PENDEKAR: Jurnal Pendidikan Berkarakter
Vol.3, No.6 Desember 2025
e-ISSN:2988-1129, p-ISSN:2988-0661, Hal 39-50
DOI:https://doi.org/10.51903/pendekar.v3i6.1488

Merancang dan Memproduksi Motion Graphic Peran Disporapar dalam Meningkatkan Potensi Daerah melalui Ekonomi Kreatif

Dwiki Prastiyo[1], Narti Prihartini[2], Milda Surgani Firdania[3], Noferianto Sitompul[4]

Politeknik Negeri Sambas, Indonesia

Alamat: Politeknik Negeri Sambas yang berlokasi di Jalan Raya Sejangkung - Sambas, Kalimantan Barat, Kec. Sambas 79460.
Korespondensi penulis: dwikiprastiyo7@gmail.com

Abstract. *The development of information and communication technology has transformed the way information is delivered to the public, especially in the digital era that demands speed and communication effectiveness. However, the dissemination of information regarding the role of the Department of Youth, Sports, and Tourism (Disporapar) of West Kalimantan in developing the creative economy has not been optimal. Low digital literacy and the limited availability of engaging publication media have become obstacles in increasing public understanding of government programs. As a solution, the use of motion graphics was chosen as an interactive and educational visual communication medium. This study employs the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, which aims to produce multimedia-based products. The MDLC method consists of several stages, including Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, and Distribution. Based on the results of the Likert scale questionnaire analysis, the material expert's assessment showed a feasibility score of 83%, while the general public's assessment reached 83.8%. Therefore, it can be concluded that the motion graphic titled "The Role of Disporapar in Enhancing Regional Potential Through the Creative Economy" is categorized as highly feasible for publication.*

Keywords: *Information Technology, Public Communication, Motion Graphics, The Role of Disporapar in Increasing Regional Potential Through the Creative Economy*

Abstrak. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara penyampaian informasi kepada masyarakat, terutama di era digital yang menuntut kecepatan dan efektivitas komunikasi. Namun, penyebaran informasi mengenai peran Dinas Kepemudaan, Olahraga, dan Pariwisata (Disporapar) Kalimantan Barat dalam pengembangan ekonomi kreatif masih belum optimal. Rendahnya literasi digital dan terbatasnya media publikasi yang menarik menjadi hambatan dalam meningkatkan pemahaman publik terhadap program pemerintah. Sebagai solusi, penggunaan motion graphic dipilih sebagai media komunikasi visual yang interaktif dan edukatif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Multimedia Development Life Cycle*, metode ini bertujuan untuk menghasilkan produk dari multimedia. Metode penelitian *Multimedia Development Life Cycle* memiliki beberapa tahapan yang diantaranya, Konsep (*concept*), Rancangan (*design*), Pengumpulan Bahan (*material collecting*), Produksi (*assembly*), Pengujian (*testing*), dan Pengembangan (*distribution*). Berdasarkan hasil perhitungan skala likert kuisioner diatas, penilaian ahli materi memperlihatkan kelayakan sebesar 83%, dan dan penilaian kelayakan dari masyarakat umum sebesar 83,8%. Maka demikian, dapat diartikan *motion graphic* "Peran Disporapar Dalam Meningkatkan Potensi Daerah Melalui Ekonomi Kreatif" di katagorikan sangat layak di publikasi.

Kata kunci: Teknologi Informasi, Komunikasi Publik, *Motion Graphic,* Peran Disporapar Dalam Meningkatkan Potensi Daerah Melalui Ekonomi Kreatif

Received: 14 November 2025; Accepted: 01 Desember 2025; Published: 08 Desember 2025;
*Dwiki Prastiyo, dwikiprastiyo7@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam cara penyampaian informasi kepada masyarakat luas (Yona et al., 2020). Media digital kini menjadi sarana utama dalam menyampaikan pesan secara efektif, salah satunya melalui *motion graphic*. Media ini memiliki keunggulan dalam menggabungkan unsur visual, animasi, teks, dan audio sehingga mampu menarik perhatian dan mempermudah pemahaman terhadap suatu informasi (Daniyati et al., 2023).

