic* adalah :

Pra-Produksi

Dalam metode MDLC tahapan yang diterapkan dalam pra-produksi antara lain :

1. Tahap Pengonsepan (*Concept*)

Tahap Concept merupakan langkah awal dalam metode MDLC yang bertujuan untuk merumuskan ide dasar, kebutuhan, dan arah pengembangan *Motion Graphic* (Wijaya et al., 2024). Proses pengonsepan merupakan tahap menemukan ide dan menentukan konsep bagaimana topik tersebut disampaikan, konsep yang diambil merupakan desain sederhana atau biasa disebut *design flat,* warna yang dipilih cenderung kuat dan cerah sehingga dapat menarik perhatian penonton.

2. Perancangan (*Design*)

Proses perancangan adalah tahap pembuatan material untuk produk multimedia. Dalam pembuatan *motion graphic* tahap yang dilakukan yaitu :

a. Naskah

Naskah atau *Script* merupakan dokumen untuk mengembangkan sudut pandang sutradara dan merencanakan teknik sinematik yang akan di terapkan. *Script* adalah hal terpenting dalam proses produksi film, meskipun kemampuan sutradara dan team produksi nya yang juga memegang peranan dalam menerjemahkan *script* menjadi sebuah gambar bergerak (Admaja & Sonita, 2022).

Judul : 10 Program Kerja TP PKK Provinsi Kalimantan Barat
Video diawali dengan tampilan logo TP PKK Kalimantan Barat yang diberi efek mengkilap, kemudian elemen bunga dari logo tersebut membentuk angka “0” pada teks “10 Program Kerja TP PKK Kalimantan Barat”. Adegan pertama menampilkan satu keluarga yang duduk di ruang tamu sambil melambai, disertai teks “Penghayatan dan Pengamalan Pancasila” serta pesan untuk meningkatkan kesadaran nilai-nilai Pancasila dalam keluarga. Transisi shape motion membawa ke adegan dua wanita berseragam batik PKK yang bekerja sama membuang sampah dengan teks “Gotong Royong” dan pesan semangat kebersamaan dalam masyarakat. Adegan berikut menampilkan wanita berseragam PKK sedang memetik tomat di kebun dengan efek pop-up 3D disertai teks “Pangan” tentang ketahanan pangan keluarga. Transisi kemudian menampilkan wanita membawa kardus berisi pakaian layak pakai, menggambarkan pentingnya kesadaran berpakaian sesuai kebutuhan. Wipe up membawa ke adegan wanita membersihkan rumah dengan teks tentang peningkatan kualitas perumahan dan pengelolaan rumah tangga yang sehat. Adegan berikut menunjukkan wanita mengajari anak perempuannya membuat kue, menekankan peningkatan pendidikan dan keterampilan keluarga. Transisi berikut memperlihatkan keluarga makan bersama dengan makanan sehat dan teks mengenai pola hidup bersih. Lalu muncul adegan wanita berdiri di depan koperasi dengan pesan tentang partisipasi ekonomi keluarga, disusul adegan menyiram tanaman sebagai simbol pelestarian lingkungan. Di akhir video, satu keluarga bahagia melambaikan tangan, kemudian komponen logo PKK kembali bersatu dan layar perlahan menggelap sebagai penutup.

Gambar 3. 1 Naskah

b. *Storyboard*

Storyboard adalah untuk menjelaskan alur narasi dari sebuah cerita, penempatan sudut pandang, perpindahan dan kesinambungan antar setiap *frame* (Ariyana et al., 2022). *Storyboard* dari *Motion Graphic* 10 Program Kerja TP PKK Kalimantan Barat adalah berikut pada **Gambar 3.2**

Scene	Gambar	Durasi	Keterangan
1		4 detik	Menampilkan tulisan 10 Program Kerja TP PKK
2		10 detik	Menampilkan keluarga Ibu Lina yang duduk di kursi sambil melambaikan tangan.
3		7 detik	Menampilkan keluarga Ibu Lina bersama temannya sedang bekerja sama membuang sampah.
4		10 detik	Menampilkan Ibu Lina yang memanen tomat di kebun.
5		10 detik	Menampilkan wanita sedang membawa kardus berisi baju dan dibelakangnya terdapat pakaian layak pakai.
6		8 detik	Menampilkan Ibu Lina yang membereskan rumah.

Gambar 3. 2 *Storyboard*

c. *Material Collection*

Material Collection adalah tahap untuk mengumpulkan bahan sesuai dengan kebutuhan sesuai dengan produk multimedia yang dibuat (Lili et al., 2025). *Material Collection* pada pembuatan *Motion Graphic* 10 Program Kerja TP PKK Kalimantan Barat. Bahan-bahan, termasuk *background*, *textbox,* animasi, suara, dan desain grafis, serta item lain yang diperlukan untuk fase berikutnya juga dibuat (Sitompul et al., 2023).

