PENDEKAR: Jurnal Pendidikan Berkarakter
Vol.3, No.6 Desember 2025
e-ISSN:2988-1129, p-ISSN:2988-0661, Hal 123-133
DOI:https://doi.org/10.51903/pendekar.v3i6.1483

Merancang dan Memproduksi Video Motion Graphic Profil Balai Keluarga Berencana Kecamatan Galing

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

Politeknik Negeri Sambas, Indonesia
hrdniwiwit@gmail.com
maya.marselia89@gmail.com
narti.prihartini@gmail.com
noferiantositompul@gmail.com

Alamat: Jl. Sejangkung Desa, Sebayan, Kec. Sambas, Kabupaten Sambas, Kalimantan Barat
Korespondensi penulis: hrdniwiwit@gmail.com

Abstract. *The Family Planning Center (Balai KB) of Galing Subdistrict is a service unit that supports the Family Planning program in Sambas Regency. However, many people are still unfamiliar with the profile and functions of this institution. Therefore, an informative and visually appealing medium is needed to introduce it to the public. The purpose of this project is to create a motion graphic video profile of the Galing Subdistrict Family Planning Center as a promotional and informational medium to increase public awareness of the institution.. The final result is a two-minute motion graphic video that presents the profile, vision, mission, and services of the Galing Subdistrict Family Planning Center. Based on the test results, this media is considered suitable as a public information medium because it received a 94% rating from the general public with a Very Agree (VA) interval and a 95% rating from subject matter experts with a Very Agree (VA) interval. This video was uploaded to social media in order to reach a wider audience.*

Keywords: *Motion Graphic, Institutional Profile, Family Planning Center, Information Media.*

Abstrak. Balai KB Kecamatan Galing merupakan salah satu unit pelayanan yang berperan dalam mendukung program Keluarga Berencana di Kabupaten Sambas. Namun, masih banyak masyarakat yang belum mengenal profil serta fungsi Balai KB secara menyeluruh. Oleh karena itu, diperlukan media informasi yang menarik dan mudah dipahami. Tujuan proyek ini adalah membuat video *motion graphic* profil Balai KB Kecamatan Galing sebagai media promosi dan informasi publik agar masyarakat lebih mengenal lembaga tersebut. Hasil akhir berupa video *motion graphic* berdurasi sekitar dua menit yang menampilkan profil, visi misi, dan layanan Balai KB Kecamatan Galing. Berdasarkan hasil pengujian media ini dinilai layak sebagai media informasi publik karena memiliki hasil uji dari masyarakat umum adalah 94% dengan interval Sangat Setuju (SS) dan penilaian dari ahli materi meraih hasil persentase yaitu 95% Dengan interval Sangat Setuju (SS). Video ini diunggah ke media sosial agar dapat menjangkau masyarakat luas.

Kata kunci: *Motion Graphic*, Profil Instansi, Balai KB, Media Informasi

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi di era digital saat ini telah mengubah cara masyarakat dalam menerima dan mengonsumsi informasi (Cholik, 2021). Media berbasis visual, seperti *motion graphic*, menjadi salah satu sarana komunikasi yang

Received: 23 November 2025; Accepted: 13 Desember 2025; Published: 16 Desember 2025;
*Wiwit Hardiani, hrdniwiwit@gmail.com

efektif karena mampu menyampaikan pesan secara menarik, ringkas, dan mudah dipahami oleh berbagai kalangan (Wiana & Permana, 2021). Menurut Nur-Adila (2022), penggunaan *motion graphic* dalam video profil instansi publik dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman masyarakat terhadap informasi yang disampaikan. Hal ini juga sejalan dengan temuan Shahrulnizam et al. (2022) yang menyebutkan bahwa media visual animatif mampu memperkuat citra lembaga dan memperluas jangkauan informasi di ranah digital. Di sisi lain, Ilham dan Nasrullah (2022) menegaskan pentingnya inovasi media komunikasi pemerintah agar dapat beradaptasi dengan karakteristik masyarakat modern yang lebih responsif terhadap konten visual interaktif.