Di era digital yang serba cepat dan penuh persaingan, menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami sangat penting agar komunikasi antara pemerintah dan masyarakat berjalan dengan baik (Satria, 2024). *Motion graphic* menjadi solusi kreatif karena dapat mengubah informasi yang rumit menjadi tampilan visual yang menarik dan mudah dimengerti (Simbolon & Suandi, 2022). Media ini sangat cocok digunakan pemerintah untuk menunjukkan keterbukaan, mengajak masyarakat ikut berpartisipasi, dan memastikan informasi sampai ke semua lapisan masyarakat (Zulvikar et al., 2023).

Dalam konteks pemerintahan, penggunaan *motion graphic* menjadi strategi komunikasi yang inovatif untuk memperkenalkan program, kebijakan, dan potensi daerah kepada masyarakat (Odillia et al., 2022). Salah satu instansi yang berperan penting dalam mengembangkan potensi daerah di Provinsi Kalimantan Barat adalah Dinas Kepemudaan, Olahraga, dan Pariwisata (Disporapar) (Nurbaya, 2022). Instansi ini tidak hanya berfokus pada bidang kepemudaan dan olahraga, tetapi juga turut serta dalam kemajuan sektor pariwisata serta pengembangan ekonomi kreatif (Purnamasari et al., 2025)

Ekonomi kreatif merupakan sektor yang berlandaskan pada ide, inovasi, dan kreativitas manusia, yang memiliki nilai ekonomi tinggi serta berpotensi meningkatkan daya saing suatu daerah (Perspektif & Ekonomi, 2018). Kalimantan Barat memiliki berbagai potensi ekonomi kreatif, seperti kuliner khas daerah, kerajinan tangan, seni pertunjukan, dan desain produk lokal. Namun, pemanfaatan

potensi tersebut belum sepenuhnya optimal karena keterbatasan dalam media publikasi dan promosi yang menarik dan informatif (Putri et al., 2025).

Informasi mengenai peran Disporapar dalam meningkatkan potensi daerah melalui ekonomi kreatif masih belum tersampaikan secara optimal di kalangan masyarakat. Hal ini menyebabkan rendahnya pemahaman publik terhadap berbagai program dan kegiatan yang dilaksanakan oleh Disporapar masih tergolong rendah (Kementerian & Ri, n.d.). Oleh karena itu, diperlukan sebuah media interaktif dan efektif agar informasi dapat disampaikan lebih menarik serta mudah dipahami (Azman et al., 2022).

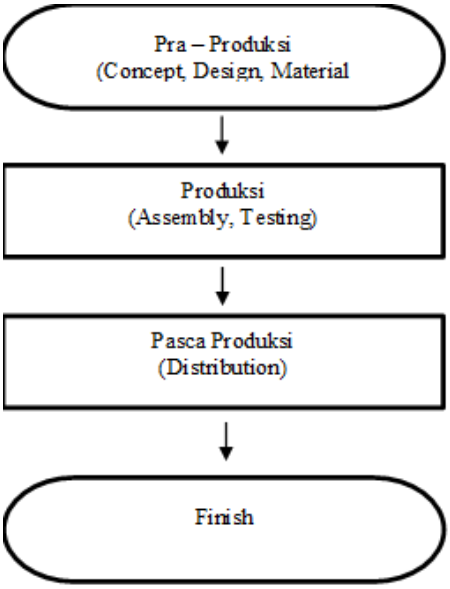
Motion graphic menjadi pilihan tepat karena memiliki visual yang menarik, mampu menyampaikan pesan secara singkat namun mudah disebarluaskan melalui berbagai platform digital seperti media sosial (Shidqi & Astuti, 2018). Selain itu, motion graphic juga terbukti efektif dalam membangun citra positif daerah dan meningkatkan partisipasi masyarakat terhadap program pemerintah (Faris et al., 2023).