Produksi

1. *Assembly*

Tahap *assembly* (pembuatan) adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia (Febriansyah & Sumaryana, 2021). Pembuatan proyek didasarkan pada tahap *design*, seperti *storyboard,* bagan alir atau struktur navigasi. Dalam pembuatan *motion graphic* 10 program kerja TP PKK Kalbar proses pembuatan menggunakan beberapa software diantaranya Adobe Illustrator untuk membuat asset seperti karakter, background dan elemen-elemen pendukung. Adobe After Effect untuk menggerakan segala asset yang telah dibuat. Adobe Premiere Pro untuk menambahkan audio dan *sound effect*. Tahapan pembuatan *motion graphic* 10 program kerja TP PKK Kalimantan Barat adalah :

a) Desain Elemen

Proses produksi merupakan tahapan membuat elemen yang diperlukan seperti desain karakter, *background,* ikon, serta elemen tambahan lainnya. Proses ini menggunakan *software* Adobe Illustrator. Adobe Illustrator adalah program grafis berbasis vektor yang paling tangguh dan populer. Hal ini karena fasilitas-fasilitas di dalamnya dapat digunakan untuk membentuk objek secara 2D dan 3D sehingga hasil yang diperoleh menyerupai objek yang sebenarnya. Adobe Illustratormerupakan salah satu program pengolah grafis berbasis vektor yang telah lama dikenal dan digunakan oleh para desainer grafis dari pemula hingga professional.

b) Animasi *Motion Graphic*

Tahap kedua dalam pembuatan video *motion graphic* adalah menggerakan elemen, karakter dan penambahan transisi serta menambahkan efek visual. Proses ini menggunakan *software* Adobe After Effect. Adobe After Effect adalah aplikasi yang diproduksi oleh Adobe yang dapat digunakan untuk menyunting media secara multi (lebih dari satu), diantaranya video, gambar, dan audio. Kegunaan Adobe After Effect sangatlah luas, baik itu untuk proses awal (*beginning*) ataupun akhir (*finishing*). Dengan menerapkan

beberapa efek di Adobe After Effect dapat menghasilkan suatu media dari mentah menjadi matang sehingga sesuai dengan keinginan.

c) Voice Over dan Sound Effect

Proses *voice over* merupakan pengisian suara untuk video *motion graphic*, yang mana bertujuan untuk menjalaskan secara detail tentang isi materi dari 10 Program Kerja TP PKK. Penambahan sound effect bertujuan untuk mendukung dan memperkuat nuansa yang ingin disampaikan dalam video *motion graphic* tersebut. Proses ini menggunakan software Adobe Premiere Pro. Backsound yang dipakai merupakan instrumental Mars PKK dan voice over ditambahkan efek Denoise agar mengurangi kebisingan dan suara menjadi lebih jernih.

2. *Testing*

Testing atau pengujian dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan proyek apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut sebagai tahap pengujian *alpha* (*alpha test*) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat. Fungsi dari tahap ini adalah melihat hasil pembuatan proyek apakah sesuai dengan yang diharapkan atau tidak, maka akan dibuat tabel pengujian untuk menguji kriteria proyek tersebut.

1. Uji Kelayakan pada Ahli Materi menggunakan skala likert. Hasilnya di tampilkan pada **Gambar 3.3.**

No	Pertanyaan	Ahli Materi Ke-	
		1	2
1	Apakah informasi yang dipaparkan dalam *Motion Graphic* sudah jelas ?	5	4
2	Apakah alur dalam *Motion Graphic* sudah sesuai ?	4	4
3	Apakah tampilan visual dalam *Motion Graphic* sudah sesuai ?	4	4
4	Apakah durasi dalam *Motion Graphic* sudah sesuai ?	4	5
5	Apakah audio dalam *Motion Graphic* sudah tepat dan jelas ?	5	5
6	Apakah setiap materi tersampaikan dengan jelas ?	4	5
7	Apakah materi yang disampaikan dapat dipahami dengan jelas ?	5	5
8	Apakah visual dalam Motion Graphic sudah menarik ?	5	4
9	Apakah *Voice Over* terdengar jelas ?	5	4
10	Apakah keseluruhan *Motion Graphic sudah sesuai ?*	4	5

Gambar 3. 3 Kuisioner Ahli Materi

2. Uji Kelayakan pada Ahli Media menggunakan skala likert. Hasilnya di tampilkan pada **Gambar 3.4.**

No	Pertanyaan	Ahli Materi Ke-	
		1	2
1	Apakah desain grafis dalam *Motion Graphic* sudah sesuai ?	4	5
2	Apakah efek-efek yang dipakai dalam *Motion Graphic* sudah sesuai ?	4	5
3	Apakah durasi *Motion Graphic* sudah sesuai ?	5	5
4	Apakah penggunaan *Sound Effect* dan *Backsound* sudah sesuai ?	4	4
5	Apakah *Voice Over* sudah sesuai dengan isi materi ?	5	4
6	Apakah tata letak dan komposisi dalam *Motion Graphic* sudah jelas ?	5	5
7	Apakah tata letak dan komposisi dalam *Motion Graphic* sudah jelas ?	5	4
8	Apakah tata letak dan komposisi dalam *Motion Graphic* sudah jelas ?	5	4
9	Apakah tata letak dan komposisi dalam *Motion Graphic* sudah jelas ?	5	5
10	Apakah keseluruhan *Motion Graphic* sudah layak di publikasikan ?	4	5