Namun, meskipun penerapan media berbasis *motion graphic* telah banyak dilakukan pada sektor pendidikan dan perusahaan, pemanfaatannya di lembaga pemerintahan tingkat daerah masih tergolong minim. Balai KB Kecamatan Galing sebagai salah satu unit pelaksana Dinas Pemberdayaan Perempuan, Perlindungan Anak, dan Keluarga Berencana Kabupaten Sambas, memiliki peran penting dalam sosialisasi program Keluarga Berencana di wilayahnya. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa profil lembaga ini masih disajikan dalam bentuk dokumen tertulis dan belum memiliki media visual yang menarik untuk memperkenalkan fungsi serta program-programnya kepada masyarakat. Kondisi ini menyebabkan informasi publik menjadi kurang optimal tersampaikan, sebagaimana dijelaskan oleh Serdin et al. (2020) bahwa keterbatasan media promosi digital di instansi lokal sering menjadi hambatan dalam diseminasi informasi secara efektif.

Sebagai upaya untuk menjawab permasalahan tersebut, dilakukan pembuatan *video motion graphic* profil Balai KB Kecamatan Galing sebagai media informasi dan promosi publik. Proses pengembangan media ini menggunakan pendekatan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang mencakup enam tahapan, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing,* dan *distribution* (Andi Sano et al. 2024). Metode ini banyak diterapkan dalam penelitian pengembangan multimedia karena terbukti sistematis dan efisien (Febriansyah & Sumaryana, 2024; Wahid et al., 2023; Nasir et al., 2023). Melalui karya ini, diharapkan Balai KB Kecamatan Galing dapat memiliki media profil yang modern, komunikatif, dan menarik, sehingga mampu

memperkuat citra lembaga sekaligus meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap program Keluarga Berencana.

2. METODE PENELITIAN

Metode pengembangan yang digunakan dalam pembuatan *video motion graphic* profil Balai KB Kecamatan Galing adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari enam tahapan utama, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution* (Sitompul et al., 2023). Metode ini dipilih karena sesuai untuk proses pengembangan media multimedia seperti animasi, video, dan aplikasi interaktif yang membutuhkan alur kerja sistematis dari perencanaan hingga publikasi (Roedavan et al., 2022).

Tahap pertama, *concept*, dilakukan dengan menentukan tujuan utama proyek (Sumaryana & Hikmatyar, 2020), yaitu memperkenalkan profil Balai KB Kecamatan Galing kepada masyarakat melalui media digital yang menarik. Pada tahap ini juga dilakukan pengumpulan informasi mengenai sejarah, visi misi, dan program kerja Balai KB sebagai dasar penyusunan naskah video.

Tahap kedua yaitu *design* adalah fase dimana perkembangan konsep akan diwakilkan. Desain alur kerja dan desain antarmuka aplikasi termasuk dalam fase desain ini (Rahmatika et al., 2023), mencakup pembuatan skenario, *storyboard*, desain visual, serta perencanaan gaya animasi yang akan digunakan dalam *video motion graphic.*

Tahap ketiga, *material collecting*, meliputi proses pengumpulan bahan-bahan pendukung seperti logo instansi, foto kegiatan, ikon grafis, dan elemen desain yang relevan (Mustaghfaroh et al., 2021). Semua aset visual dibuat menggunakan Adobe Illustrator dalam format dua dimensi.

Tahap keempat yaitu *assembly* adalah tahapan pembuatan semua aset berdasarkan *concept* yang ingin diimplementasikan (Putra et al., 2023). Penggabungan seluruh aset visual menjadi animasi menggunakan Adobe After Effects, termasuk pengaturan transisi, efek gerak, serta sinkronisasi dengan narasi dan musik latar.

Tahap kelima *testing* adalah pengujian (Kurniasari et al., 2023), dilakukan dengan meninjau hasil video secara internal bersama pembimbing magang dan pihak Balai KB Kecamatan Galing untuk memastikan kualitas visual, kesesuaian informasi, serta kejelasan pesan yang disampaikan. Setelah dilakukan revisi berdasarkan umpan balik,

Tahap terakhir dari penelitian yaitu distribution (Maulana et al., 2020).Tahap ini dilakukan dengan mempublikasikan video ke media sosial resmi Balai KB agar dapat diakses oleh masyarakat luas sebagai sarana informasi dan promosi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra-Produksi

Pada tahap ini dilakukan proses *Concept*, *Design*, dan *Material Collecting* dalam Pembuatan *Video Motion Graphic* Profil Balai KB Kecamatan Galing, terdapat dua tahapan yang penulis lakukan yaitu :

1. Pencarian Ide

   Merupakan tahapan untuk menemukan sebuah konsep (*concept)* video yang akan dibuat. Mulai mencari diberbagai flatform seperti youtube untuk menemukan referensi mengenai gambaran *video motion graphic* yang akan di buat.