Dengan adanya pembuatan *motion graphic* berjudul "Peran Disporapar dalam Meningkatkan Potensi Daerah Melalui Ekonomi Kreatif", diharapkan tercipta sebuah media informasi yang bersifat interaktif dan edukatif. Media ini tidak hanya berperan sebagai alat penyebaran informasi, tetapi juga menjadi wujud dukungan terhadap program pemerintah dalam meningkatkan potensi daerah serta memperkuat citra positif Kalimantan Barat sebagai daerah yang kreatif dan inovatif (Zharfan & Centia, 2025).

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Multimedia Development Life Cycle*, metode ini bertujuan untuk menghasilkan produk dari multimedia. Metode penelitian *Multimedia Development Life Cycle* memiliki beberapa tahapan yang diantaranya, Konsep (*concept*), Rancangan (*design*), Pengumpulan Bahan (*material*

collecting), Produksi (*assembly*), Pengujian (*testing*), dan Pengembangan (*distribution*).



Gambar 1. MDLC

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian proses perancangan *motion graphic* "Peran Disporapar Dalam Meningkatkan Potensi Daerah Melalui Ekonomi Kreatif" memiliki beberapa tahapan yang harus dilakukan seperti tahapan pra - produksi, produksi, dan pasca produksi.

3.1 Pra Produksi

Proses pra-produksi merupakan tahap awal dalam pembuatan motion graphic ini. Tahap ini diawali dengan menyiapkan dan memilih bahan seperti naskah, *storyboard*, gambar illustrasi, audio serta menentukan konsep agar pesan utama dalam berita dapat tersampaikan.

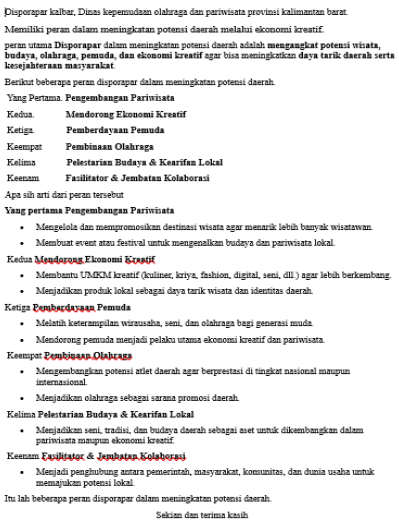
Pada tahap pra – produksi, penerapan metode MDLC yang diterapkan yaitu:

a) Concept

1. Naskah

Pembuatan naskah motion graphic "Peran Disporapar Dalam Meningkatkan Potensi Daerah Melalui Ekonomi Kreatif" merupakan tahap yang penting.

Pada tahap inilah penentuan visual yang ingin disampaikan ke audiens dapat direalisasikan.



Disporapar kalbar, Dinas kepemudaan olahraga dan pariwisata provinsi kalimantan barat.

Memiliki peran dalam meningkatan potensi daerah melalui ekonomi kreatif.

peran utama **Disporapar** dalam meningkatan potensi daerah adalah **mengangkat potensi wisata, budaya, olahraga, pemuda, dan ekonomi kreatif** agar bisa meningkatkan **daya tarik daerah serta kesejahteraan masyarakat**.

Berikut beberapa peran disporapar dalam meningkatan potensi daerah.

Yang Pertama. **Pengembangan Pariwisata**

Kedua. **Mendorong Ekonomi Kreatif**

Ketiga. **Pemberdayaan Pemuda**

Keempat **Pembinaan Olahraga**

Kelima **Pelestarian Budaya & Kearifan Lokal**

Keenam **Fasilitator & Jembatan Kolaborasi**

Apa sih arti dari peran tersebut

Yang pertama Pengembangan Pariwisata

- Mengelola dan mempromosikan destinasi wisata agar menarik lebih banyak wisatawan.
- Membuat event atau festival untuk mengenalkan budaya dan pariwisata lokal.