Gambar 3. 4 Kuisioner Ahli Media

3. Uji Kelayakan pada Masyarakat Umum menggunakan skala likert. Hasilnya di tampilkan pada **Gambar 3.5.**

R	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9
1	5	4	4	4	4	4	5	5	4
2	4	3	5	5	5	4	5	4	4
3	4	4	4	5	5	3	5	5	5
4	4	5	5	4	5	4	5	5	5
5	4	5	4	4	4	5	5	5	4
6	4	5	5	5	5	1	5	5	5
7	5	4	4	4	5	5	3	3	4
8	4	5	5	4	4	5	5	5	4
9	5	3	5	3	4	4	5	5	4
10	5	4	4	4	5	4	4	5	4
11	5	5	5	5	5	5	5	5	5
12	4	5	4	5	4	4	4	4	5
13	4	5	4	5	5	5	4	4	4
14	5	5	5	4	4	4	5	5	4
15	5	4	4	5	4	4	4	4	5
16	5	4	5	4	4	5	5	5	5
17	5	5	4	5	5	5	4	4	4
18	5	5	4	5	4	5	4	4	5
19	4	5	5	5	5	5	5	5	4
20	5	5	5	5	5	5	5	5	5

Gambar 3. 5 Hasil Kuisioner Masyarakat Umum

Berdasarkan hasil perhitungan kuisioner menggunakan skala likert, penilaian ahli materi menunjukkan kelayakan sebesar 90%, penilaian ahli media sebesar 92%, dan penilaian masyarakat umum menunjukkan kelayakan sebesar 96%.

Dengan demikian, secara keseluruhan "*Motion Graphic* 10 Program Kerja TP PKK Provinsi Kalimantan Barat" dinyatakan sangat layak untuk dipublikasikan.

Pasca-Produksi

Pada tahap ini hasil produk multimedia berupa video *motion graphic* berjudul " 10 Program Kerja TP PKK Kalimantan Barat" dengan format .mp4 berdurasi 02:01 (dua menit, satu detik) akan didistribusikan kepada Dinas Komunikasi dan Informatika Bidang Komunikasi Publik untuk diunggah ke akun resmi milik TP PKK Kalbar.



Gambar 3. 6 Publikasi *Motion Graphic*

4. KESIMPULAN

Pembuatan *motion graphic* yang berjudul "10 Program Kerja TP PKK Kalimantan Barat" telah selesai dibuat dengan durasi 2 menit 1 detik, telah diuji menggunakan skala likert dengan penilaian ahli materi menunjukkan kelayakan sebesar 90%, penilaian ahli media sebesar 92%, dan penilaian masyarakat umum menunjukkan kelayakan sebesar 96%. dengan format MP4 dan dipublikasi pada akun resmi milik TP PKK Kalimantan Barat dan dapat diakses melalui link : https://www.instagram.com/reel/DQt5bpvDvF/?igsh=bHVucGttbGdpYzE=

DAFTAR REFERENSI

Admaja, Y. H. K., & Sonita, A. (2022). Multimedia development life cycle method for script making in the film kultur. *Borobudur Informatics Review*, *2*(1), 36–46. https://doi.org/10.31603/binr.6139

Ariyana, R. Y., Susanti, E., Haryani, P., Informatika, P., & Industri, F. T. (2022). *Rancangan Storyboard Aplikasi Pengenalan Isen-Isen Batik Berbasis Multimedia Interaktif*. *1*(3), 321–331. https://doi.org/10.55123/insologi.v1i3.375

Febriansyah, M. F., & Sumaryana, Y. (2021). *Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Sekolah Dasar Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*. *2*, 61–68.

Lili, Wijaya, V., & Wahyuni, S. (2025). *Publisher : Faatuatua Media Karya Pembuatan Motion Graphic Program 100 Hari Kerja Wali Kota dan Wakil Wali Kota Pontianak Tahun 2025 Abstrak*. *02*(05), 1–8.

Mobo, F. S. (2023). No Title. *EFEKTIVITAS KOMUNIKASI MELALUI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM DAN FACEBOOK DALAM PENYEBARAN INFORMASI PUBLIK PADA DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA KABUPATEN BUTON TENGAH PROVINSI SULAWESI TENGGARA*, 1–15.

Sayuti, M., Yusril, & Syafwandi. (2022). Motion Graphic Media Informasi Wisata Kompleks Percandian Muara Jambi. *Judikatif: Jurnal Desain Komunikasi Kreatif*, *4*(1), 1–9. https://doi.org/10.35134/judikatif.v4i1.34

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*. *13*(03), 785–791.

Wijaya, R. F., Wahyuni, S., & Putra, A. D. (2024). *PENERAPAN METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC) DALAM PEMBUATAN APLIKASI MOBILE EDUKASI LINGKUNGAN " CINTA MANGROVE ."* *4307*(4), 2198–2208.