2. Konsep

   Pada tahapan *design* ini, penulis melakukan pembuatan naskah dan storyboard. Tahap ini juga merupakan tahapan awal untuk membuat animasi motion graphic yang nantinya akan menjadi acuan pada saat produksi.

Scene	Sequence	Gambar	Keterangan
01	1		Scene diawali dengan menampilkan logo Pemerintah Kabupaten Sambas, diikuti teks Balai KB Kecamatan Galing
02	1		menampilkan logo BKKBN
03	1		menampilkan vector kantor Balai KB Kecamatan Galing, di ikuti dengan narasi

Gambar 1. Storyboard

3. Material Collecting

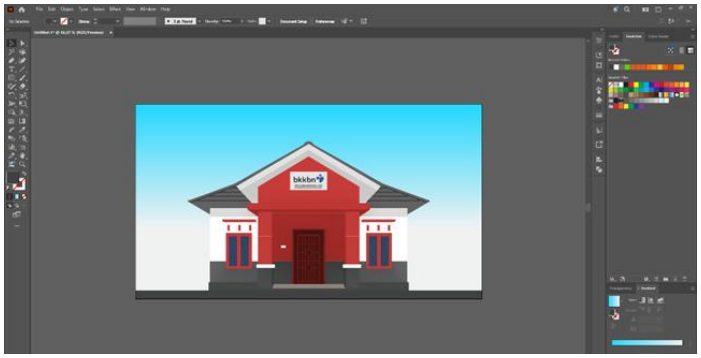
Tahap ini merupakan tahapan dimana bahan-bahan seperti logo, sound effect, backsound dan beberapa aset lainnya di download untuk mendukung video motion graphic.

Produksi

Pada tahap ini Assemby dilakukan, penulis menggunakan Adobe Illustrator untuk membuat aset (Lubis et al., 2022), sound didownload dari youtube, dan dubbing menggunakan handphone yang kemudian file nya dipindahkan ke laptop. Berikut ini adalah tahapan dalam produksi aset-aset serta *motion graphic.*

1. Pembuatan Aset

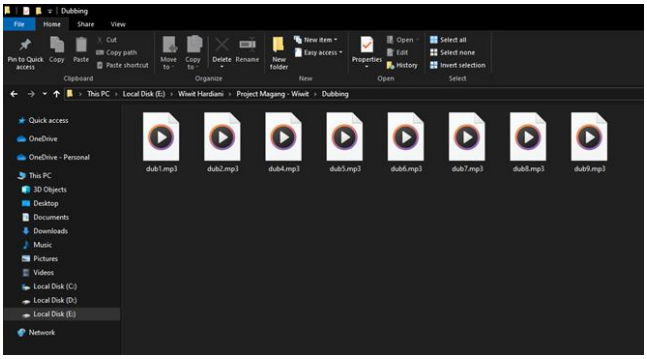
Penulis menggunakan Adobe Illustrator untuk membuat aset. Selanjutnya desain scene satu persatu menggunakan tool-tool seperti text tool, pen tool, rectangle tool.



Gambar 2. Pembuatan Aset

2. *Dubbing*

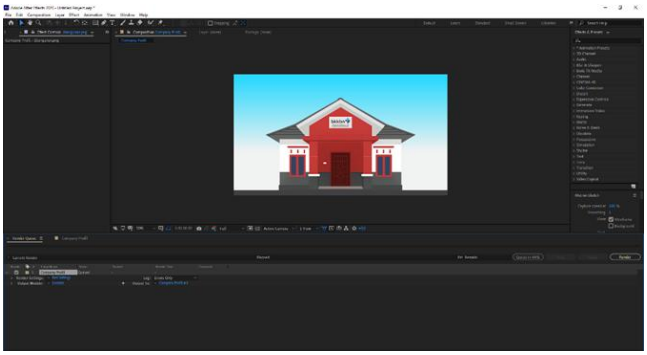
Untuk dubbing, penulis merekam menggunakan handphone yang kemudian file nya dipindahkan ke laptop.



Gambar 3. *Dubbing*

3. Animasi

Pembuatan *motion graphic*, penulis menggunakan aplikasi Adobe After Effects yang berfungsi untuk membuat efek animasi.



Gambar 3. Proses Animasi Motion Graphic

Pasca Produksi

Pada tahap ini penulis merender dengan tipe file mp4 di Adobe After Effects. Setelah proses rendering selesai, *video motion graphic* akan di uji untuk mengukur tingkat keberhasilan dan kelayakan hasil. Pengujian dilakukan menggunakan metode kuesioner yang diberikan kepada sejumlah responden yang terdiri dari Ahli Materi dan masyarakat umum.