Kedua **Mendorong Ekonomi Kreatif**

- Membantu UMKM kreatif (kuliner, kriya, fashion, digital, seni, dll.) agar lebih berkembang.
- Menjadikan produk lokal sebagai daya tarik wisata dan identitas daerah.

Ketiga **Pemberdayaan Pemuda**

- Melatih keterampilan wirausaha, seni, dan olahraga bagi generasi muda.
- Mendorong pemuda menjadi pelaku utama ekonomi kreatif dan pariwisata.

Keempat **Pembinaan Olahraga**

- Mengembangkan potensi atlet daerah agar berprestasi di tingkat nasional maupun internasional.
- Menjadikan olahraga sebagai sarana promosi daerah.

Kelima **Pelestarian Budaya & Kearifan Lokal**

- Menjadikan seni, tradisi, dan budaya daerah sebagai aset untuk dikembangkan dalam pariwisata maupun ekonomi kreatif.

Keenam **Fasilitator & Jembatan Kolaborasi**

- Menjadi penghubung antara pemerintah, masyarakat, komunitas, dan dunia usaha untuk menajukan potensi lokal.

Itu lah beberapa peran disporapar dalam meningkatan potensi daerah.

Sekian dan terima kasih

Gambar 1. Naskah

2. *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.

No	Scene	Keterangan	Durasi
1		Opening menampilkan logo disporapar	0 – 6 Detik
2		Menampilkan nampak luar intansi	6 – 14 Detik
3		Menjelaskan peran utam disporapar dalam meningkatkan potensi daerah	14 – 38 Detik
4		Di sini menjelaskan beberapa peran Disporapar dalam meningkatkan potensi daerah	38 detik – 1 menit 10 detik
5		Menjelaskan yang pertama Pengembangan Pariwisata	1 menit 10 – 1 menit 33 Detik

Gambar 2. *Storyboard*

3. *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

a) Assembly

Dalam proses produksi pembuatan *motion graphic* "Peran Disporapar Dalam Meningkatkan Potensi Daerah Melalui Ekonomi Kreatif", ada 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* "Peran Disporapar Dalam Meningkatkan Potensi Daerah Melalui Ekonomi Kreatif" :

1. Import Aset

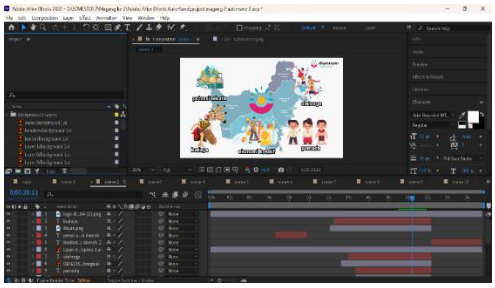
Tahap pertama yang dilakukan ialah memasukan aset yang sudah dibuat di Adobe Illustrator ke dalam Adobe After Effect untuk kemudia dianimasikan.

2. Pembuatan Komposisi (*Composition*)

   Tahapan kedua adalah pembuatan komposisi *(Composition)* di Adobe After Effect sebagai ruang kerja utama untuk menyusun seluruh aset visual.

3. Penerapan Teknik Animasi *Keyframe* dan *Opacity*

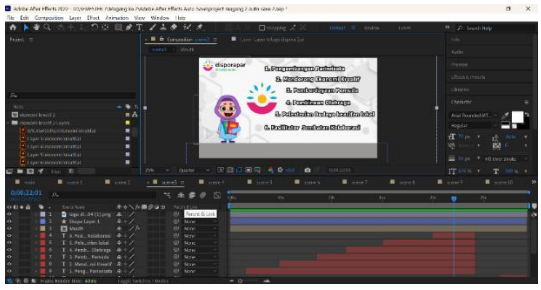
   Proses animasi dilakukan dengan menerapkan teknik *keyframe animation* pada beberapa properti seperti *position*, *scale*, dan *opacity*.



Gambar 3. Penerapan Teknik Animasi Keyframe dan Opacity

4. Penerapan Teknik *Animate* pada Teks

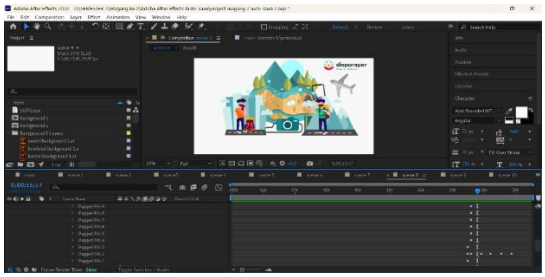
   Penggunaan animasi teks dibuat dengan menggunakan fitur *Animate* di Adobe After Effects. Teknik ini memanfaatkan *animation text, opacity* untuk mengatur parameter *Start,* dan *End* pada text yang telah di animasikan.



Gambar 4. Animation Teks Opacity

5. Penerapan Teknik *Puppet Position pin tool*

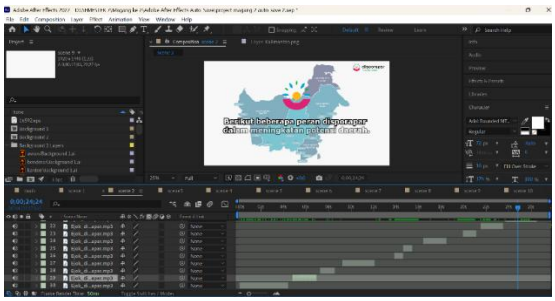
   Pada teknik *Puppet Pin Tool* berfungsi untuk menambahkan titik pada bagian tertentu pada objek misal nya pada tangan kaki dan lainnya. Setiap pin pada objek dapat digerakan untuk menciptakan pergerakan pada objek.



Gambar 5. Teknik *Puppet Position pin tool*

6. Pemberian dan Penyesuaian Audio

Pemberian dan penyesuaian audio dilakukan untuk menciptakan keseimbangan antara musik latar, efek suara, dan dubbing agar keseluruhan animasi terdengar harmonis. Proses ini dilakukan dengan menambahkan serta mengatur level volume masing-masing elemen audio di Adobe After Effects.



Gambar 6. Pemberian Audio dan penyusaian Audio

b) Testing

Dalam tahapan *testing*, produk multimedia yang sudah selesai, diujikan untuk memastikann produk tersebut layak untuk dipublikasikan atau tidak. Adapun daftar pertanyaan yang disajukan dalam bentuk kuisioner "*Motion Graphic* Peran Disporapar Dalam Meningkatkan Potensi Daerah Melalui Ekonomi Kreatif " adalah sebagai berikut:

1. Uji kelayakan pada ahli materi menggunakan skala likert. Berikut merupakan hasil penilaian kelayakan oleh ahli materi yang bisa dilihat pada gambar 8.

No	Pertanyaan	Penilaian
1	Motion graphic ini menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.	4
2	Penggunaan animasi dan visual dalam motion graphic membantu memperjelas isi pesan yang disampaikan.	5
3	Pemilihan warna dan desain grafis pada motion graphic terlihat harmonis dan profesional.	4
4	Narasi atau teks dalam motion graphic mudah dibaca dan sesuai dengan isi pesan.	5
5	Durasi motion graphic ini sudah sesuai dan tidak terlalu panjang ataupun terlalu singkat.	4
6	Audio dan musik latar yang digunakan mendukung suasana serta isi pesan yang disampaikan.	4
7	Motion graphic ini mampu meningkatkan minat saya terhadap topik ekonomi kreatif daerah.	5
8	Secara keseluruhan, motion graphic ini efektif sebagai media informasi dan edukasi.	4
9	Apakah dengan ada nya motion graphic ini sangat membantu	5

Gambar 8. Kuisioner Penguji Ahli Materi

2. Uji kelayakan pada ahli materi menggunakan skala likert. Berikut merupakan hasil penilaian kelayaka oleh masyarakat yang bisa dilihat pada gambar 9.