1. Kuesioner Umum

   Pengujian kelayakan pada masyarakat umum menggunakan skala likert. Berikut adalah hasil penilaian pada tabel 1.

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
R1	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4
R2	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5
R3	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5
R4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5
R5	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5
R6	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5
R7	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5
R8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
R9	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5
R10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
R11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
R12	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
R13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
R14	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
R15	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5
R16	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
R17	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
R18	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5
R19	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5
R20	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4

Tabel 1. Hasil Kuesioner Masyarakat Umum

2. Kuesioner Ahli Materi

   Pengujian kelayakan pada ahli materi menggunakan skala likert. Berikut adalah hasil penilaian pada tabel 2.

No	Pertanyaan	Nilai	
		P1	P2
1	Video Profil Motion Graphic membantu memahami peran Balai KB Kecamatan Galing	5	5
2	Tampilan Motion Graphic menarik dan mudah dipahami oleh masyarakat umum	5	5
3	Motion Graphic memberikan gambaran yang jelas VIdeo Profil Balai KB Kecamatan Galing	5	5
4	Media Motion Graphic lebih informatif dibandingkan gambar dua dimensi atau foto biasa	5	4
5	Warna,pencahayaan,dan tekstur visual pada tampilan Motion Graphic terlihat nyaman dilihat	5	5
6	Gerakan kamera dan sudut pandang dalam Motion Graphic membuat tampilan lebih menarik	5	4
7	Tampilan Motion Graphic membantu memahami Video Profil Balai KB Kecamatan Galing dengan lebih jelas	5	5
8	Penggunaan Backsound dan Sound Effect dalam Video sudah cukup baik	5	5
9	Durasi video Motion Graphic sudah cukup baik	5	4
10	Secara keseluruhan, penilaian terhadap video Motion Graphic	5	5

Tabel 2. Hasil Kuesioner Ahli Materi

Jadi hasil persentase dari masyarakat umum adalah 94% dengan interval Sangat Setuju (SS) dan penilaian dari ahli materi meraih hasil persentase yaitu 95% Dengan interval Sangat Setuju (SS). Sehingga dapat disimpulkan bahwa Video Profil *Motion Graphic* Balai Keluarga Berencana Kecamatan Galing dengan penerapan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) sangat layak untuk dipublikasikan dan digunakan sebagai media informasi.

3. Distribution

Video Profil *Motion Graphic* Balai Keluarga Berencana Kecamatan Galing diunggah ke akun Instagram resmi instansi.



Gambar 4. Distribusi Video Motion Graphic

4. KESIMPULAN

Pembuatan *video motion graphic* profil Balai KB Kecamatan Galing telah berhasil dilaksanakan dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang meliputi tahapan *concept, design, material collecting, assembly, testing*, dan *distribution*. Hasil akhir berupa video berdurasi 2 menit 40 detik dengan sembilan scene utama yang menampilkan profil, struktur organisasi, tugas dan fungsi, program unggulan, serta visi dan misi Balai KB Kecamatan Galing dan dapat diakses melalui *link* berikut:https://www.instagram.com/reel/DRKIhHqkZAN/?igsh=YXE0YnV3ejQ3aXVp

Berdasarkan hasil pengujian dan tanggapan dari pihak Balai KB, *video motion graphic* ini dinilai layak sebagai media informasi publik karena memiliki hasil uji dari masyarakat umum adalah 94% dengan interval Sangat Setuju (SS) dan penilaian dari ahli materi meraih hasil persentase yaitu 95% Dengan interval Sangat Setuju (SS). Dengan demikian, *video motion graphic* ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap peran dan program Balai KB Kecamatan Galing, sekaligus menjadi model pengembangan media informasi kreatif di instansi serupa.