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

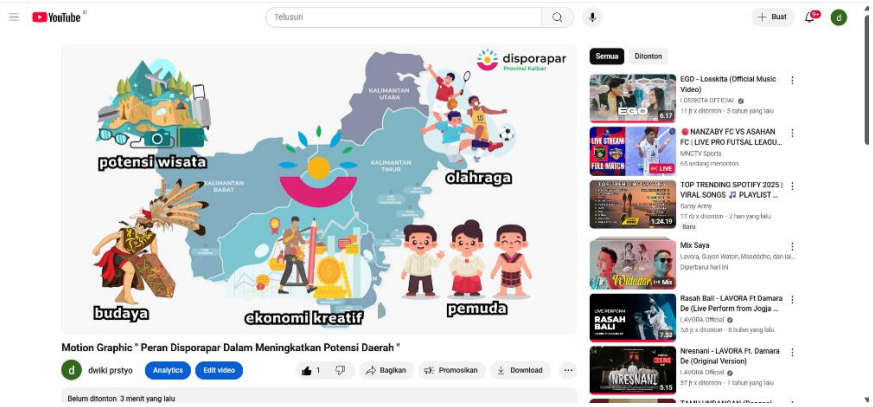
Gambar 9. Kuisioner Penguji Ahli Materi

Berdasarkan hasil perhitungan skala likert kuisioner diatas, penilaian ahli materi memperlihatkan kelayakan sebesar 83%, dan dan penilaian kelayakan dari masyarakat umum sebesar 83,8%. Maka demikian, dapat diartikan *motion graphic* "Peran Disporapar Dalam Meningkatkan Potensi Daerah Melalui Ekonomi Kreatif" **di katagorikan sangat layak dipublikasikan.**

3.3 Pasca Produksi

a) Distribution

Pada tahap ini hasil akhir dari pembuatan *motion graphic* "Peran Disporapar Dalam Meningkatkan Potensi Daerah Melalui Ekonomi Kreatif" telah dipublikasikan oleh akun sendiri melalui Youtube.



Gambar 8. Publikasi

4. KESIMPULAN

Perancangan *motion graphic* berjudul "Peran Disporapar dalam Meningkatkan Potensi Daerah Melalui Ekonomi Kreatif" memiliki durasi 3 menit 37 detik dan bertujuan untuk memperkenalkan peran Disporapar dalam meningkatkan potensi daerah melalui ekonomi kreatif kepada masyarakat. Pembuatan *motion graphic* ini digunakan sebagai media informasi interaktif, sejalan dengan perkembangan pesat teknologi digital yang kini menjadi sarana utama dalam penyampaian informasi. *Motion graphic* ini juga dipublikasikan melalui media sosial YouTube berikut : https://youtu.be/BRvXP6Bjuig?si=6RIzckgx2_FHNOgl. Hasil pengujian produk menunjukkan bahwa penilaian ahli materi memperlihatkan kelayakan sebesar 83%, dan dan penilaian kelayakan dari masyarakat umum sebesar 83,8%. Maka demikian, dapat diartikan *motion graphic* "Peran Disporapar Dalam Meningkatkan Potensi Daerah Melalui Ekonomi Kreatif" dikatagorikan sangat layak dipublikasikan.

DAFTAR REFERENSI

Azman, M. K., Wedi, A., & Husna, A. (2022). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF MATERI KEHIDUPAN MASYARAKAT PADA MASA PRA*

AKSARA. *5*(2), 132–141. https://doi.org/10.17977/um038v5i22022p132

Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. *1*(1), 282–294.

Faris, A., Harahap, R., & Harahap, A. M. (2023). *Peran digitalisasi dalam meningkatkan partisipasi publik pada pengambilan keputusan tata negara*. *9*(2), 769–776.

Hidayat, M., & Lestari, D. (2023). Pengaruh Media Motion Graphic Terhadap Minat Wisatawan. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 7(2), 112–124.

Kartika, Y., & Pramono, E. (2024). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pengembangan Ekonomi Kreatif. *Jurnal Teknologi dan Inovasi*, 7(2), 102–116.

Kota, D., Provinsi, M., & Aprilia, I. (n.d.). Wisata di Dinas Kepemudaan, Olahraga, dan Pariwisata.

Kementerian, O., & Ri, P. (n.d.). *Gita Atiko, Ratih Hasanah Sudrajat, Kharisma Nasionalita Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom*.

Lestari, M., & Hadi, S. (2024). Strategi Branding Daerah Melalui Konten Kreatif Digital. *Jurnal Ekonomi Kreatif dan Digital*, 2(1), 91–104.

Nurhalimah, I., & Satria, D. (2023). Peran Media Digital dalam Meningkatkan Partisipasi Masyarakat terhadap Program Pemerintah. *Jurnal Komunikasi Publik*, 8(2), 99–113.

Nurbaya. (2022). Peran Dinas Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata Kota Balikpapan Terhadap Pengembangan Ekonomi Kreatif Sektor Seni Pertunjukan. *Jurnal Tata Kelola Seni*, *8*(1), 65–77.

Odillia, L., Ariyani, N., Indah, A., Kristanti, S., Cahyo, L., Buntaran, K., Emy Juniarti, Husni Mubarat, Bobby Halim, Harahap, D. A., Sarwoprasodjo, S., Retno, D., Fauzi, M. F., Wibowo, T. S., Fauzi, A., Ghifari, M., Sucipto, F. D., Bangun, D. A. N., Pangestu, A., … Tri Widayati, Nurchayati, R. C. D. J. (2022). PERANCANGAN ANIMASI MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI STMIK AKBA Abstraksi Tinjauan Pustaka. *VCoDe : Visual Communication Design Journal*, *4*(2), 114.

Perspektif, D., & Ekonomi, P. (2018). *Pembinaan Ekonomi Kreatif Dalam Perspektif Pendidikan Ekonomi*. *November*. https://doi.org/10.26858/jekpend.v1i1.5063

Purnamasari, M., Rini, N. A., Murniaty, D., & Anggara, B. (2025). *Pelatihan Interaktif Manajemen Layanan Tamu dan Fasilitas Homestay Berbasis Kearifan Lokal di Desa Leuwimalang*. *2*(2), 37–48.

Putri, I. M., Rasyid, A., & Yazid, T. P. (2025). *Digital public relations sebagai media publikasi dalam dunia pendidikan*. *11*(1).

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.

Satria, A. P. (2024). *Sosialisasi Peran Serta Masyarakat Dalam Era Digital : Peluang Dan Tantangan Untuk Meningkatkan Keterlibatan Warga dalam Kebijakan Publik*. *2*, 24–29.

Shidqi, E. I., & Astuti, A. D. (2018). Penerapan Teknik Motion Graphic Pada Program Feature Televisi "Inspirasiqu." *Jurnal Ilmiah Teknik Studio*, *4*(1), 1–13.

Simbolon, A. C. E., & Suandi, F. (2022). Motion Graphic Dalam Perancangan Media Promosi Produk Suplemen Di Starsfits. *Journal of Applied Multimedia and Networking*, *6*(1), 79–88. https://doi.org/10.30871/jamn.v6i1.4207

Yona, N., Munti, S., & Syaifuddin, D. A. (2020). *Analisa Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Bidang Pendidikan*. *4*, 1799–1805.

Zharfan, S. Z., & Centia, S. (2025). *PERENCANAAN KOMUNIKASI PEMERINTAHAN DALAM PENGELOLAAN KONTEN MEDIA SOSIAL UNTUK MENINGKATKAN PELAYANAN PUBLIK DISKOMINFO JABAR*. *7*, 240–253.

Zulvikar, A. B., Surabaya, U. N., Alfi, S., Amanullah, Z., Surabaya, U. N., Assyadillah, U. F., Surabaya, U. N., Maulanah, F., & Surabaya, U. N. (2023). *Pemanfaatan sosial media sebagai sarana promosi*. *December*.