DAFTAR REFERENSI

Abdul Wahid, A., Rahman, T., & Husain, F. (2023). Pengembangan media promosi digital berbasis animasi motion graphic pada instansi pemerintahan daerah. Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi, 9(2), 145–154. https://doi.org/10.31294/jtik.v9i2.12345

Andi Sano, M., Firdaus, A., & Rahmawati, D. (2024). Implementasi metode MDLC dalam pembuatan video profil lembaga pendidikan berbasis animasi 2D. Jurnal Multimedia dan Desain Komunikasi Visual, 6(1), 22–30. https://doi.org/10.33369/jmdkv.v6i1.5678

Febriansyah, H., & Sumaryana, R. (2024). Penggunaan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) pada pengembangan media promosi interaktif. Jurnal Informatika Kreatif, 5(3), 95–104. https://doi.org/10.21009/jik.v5i3.7890

Ilham, M., & Nasrullah, R. (2022). Komunikasi digital lembaga publik di era media interaktif. Jurnal Komunikasi dan Informasi Publik, 8(2), 101–110. https://doi.org/10.20473/jkip.v8i2.4567

Isla, F., Nugraha, E., & Salsabila, A. (2025). Motion graphic as a medium for public information dissemination in government institutions. Journal of Creative Media Studies, 3(1), 12–21. https://doi.org/10.1016/j.jcms.2025.01.004

Nasir, M., Putri, L., & Hidayat, N. (2023). Implementasi media animasi 2D dalam promosi program sosial berbasis komunitas. Jurnal Media Interaktif, 7(2), 88–97. https://doi.org/10.24252/jmi.v7i2.3456

Nur-Adila, F. (2022). Efektivitas video profil berbasis motion graphic terhadap peningkatan citra lembaga. Jurnal Desain Komunikasi Visual, 9(1), 54–63. https://doi.org/10.21009/jdkv.v9i1.12987

Serdin, A., Wibowo, T., & Ardiansyah, P. (2020). Pemanfaatan media digital sebagai sarana publikasi kegiatan pemerintahan daerah. Jurnal Informasi dan Komunikasi Publik, 5(2), 75–84. https://doi.org/10.31002/jikp.v5i2.8765

Shahrulnizam, M., Zakaria, N., & Kamaruddin, R. (2022). The effectiveness of motion graphics in institutional branding and digital engagement. International Journal of Visual Communication, 10(4), 231–240. https://doi.org/10.1109/ijvc.2022.12098

Wiana, W., & Permana, D. (2021). Perancangan video motion graphic sebagai media informasi interaktif. Jurnal Seni dan Desain Kreatif, 7(2), 112–121. https://doi.org/10.24123/jsdk.v7i2.11098

Cholik, C. A. (2021). Perkembangan teknologi informasi komunikasi/ICT dalam berbagai bidang. *Jurnal Fakultas Teknik UNISA Kuningan*, *2*(2), 39–46.

Kurniasari, A. A., Puspitasari, T. D., & Mutiara, A. D. S. (2023). Penerapan metode multimedia development life cycle (MDLC) pada a magical augmented reality book berbasis Android. *Antivirus: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, *17*(1), 19–32.

Lubis, B. S., Sari, S. P., Siregar, E. F. S., & Batubara, I. H. (2022). Pemanfaatan Adobe Illustrator (AI) Sebagai Aplikasi Desain Bahan Ajar Berbasis Komik. *Aksiologiya: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *6*(4), 624. https://doi.org/10.30651/aks.v6i4.9851

Maulana, A., Rosalina, V., & Safaah, E. (2020). Implementasi teknologi virtual tour perpustakaan menggunakan metode pengembangan multimedia development life cycle (Mdlc). *JSiI (Jurnal Sist. Informasi)*, *7*(1), 1–6.

Mustaghfaroh, K. S., Putra, F. N., & Ananingtyas, R. S. A. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif dengan MDLC untuk materi benda dan perubahan sifatnya. *Journal Automation Computer Information System*, *1*(2), 100–109.

Putra, A. D., Susanto, M. R. D., & Fernando, Y. (2023). Penerapan MDLC Pada Pembelajaran Aksara Lampung Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *CHAIN: Journal of Computer Technology, Computer Engineering, and Informatics*, *1*(2), 32–34.

Rahmatika, A., Manurung, A. A., & Ramadhani, F. (2023). Pengembangan media

pembelajaran berbasis augmented reality untuk meningkatkan empati anak usia dini dengan Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle). *Sudo Jurnal Teknik Informatika*, *2*(3), 122–130.

Roedavan, R., Pudjoatmodjo, B., & Sujana, A. P. (2022). Multimedia development life cycle (MDLC). *Teknologi Dan Informasi, Multimedia*, *7*.

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.

Sumaryana, Y., & Hikmatyar, M. (2020). Aplikasi pembelajaran siswa sekolah dasar menggunakan metode multimedia development life cycle (MDLC). *TeIKa*, *10*(2), 117–124.